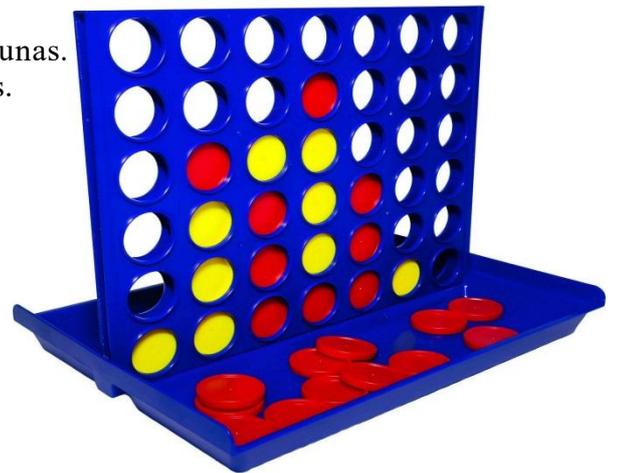


4 em linha

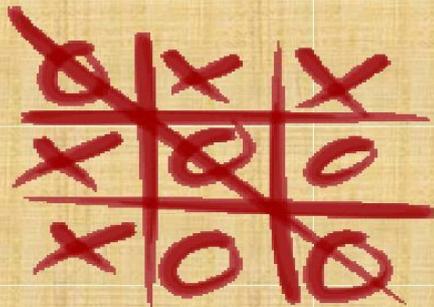
O Quatro em Linha é um jogo de tabuleiro para dois jogadores, onde o objetivo é alinhar quatro peças da mesma cor (horizontal, vertical ou diagonal). O jogo é jogado num tabuleiro vertical, onde os jogadores alternam para colocar peças nas colunas. A primeira pessoa a alinhar quatro peças vence.

Em resumo:

- **Objetivo:** Alinhar quatro peças da mesma cor.
- **Jogadores:** Dois.
- **Tabuleiro:** Vertical, com colunas.
- **Jogada:** Alternada, colocando peças nas colunas.
- **Vencedor:** O primeiro a alinhar quatro peças.



Jogo do galo



- **Regras:**
- O tabuleiro é uma matriz de três linhas por três colunas.
- Dois jogadores escolhem uma marcação cada, geralmente um círculo(O) e um xis (X).
- Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia.
- O objectivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal (ver figura), e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.
- Quando um jogador conquista o objectivo, costuma-se riscar os três símbolos.

JOGO DA MACACA

O jogo da macaca existe em diversos países e é fácil de jogar. Basta atirar uma pedra ou um objeto pequeno para a primeira casa e quando se começar a jogar salta-se ao pé-coxinho, saltando a casa onde está a pedra. Faz-se o mesmo para todas as casas até ao fim da macaca e depois começa outro jogador. Quando a pedra sair fora muda-se de jogador. Este jogo tem como objetivo deitar a pedra dentro de cada casa, saltar as casas ao pé-coxinho e apanhar a pedra sem cair e não pisar os anéis.



CAMPO MINADO

Para jogar Campo Minado no chão, pode-se usar bambolês ou desenhar casas no chão e indicar quais são as "bombas" (minas). O jogador deve atravessar o campo, movendo-se de casa em casa, sem pisar nas "bombas".

Passos:

1. 1. Preparação:

- desenhe casas no chão, formando um percurso.
- Identifique as "bombas" (minas) no percurso
-

2. 2. Jogada:

- O jogador começa no ponto inicial e deve mover-se para a próxima casa.
- Se o jogador pisa numa "bomba", ele é eliminado ou tem que recomeçar.
- Se o jogador não pisa numa "bomba", pode avançar para a próxima casa.

- O jogador deve memorizar o caminho e evitar as "bombas", pois não há pistas de quantos são.
- O jogo continua até que o jogador chegue ao fim do percurso ou seja eliminado.

Benefícios:

- Desenvolvimento da atenção e da concentração.
- Melhora da memória e da capacidade de raciocínio.
- Estimulação da percepção espacial e da coordenação motora.
- Promove a cooperação e o trabalho em equipa.
- É uma forma divertida de aprender e de se exercitar

