

Regras do Jogo “Percurso no Charco”

1. Formação de Equipas

- Os alunos serão divididos em equipas com o mesmo número de participantes.
- Todos os elementos da equipa devem realizar o percurso completo.
- Ganha a equipa que terminar o percurso em primeiro lugar, promovendo uma competição saudável.

Jogadores Individuais

- Qualquer aluno pode jogar de forma autónoma, identificando na legenda os significados dos símbolos e imagens em cada “casa”.
- Durante os intervalos, os alunos são incentivados a explorar o percurso sozinhos, seguindo as instruções corretamente.

2. Movimento pelo Percurso

- O jogo é composto por 77 casas, representando o caminho até ao Charco.
- Cada casa contém símbolos ou imagens que indicam:
 - o Movimentos rápidos ou lentos
 - o Recuos
 - o Imitação do movimento de animais

Casas Especiais – Animais do Charco:

- **Casa do Alfaiate:** Colocar as mãos no chão e imitar o movimento do alfaiate sobre a água, conforme indicado (lento ou rápido).
- **Casa da Rã:** Saltar e agachar como uma rã, seguindo a indicação de movimento.
- **Casa do Caracol:** Avançar muito lentamente, conforme indicado.
- **Casa da Libelinha:** Com os braços abertos, imitar o voo da libelinha, seguindo os símbolos e número de casas.

3. Objetivos do Jogo

- Interpretar uma legenda para avançar no percurso.
- Colaborar com os colegas para superar desafios.
- Estimular a atividade física e o respeito pelas regras.

4. Brigada “Recreios com Vida”

- Os alunos do 4.º ano assumem o papel de dinamizadores:
 - o Explicam as regras às equipas e jogadores individuais.



- o Ajudam na organização e esclarecimento de dúvidas.
- o Incentivam o bom comportamento, a cooperação e o respeito.
- o Verificam o cumprimento das regras e orientam os desafios nas casas especiais.

Fim do Jogo

- O jogo termina quando todas as equipas completarem o percurso.
- A equipa vencedora será aquela que chegar primeiro ao fim.