

Jogo de cartas – Os Amigos do Mar...

Pontuação da Equipa

Turmas e nome das equipas	Pontuação de cada equipa

Jogo do Tiro ao Alvo

Os Inimigos do Mar...

Turmas e nome das equipas	Pontuação de cada equipa

Jogo da Pesca – Adivinhas e Charadas...

Pontuação das Equipas

Turmas e nome das equipas	Pontuação de cada equipa

Jogo do Tiro ao Alvo

Alvo e Bolas Pegajosas...

Turmas e nome das equipas	Pontuação de cada equipa

Jogos de destreza e perícias com bola

Material :

Paraquedas colorido

2 bolas de ginástica

Objetivos do jogo

Tentar lançar a bola ao ar e deixar cair no Paraquedas movendo-o sem cair no buraco.

Depois com duas bolas.

Jogo das latas

“Derruba os inimigos da praia”

Material :

Latas empilhadas

4 bolas pequenas

Objetivos do jogo

Derrubar as latas todas em 5 jogadas.

Jogo do Vai e Vem – “Ondas”

Os alunos da turma fazem 4 a 6 filas.

Joga um par de cada vez

Objetivos do jogo

Tentar lançar 5 vezes seguidas sem interromper, cada par.

Podem fazer competição, mas o objetivo não é esse.

Jogo do lenço ou bola

Material :

roda de alunos da turma

1 lenço

1 bola

Objetivos do jogo

Os alunos de cada turma fazem uma roda de mãos dadas e depois de alargada largam as mãos. As regras deste jogo são as do jogo do lenço.

Cada menino em que é colocado o lenço, depois de dar a volta à roda senta-se, para todos terem essa oportunidade.

2ª variante: agora jogam com uma bola – mas têm que jogar a bola a um colega e este deve apanhar com as duas mãos e assim sucessivamente.

Jogo de tração à corda

Material :

2 cordas compridas

4 marcadores de campo

Objetivos do jogo

A turma é dividida em 4 grupos ou 4 equipas de alunos e cada uma tenta derrubar a adversária puxando-a para o seu campo. Depois podem trocar jogando as vencedoras uma com a outra e as outras duas também

Jogo do lenço ou bola

Material:

Uma bola ou lenço

Arcos

Objetivos do jogo

Os alunos de cada turma fazem uma roda sentados com os arcos e de mãos dadas, alternando um/ou dois alunos um arco. É colocada a bola ou lenço no meio da roda e dois a três alunos que vão correndo à volta da roda. Quando o professor parar a música ou fizer o sinal de entrada no interior da roda, os alunos que andam no exterior da roda tentam entrar e apanhar o lenço ou bola. Este aluno escolhe agora os alunos que vão andar no exterior.

As regras são idênticas à do jogo do lenço.

Cada menino que consegue apanhar o lenço, depois de dar a volta à roda senta-se, para todos terem essa oportunidade.

Jogos de Tiro ao Alvo - 1

Material :

5 pinos a uma distância de +- 5 metros

5 bolas

Objetivos do jogo

Formam 5 grupos de alunos e cada aluno de grupo tenta acertar e derrubar o pino, lançando a bola com a mão.

Jogo de corrida de sacos

Material :

3/4 marcadores de campo ou 4 Pinos

3/4 sacos de saltar

Objetivos do jogo

A turma é dividida em 2, 3 grupos ou 4 grupos de alunos.

O objetivo é ao sinal de partida percorrer todo o percurso, cada aluno, dentro do saco, saltando a pés juntos. Dá a volta ao pino ou marca no campo e regressa entregando o saco a outro jogador da sua equipa.

O 2º jogador já deve estar dentro do 2º saco, preparado para partir à chegada do 1º elemento da sua equipa.

Ganha a equipa que termina em primeiro lugar após todos os seus elementos terem realizado o percurso.

Jogos de Tiro ao Alvo - 2

Material :

Corda, molas, e cartas de imagens e

4 bolas pequenas de espuma

Objetivos do jogo

Formam 2 grupos/ ou equipas e cada equipa à vez tenta acertar na carta ou imagem que escolher para virar.

Ganha a equipa que tiver mais pontuação após jogar dez jogadas.

