

JOGO DA MACACA TRIPLA

Objetivo Geral

Fomentar o desenvolvimento motor, cognitivo, linguístico e social dos alunos através de um jogo tradicional enriquecido com desafios interativos e pedagógicos, promovendo a aprendizagem ativa e divertida.

Conceito do Jogo

A "Macaca Tripla" é uma variação do jogo tradicional da macaca, composta por três percursos sequenciais, com níveis de dificuldade crescente. Em cada número alcançado, os alunos terão de realizar o salto correspondente e responder a uma questão pedagógica adaptada ao seu nível de ensino.

Estrutura da Macaca Tripla

A Macaca Tripla está pintada no chão da seguinte forma:

Macaca 1 (Fácil): Percurso com 9 casas – adequada ao Pré-Escolar.

Macaca 2 (Média): Percurso com 9 casas – para alunos do 1.º e 2.º ano.

Macaca 3 (Difícil): Percurso com 10 casas – para alunos do 3.º e 4.º ano.

Participantes

Para todos os alunos do Colégio, desde Pré-Escolar ao 1.º Ciclo do Ensino Básico. O jogo pode ser realizado individualmente ou em pequenos grupos (2-4 crianças), promovendo a cooperação e o respeito pelos turnos.

Regras do Jogo

O jogo terá também uma supervisão da Brigada do Recreio, que tem como objetivo verificar o bom desenvolvimento das brincadeiras.

1. **Ordem de Jogo:** A ordem dos jogadores é definida por sorteio ou por ordem de chegada;
2. **Objetivo Individual:** Completar todo o percurso da macaca correspondente ao seu nível, respondendo corretamente às questões e executando os movimentos motores.
3. **Lançamento de Marcador:** O jogador atira um marcador (pedra, saco de feijão, etc.) para a primeira casa. O jogo inicia a partir da casa seguinte.

Regulamento

4. **Deslocamento:** Saltar em pé-coxinho ou duplo conforme a configuração das casas. Não pisar as linhas nem cair. Pegar o marcador no regresso, sem desequilíbrio.
5. **Desafio Cognitivo:** Ao chegar a cada número, um outro colega retira um cartão desafio, que contem uma questão adequada ao nível do jogador. O jogador deve responder antes de prosseguir. Respostas certas permitem continuar. Por sua vez, as respostas erradas obrigam o jogador a parar e ceder a vez.

Categorias de Questões

Pré-Escolar

- Cores: "Que cor é o céu?"
- Animais: "Que animal faz miau?"
- Palavras Simples: "Diz uma palavra que comece por M."
- Jogos Sonoros/Rítmicos: "Bate palmas 3 vezes."

1.º Ciclo

- Português:
 - Leitura de palavras simples.
 - Formação de frases com uma palavra dada.
- Matemática:
 - Contas simples (adição, subtração).
 - Sequências numéricas.
- Estudo do Meio:
 - Estações do ano.
 - Corpo humano.
 - Profissões.

Exemplo: Casa 3 (Macaca 2) – "Quanto é $6 + 3$?"

Resposta correta → prossegue

Resposta incorreta → fica na casa e passa a vez

Critérios de Sucesso

O jogo termina quando o jogador completa o percurso respetivo com sucesso.

Valoriza-se:

- Capacidade de raciocínio.
- Espírito de grupo.
- Respeito pelas regras.
- Capacidade motora.