

# JOGOS DE RECREIO

# JOGO DO GALO

**Materiais:** Marcas visuais pintadas nas mesas; marcadores de cortiça, tampas etc.

**Descrição:** O jogo do galo (da velha) faz parte dos jogos em linha e tem a particularidade de ser jogado no plano horizontal.

**Objetivo:** O objetivo é ser o primeiro a construir uma linha com 3 peças iguais.

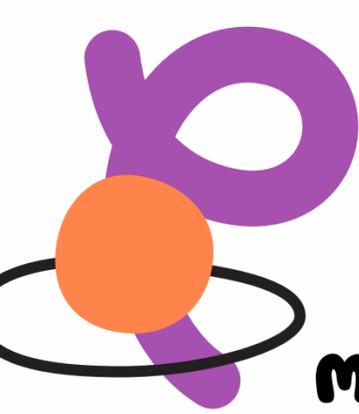
**Regras:** As regras para jogo do galo são as seguintes: · Os dois jogadores colocam, alternadamente, as suas peças de forma a construírem uma linha com 3 peças iguais em tabuleiros 3 × 3. · A linha de peças iguais pode ser construída na vertical, na horizontal ou na oblíqua. · O jogador deve jogar tendo em conta as seguintes prioridades: – Ganhar, completando a linha. – Bloquear para impedir que o adversário complete a sua linha. – Bloquear jogadas que proporcionem ao adversário mais do que uma posição de vantagem. – Jogar no centro. – Jogar no canto oposto ao do adversário. – Jogar no canto vazio. – Jogar no lado vazio. Os jogadores devem jogar alternadamente, desenhando um símbolo de cada vez, num espaço que esteja vazio. O objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.



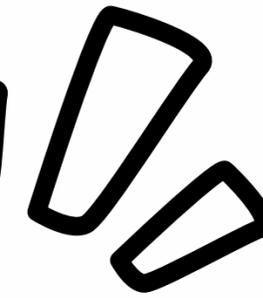
# JOGO TWIST

Este jogo tem quatro linhas de grandes círculos coloridos sobre a mesma com uma cor diferente em cada linha: vermelho, amarelo, azul e verde. Um spinner é anexado a um tabuleiro quadrado e serve como um molde para o jogo. O spinner é dividido em quatro seções rotuladas: pé direito, mão esquerda, pé esquerdo e mão direita. Cada uma dessas quatro partes é dividida em quatro cores (vermelho, amarelo, azul e verde).

Depois de girar, a combinação é chamada (por exemplo: amarelo da mão direita) e os jogadores devem mover a mão ou o pé correspondente a um ponto da cor correta. Em um jogo de dois jogadores, duas pessoas não podem ter uma mão ou de pé sobre o mesmo círculo. As regras são diferentes para mais pessoas. Devido à escassez de círculos coloridos, os jogadores vão muitas vezes ser obrigados a colocar-se em posições precárias, eventualmente fazendo alguém a cair. Uma pessoa é eliminada quando cai ou quando toca o cotovelo ou do joelho no tatame. Não há limite de quantos podem jogar ao mesmo tempo, mas mais do que quatro é um ajuste apertado.



# MACACA!



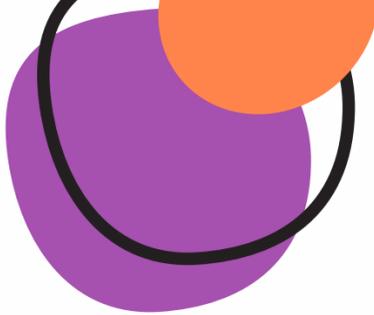
**Material:** Marcas visuais pintadas no chão; sacos de areia ou pedrinhas.

**Objetivos:** Estimular habilidades de manipulação de objetos (lançar por baixo); estimular habilidade de locomoção (salto a pé-coxinho); promover o equilíbrio dinâmico; promover noções de contagem.