Jogos Perícia e Pontaria

Material :

Bolas ou sacos de areia para 2 equipas

Painel com buracos e pontuação

4 bolas pequenas de espuma

Objetivos do jogo

Formam 2 grupos/ ou equipas e cada equipa à vez tenta acertar nos buracos do Painel, fazendo pontos para a sua equipa, consoante acertar ou não no buraco.

Ganha a equipa que tiver mais pontuação após jogar dez jogadas ou todos os jogadores tiverem jogado 2 vezes.

Jogo de Memória dos “Amigos do Mar”

Material :

Cartas do jogo e 1 manta

Objetivos do jogo

Ganha a equipa que tiver formado pares mais valiosos.

Formam-se 2 grupos por turma – O jogo inicia com o lançamento do dado – começa a equipa que tira o maior número no dado.

À vez, em fila, vão virando duas das cartas...tentando fazer 1 par e voltam a virar para baixo se não for o par correspondente.

Ganha a equipa que tiver mais pontos. (contam só o valor do par – não é a dobrar). A equipa que fizer o par de Joker dobra a sua pontuação.

Estafeta / gincana desportiva

Material :

2 arcos pequenos

4 arcos grandes

6 pinos de altura e respetivas barras para fazer as barreiras

4 paus de testemunho

Objetivos do jogo

Organizam 2 equipas na turma –

O percurso é explicado e após isso começa a competição.

Ganha a equipa que acabar a estafeta em primeiro lugar, realizando os exercícios todos sem derrubar obstáculos.

Se algum jogador derrubar um obstáculo, tem que voltar atrás.

Jogos de Tiro ao Alvo - 3

Material :

Corda, molas ou estaca para pendurar o Alvo

Alvo circular com pontuação

8 a 10 bolas pequenas de espuma ou plástico pegajosas

Objetivos do jogo

Formam 2 grupos/ ou equipas e cada equipa à vez tenta acertar no alvo e pontuar com as bolas que devem ficar coladas no alvo.

Ganha a equipa que tiver mais pontuação após jogar dez jogadas ou todos os jogadores tiverem jogado pelo menos duas vezes.

Jogos de Tiro ao Alvo - 4

Material:

Tapete com alvo ou pontuação

3 a 6 argolas pequenas ou almofadas de tecido ou mesmo argolas de borracha

Objetivos do jogo

Formam 2 grupos/ ou equipas e cada equipa à vez tenta acertar no alvo e pontuar com as argolas ou almofadas que devem ficar nas zonas pontuadas do alvo.

Ganha a equipa que tiver mais pontuação após jogar dez jogadas ou todos os jogadores tiverem jogado pelo menos duas vezes.

Jogo do Galo Gigante

Material:

Tapete com as marcações e

6 peças de duas cores- bolas pequenas de filtro ou almofadas de tecido

Objetivos do jogo

Formam 6 grupos/ ou equipas e cada equipa à vez tenta ganhar o jogo formando uma linha ou uma diagonal com as peças da sua cor .

Jogam duas equipas de cada vez e vão sendo eliminados as equipas perdedoras.

Fazem competição até apurar a equipa vencedora.

Variante: podem jogar aos pares.

Jogo da Pesca

Material:

3 canas de pesca com ímanes

Baldes de Pesca

Um tapete ou caixa que vai o mar ou rio

Peças de seres marinhos

Cartas com charadas ou frases para completar/ responder

Objetivos do jogo

Formam 3 grupos ou equipas e cada equipa, coloca-se em fila frente ao Mar/tapete onde são distribuídas e colocadas todas as peças com seres marinhos.

Cada aluno, na sua vez tenta pescar ou apanhar um peixe ou ser marinho e coloca-o no balde da sua equipa. Passa então a cana ao jogador de trás e assim sucessivamente, até todos terem tido a oportunidade de ir à pesca.

De seguida contam os peixes/ seres marinhos que conseguiram pescar e respondem às questões que lhes saem nas cartas.

O monitor é que faz as questões ou diz as charadas à equipa e diz se esta acertou ou não. Sem dar a resposta. Por cada resposta certa somam pontos.

Ganha a equipa que fizer mais pontos.

Variante: podem formar equipas mais pequenas de 4 a 5 jogadores.

Fazem competição até apurar a equipa vencedora.