

## **Brigada do Recreio – Centro Escolar Areias**

### **Memória descritiva:**

Foram constituídas duas brigadas do recreio, com três elementos cada, tendo em conta o número de inscritos e o número de jogos tradicionais disponíveis no nosso recreio. Os alunos interessados inscreveram-se na biblioteca. Cada brigada é composta por um aluno do 4º ano, que será o coordenador e apoiará os colegas, e dois elementos do 3º ano. Funcionaram uma vez por semana, de forma rotativa entre as brigadas.

Tínhamos disponíveis três jogos: glória, macaca e jogo do galo. Cada elemento da brigada ficava responsável por um jogo.

O objetivo principal da criação destas brigadas foi promover um recreio mais dinâmico, inclusivo e organizado, utilizando jogos tradicionais já pintados no recreio e para incentivar a interação e a colaboração entre os alunos, estimulando assim as competências socio emocionais dos nossos alunos.

### **Estrutura da Brigada do Recreio:**

#### **1. Composição de cada brigada:**

- Brigada A
  - Martim Sol Ferraz
  - Rodrigo Henriques Ribeiro
  - Mafalda Landim
- Brigada B:
  - Ivan Vladirovich
  - Iris Gomes
  - Nicci de Clera

**2. Duração:** 1 dia por semana - quarta-feira.

**3. Período:** intervalo da hora de almoço

#### **4. Distribuição das Brigadas e organização semanal:**

- Terça-feira: Brigada A
- Sexta-feira: Brigada B
- Cada aluno fica responsável por um jogo, sendo o seu posto rotativo

## **Planificação de Ação:**

### **1. Responsabilidades da Brigada:**

- Organiza os grupos de alunos interessados em jogar.
- Explica as regras de cada jogo (impressas e plastificadas)
- Resolve pequenos conflitos ou pede ajuda de um adulto em casos mais sérios.
- Demonstram como jogar, se os colegas não souberem.
- Garantem que todos os participantes têm oportunidade de jogar.
- Preenche a grelha de registo (em anexo)

### **Cronograma no Recreio:**

- Início do Recreio (5 min):
  - Brigada posiciona-se nos espaços de jogo.
  - Coordenador organiza filas para cada jogo.
- Durante o Recreio (20 min):
  - Cada jogo segue suas regras.
  - Jogadores participam por 5 a 10 minutos, conforme a fila.
  - Brigada controla a rotação de participantes e resolve pequenos problemas.
- Encerramento do Recreio (5 min):
  - Brigada encerra os jogos e organiza os materiais (se aplicável).
  - Coordenador faz um breve feedback ao professor responsável.

### **Regras Básicas da Brigada:**

1. **Pontualidade e Organização:** Os membros da brigada devem estar nos espaços de jogo no início do recreio.
2. **Respeito e Inclusão:** Todos os colegas devem ter oportunidade de participar nos jogos.
3. **Comunicação:** A brigada dá um breve relato ao professor sobre o funcionamento do dia – fica a cargo do(s) coordenador(es), também, o preenchimento da folha de registo.

### **Benefícios:**

- Garantia de descanso e equidade para cada brigada, já que atuam de quinze em quinze dias.
- Simplicidade no cronograma, com menos desgaste para os alunos envolvidos.
- Melhor dinamização dos jogos no recreio.

## 1. Jogo da Glória

**Objetivo:** Chegar ao último espaço do tabuleiro antes dos outros jogadores.

**Materiais:** Jogo da Glória (pintado no chão), dado grande e peão do jogo (próprio aluno).

### Regras:

1. Cada jogador coloca-se no início do jogo (casa 1).
2. Cada jogador lança o dado, o que tiver maior pontuação é que começa a jogar, o segundo maior em segundo e assim sucessivamente.
3. Na sua vez, o aluno joga o dado e anda o número de casas indicado no dado.
4. O jogo termina quando o primeiro jogador chegar à última casa.
5. Se um jogador tirar um número maior que o necessário para chegar à última casa, deve voltar para trás o número excedente.
6. Casas com armadilhas:

**Casa 3/C: “Questão: Qual o mês com 28 dias?”** (resposta certa: todos os meses) – acertou: avança 1 casa; errou: recua 1 casa.

**Casa 5/E: “Escada!”** - Avança 2 casas por apanharem lixo do chão e colocá-lo no contentor certo.

**Casa 7/G: “Hora de descansar!”** - Perdes a próxima jogada.

**Casa 9/I: “Que cor devemos usar para reciclar papel?” - ?”** (resposta certa: azul) – acertou: avança 2 casas; errou: recua 1 casa.

**Casa 12/L: “Cuidado com o vento!”** - Volta para a casa onde começaste esta jogada.

**Casa 14/N: “Super salto!”** - Avança para a próxima casa 16

**Casa 17/Q: “O que é a regra dos 3 R’s?”** (resposta certa: Reduzir, Reciclar, Reutilizar) – acertou: avança 2 casas; errou: recua 1 casa.

**Casa 19/S: “Congela!!”** - Fica parado 1 rodada.

**Casa 22/V: “Ajuda o teu amigo!”** - Troca de posição com o jogador que está mais para trás no tabuleiro.

## 2. Jogo da Macaca

**Objetivo:** Percorrer todas as casas desenhadas no chão, pulando com um pé ou dois, conforme as casas

**Materiais:** malha

**Regras:**

1. Cada jogador, na sua vez, joga a malha para uma casa do jogo. Começa na casa nº1.
  2. Pula nas casas, de acordo com as regras:
    - Pula com um pé nas casas simples.
    - Pula com os dois pés nas casas duplas.
    - Não pises a casa onde a malha está!
  3. Ao chegares ao final, volta para trás e, quando chegares perto da casa onde está a malha, pára e apanha a malha com a mão, sem pisar ou perder o equilíbrio.
  4. Se pisares a linha ou colocares o pé no chão (perderes o equilíbrio), passas a vez para o próximo jogador.
  5. Ganha quem conseguir percorrer todas as casas primeiro.
- 

## 3. Jogo do Galo

**Objetivo:** Ser o primeiro a formar uma linha com três símbolos iguais.

**Materiais:** Marcadores X e O.

**Regras:**

1. Um jogador será o **X** e o outro será o **O**.
2. Os jogadores, jogam à vez, e colocam o seu símbolo numa das casas do jogo.
3. O objetivo é formar uma linha de três símbolos iguais na horizontal, vertical ou diagonal.
4. Se todas as casas forem preenchidas sem que ninguém forme uma linha, o jogo termina em empate.
5. Após cada rodada, os jogadores podem trocar de símbolo para tornar o jogo justo.



