

JOGO 3 – Jogo criado pela Escola

Nome do Jogo: “Corrida pedra, papel, tesoura”

Número de Jogadores:

- Turma dividida em **2 equipas equilibradas** (mínimo 6 jogadores no total).

Objetivo:

Ser a primeira equipa a conquistar o percurso completo de pneus, vencendo as “batalhas” de pedra, papel ou tesoura.

Materiais Necessários:

- 1 circuito com **pneus dispostos em linha**.
- Um espaço amplo ao ar livre ou num ginásio.

Regras do Jogo:

1. Ao sinal do agente da Brigada dos Recreios com Vida, o **primeiro jogador de cada equipa** avança saltando de pneu em pneu até se encontrarem num **pneu central**.
2. No pneu central, os dois jogadores fazem uma partida de **Pedra, Papel, Tesoura**.
3. Quem **ganhar**, continua a avançar no circuito, **sempre que encontrar um adversário repete o duelo**.
4. Quem **perder**, sai do circuito e vai para o fim da sua fila. Um novo colega da mesma equipa entra no primeiro pneu e começa a avançar.
5. O jogo continua com “batalhas” sempre que jogadores se encontram no mesmo pneu.
6. A **equipa que conseguir que um jogador atravesse todo o circuito até à base da equipa adversária, vence**.

Jogos tradicionais

JOGO 1

Nome do Jogo: “Lenço”

Número de Jogadores:

- 9 ou mais

Materiais Necessários:

- Lenço
- Pau de giz

Regras do Jogo:

1. Em primeiro, lugar deve escolher-se um jogador que ficará com o lenço, e ao mesmo tempo, conduzirá o jogo. Os restantes dividem-se em duas equipas e numeram-se.
2. Traçam-se três linhas paralelas entre si por uma distância de aproximadamente 7 metros. No extremo da linha central coloca-se o condutor do jogo, que segura o lenço, mantendo o braço estendido. Cada uma das equipas situa-se atrás de uma das linhas exteriores.
3. O condutor do jogo dirá em voz alta um número e os jogadores com esse número, um de cada equipa, correrão na sua direção para tentar apanhar o lenço e voltar para a fila da sua equipa sem se deixarem apanhar.
4. Se um jogador conseguir chegar ao seu lugar com o lenço, isto é, atrás da linha onde se encontra a sua equipa, aquele que o perseguia é eliminado e coloca-se ao lado do condutor. Mas se for apanhado, é ele quem é eliminado.
5. Nenhum jogador pode atravessar a linha central enquanto o seu adversário não agarrar o lenço. Se alguém fizer menção de agarrar o lenço e o outro cair no engano e atravessar a linha, este último é eliminado.

Agrupamento de Escolas D. Manuel de Faria e Sousa

6. Quando um jogador é eliminado, outro membro da equipa a que pertence atribui a si próprio o número dele, acrescentando-o ao que já tinha, isto é, ao seu próprio ou ao de outros possíveis jogadores eliminados.

7. Um jogador que acabe de apanhar o lenço pode salvar os seus companheiros eliminados, tocando-lhes na mão durante a sua corrida para casa. Os que forem tocados pelo perseguidor voltam a considerar-se eliminados.

8. O condutor do jogo dirá vai dizendo números até que todos os jogadores de uma das equipas participantes sejam eliminados.

JOGO 2

Nome do Jogo: “Tiro à lata”

Número de Jogadores:

- 1 ou mais

Materiais Necessários:

- 6 latas iguais
- 3 bolas de ténis

Regras do Jogo:

1. Colocam-se as latas sobre uma mesa. Forma-se com elas um triângulo, pondo 3 latas na base, duas por cima destas e uma no final.
2. Traça-se uma linha no solo a cerca de 3m e é daí que se lançam as bolas.
3. O jogador recebe três bolas. Conta-se um ponto por cada lata derrubada e mais um se conseguir atirá-las todas ao chão.