

GUIÃO DO JOGO

Jogo Tradicional do Lenço com Palavras Mágicas

Público-alvo: Crianças dos 5 aos 10 anos

Duração: 20 a 30 minutos

Local: Recreio da Escola

Objetivo do Jogo

Conquistar o lenço através da rapidez, estratégia e atenção às instruções dadas. Cada jogador tenta ganhar os pontos levando o lenço para o seu lado, ou para o lado adversário, com maior risco mas com maior ganho de pontos.

Equipas

- Duas equipas, com jogadores numerados de **0 a 9** (identificados com rodelas de eucalipto com os algarismos pintados)
- Cada jogador tem um número único e visível.

Materiais

- Um **lenço** decorado pelas crianças
- Marcadores no chão (linhas de base de cada equipa)

PREPARAÇÃO

- As duas equipas alinham-se em **linhas opostas**, cerca de **10 metros** de distância.
- O lenço fica no **centro do campo**, com o responsável da brigada ou outro elemento a segurá-lo.
- O responsável do jogo chama os jogadores com **algarismos + palavras especiais**, que definem a forma como devem deslocar-se até ao lenço.

RECREIOS COM VIDA

PALAVRAS-CÓDIGO

- **Apenas número** (ex: “5!”) → O jogador 5 corre normalmente até ao lenço.
- **Número + vinagre** (ex: “3, vinagre!”) → O jogador 3 vai até ao lenço **a saltar ao pé cochinho**.
- **Número + azeite** (ex: “6, azeite!”) → O jogador 6 vai até ao lenço **a saltar com os dois pés juntos**.
- **Água!** → Todos os jogadores **ficam parados como estátuas**. Quem se mexer faz a equipa **perder os pontos que tem até ao momento**.
- **Fogo!** → Todos os jogadores das duas equipas correm em simultâneo para o lenço. Quem o apanhar escolhe se leva para o seu lado (1 ponto) ou para o lado adversário (2 pontos).

REGRAS GERAIS

- O Responsável chama um número com ou sem palavra especial.
- O jogador correspondente deve deslocar-se até ao lenço de acordo com a instrução dada.
- **O primeiro a apanhar o lenço pode:**
- **Levar o lenço** para a sua linha de base → **ganha 1 ponto**
- **Levar o lenço** para a linha da equipa adversária → **ganha 2 pontos**
- **Se for apanhado pelo adversário antes de chegar à linha**, perde a jogada (0 pontos).
- Ajuda estratégica: **Se um jogador perceber que não vai conseguir chegar ao lenço a tempo, pode** chamar por outro número da sua equipa (“Ajuda, 8!”) — **o jogador chamado pode então correr para ajudar**.
- **Só se pode pedir ajuda** antes de tocar no lenço.

COMPETÊNCIAS TRABALHADAS

- Atenção e escuta ativa
- Coordenação motora (correr, saltar ao pé cochinho e saltar com os pés juntos)
- Estratégia de grupo
- Controlo do corpo (em “água”)
- Espírito de equipa

RECREIOS COM VIDA

PONTUAÇÃO

Ação	Pontos
Leva o lenço para a sua base	1 <input type="checkbox"/>
Leva o lenço para o lado adversário	2 <input type="checkbox"/>
É apanhado antes de chegar à linha	0 <input type="checkbox"/>
Mexe-se durante “água”	perda dos pontos da equipa

FIM DO JOGO

- O jogo termina após **um tempo definido** (ex: 20 minutos)
- Vence a equipa com mais pontos.