**Descrição:** Joga uma criança de cada vez. A criança tem que lançar uma pedra ou um saquinho de areia acertando nas várias casas e percorrer esse percurso ao pé-coxinho, sem perder o equilíbrio. Pinta-se chão um caminho de casas numeradas, sendo que alguns números devem ficar a par. O primeiro jogador lança uma pedra na casa 1. Então, não poderá pisar a casa 1, devendo saltar para a casa 2 e depois percorrer todas as casas, sempre ao pé-coxinho, exceto nas casas 4 e 5, 7 e 8 onde os dois pés devem ser colocados em simultâneo. Depois de saltar as últimas casas, é necessário efetuar o percurso contrário. Quando se regressa à casa 1, apanha-se a pedra sem colocar os dois pés no chão. Em seguida, atira-se a pedra para a casa 2 e recomeça-se o jogo saltando, ao pé-coxinho para a casa 1 e em seguida para a casa 3, continuando depois todo o percurso. Quem errar o pé que deve ser colocado no chão cede a vez para o próximo jogador. Ganha a disputa quem saltar todas as casas primeiro.

**Jogadores:** Número variável.





# JOGO DO BURRO

Jogo popular e tradicional, é utilizado para momentos de lazer entre amigos.

Os participantes, colocam-se a uma distância de cerca de 2 a 3 metros, onde lançam pequenas malhas de borracha, com o objectivo de acertar nas casas com mais pontuação.

Uma forma simples de se jogar, um jogador depois de lançar uma malha, acertar na imagem do burro perde todos os pontos que tiver, existem outras dinâmicas, como perder um número de pontos quando se acerta no burro, por exemplo, apela-se à criatividade dos jogadores.

Como sempre, vence o jogador que tiver mais pontos.

Podem jogar diversos jogadores.



# JOGO TERRA - MAR

## Jogo africano

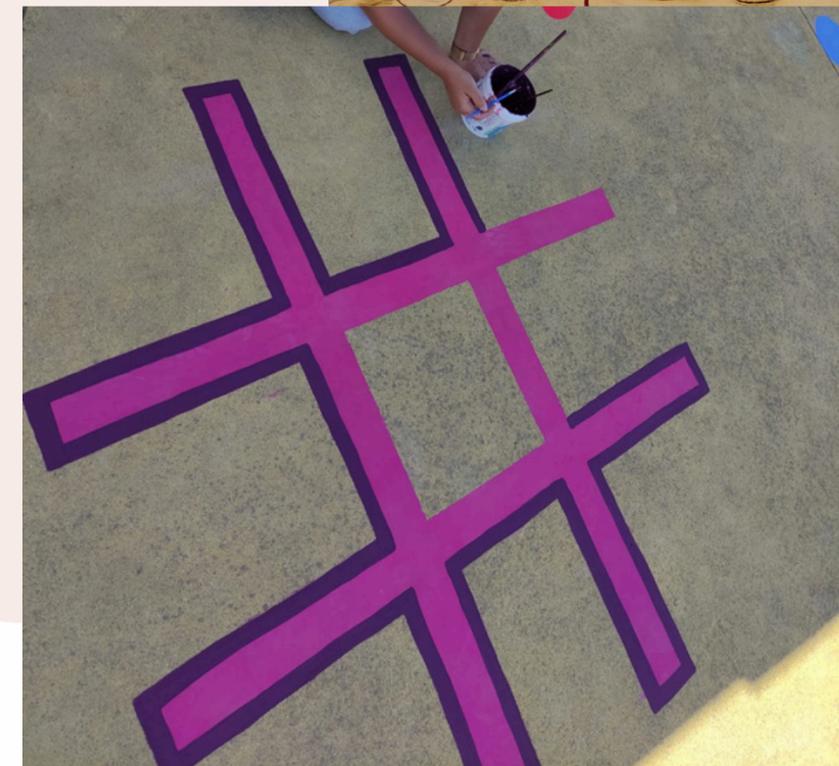
**ESTE JOGO É UM JOGO TRADICIONAL DE MOÇAMBIQUE.**

**UMA LONGA RETA É TRAÇADA NO CHÃO. DE UM LADO ESCREVE-SE “TERRA” E, DE OUTRO, “MAR”.**

**NO INÍCIO TODAS AS CRIANÇAS PODEM FICAR NO LADO DA TERRA. AO OUVIREM “MAR” DEVEM SALTAR PARA O LADO DO MAR. AO OUVIREM “TERRA” SALTAM PARA O LADO DA TERRA.**

**QUEM PULAR PARA O LADO ERRADO SAI. O ÚLTIMO A PERMANECER SEM ERRAR SERÁ O VENCEDOR.**

# FOTOGRAFIA DOS JOGOS



llll

