

Bowling dos Animais Divertidos

Uma brincadeira de pontaria, equilíbrio e muita diversão!

Materiais:

6 a 10 garrafas de plástico (iguais) decoradas como animais ou monstros simpáticos. Podes pintar ou colar papel colorido.

Uma ou duas bolas leves (pode ser uma bola de borracha ou feita com meias enroladas).

Fita adesiva para marcar a linha de lançamento no chão.

(Opcional) Um quadro ou cartaz com os rostos dos animais e espaço para registar os pontos.

□ Objetivo do jogo:

Derrubar o maior número possível de "animais-pinos" com uma bola, em duas tentativas.

Como jogar (versão base):

As crianças formam uma fila atrás da linha de lançamento.

Um de cada vez, vão até à linha e escolhem uma personagem animal:

Ex.: "Hoje sou o Leão Lelé!"

(Isto ajuda na imaginação e na personalização do jogo.)

Com a bola nas mãos, fazem uma pose divertida (ex: de sapo, flamingo, robot) antes de lançar!

Lançam a bola em direção aos pinos (tentam derrubar o máximo possível).

Cada criança tem 2 tentativas por vez.

Contam quantos pinos caíram e registam (podes usar símbolos ou adesivos coloridos para pontuar visualmente).

Depois, arrumam os pinos para o colega seguinte.

*** Ideias para adaptação por faixa etária:** Crianças

dos 3-5 anos:

Usar menos pinos (5 a 6).

Linha de lançamento mais próxima.

Bola mais leve.

Não há contagem de pontos: o foco é derrubar e celebrar.

Adiciona sons divertidos: quando derrubam, todos fazem som de animal ("Muuu!", "Grrr!").

 Crianças dos 6-9 anos:

Usar os 10 pinos.

Linha mais distante.

Introduzir pontuação:

Cada pino vale 1 ponto.

Se derrubar todos, é um "strike" e ganha 10 pontos!

Podes formar equipas e fazer pequenos torneios.

Introduz desafios criativos: lançar de olhos fechados, com a mão não dominante, etc.

• Regras importantes:

Todos esperam a sua vez com paciência.

Ninguém atravessa a linha de lançamento.

Os pinos só são arrumados pelo "ajudante da rodada".

Celebramos todas as jogadas — mesmo quando nenhum pino cai!

 Sugestões extras:

Cria uma história de fundo: "Os animais fugiram do zoo e só caem quando uma bola mágica os toca!"

Criar medalhas simbólicas (de papelão): "Melhor sorriso", "Melhor pose de lançamento", "Rei do equilíbrio".

Cartões ilustrados dos animais-pinos — para colar nas garrafas ou usar como suporte visual no jogo.

Quadro de pontuação divertido — para registar quantos pinos cada criança derrubou (com símbolos ou cores, adequado para várias idades).

1. Cartões Ilustrados dos Animais-Pinos

Dez sugestões de animais com nomes engraçados e uma frase divertida para incluir nos cartões. Podemos imprimi-los ou desenhar com as crianças!

Animal	Nome Divertido	Frase para o Cartão
--------	----------------	---------------------

Leão	Leão Lelé	"Rugir é fácil, difícil é ficar de pé!"
------	-----------	---

Elefante	Elefante Trombinho	"Cuidado! A minha tromba é poderosa!"
Macaco	Macaquinho Zuca	"Derruba-me se poderes, hehe!"
Pinguim	Pinguim Pipoca	"Bola no gelo, eu escorrego e caio!"
Girafa	Girafa Lili	"Tenho pescoço alto, mas sou desastrada!"
Sapo	Sapo Sorriso	"Croac croac! Ups... caí!"
Cão	Cão Bolinhas	"Lança bem ou eu ladro de rir!"
Gato	Gato Pimpão	"Miado de vitória ou tombado de emoção?"
Tartaruga	Tarta Lenta	"Sou lenta, mas dura de derrubar!"
Pato	Pato Quá-Quá	"Quá-quá! Quem me acerta ganha pontos!"

✦ Como utilizar:

Imprimir cada cartão e colar na frente de uma garrafa.

As crianças podem escolher “qual o animal que querem derrubar” ou “qual o animal querem ser” antes de lançar.

2. Quadro de Pontuação Divertido

★ Título: "Quantos Pinos Eu Derrubei?"

Nome da Criança	Jogada 1	Jogada 2	Total de Pinos	Emoji / Estrela
Mariana	3	2	5	**
Tiago	5	4	9	****
Inês	0	1	1	*
...				

Adaptação para os mais pequenos (3-5 anos):

Substituir os números por adesivos coloridos ou desenhos de pinos caídos.

Cada criança escolhe um símbolo (coração, estrela, bolinha) em vez de escrever o nome.

Para os mais crescidos (6-9 anos):

Podes deixar que eles próprios façam a contagem e registem os pontos.

No fim da brincadeira, podem ver quem teve mais pontos, ou quem melhorou mais!

Jogo do galo

Objetivo: O objetivo é ser o primeiro a construir uma linha (vertical, horizontal ou diagonal) com 3 peças iguais.

Regras:

- 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 diagonal.
- 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.

Número de Jogadores: 2.

Os jogadores devem jogar alternadamente, desenhando um símbolo de cada vez, num espaço que esteja vazio. O objetivo é conseguir três círculos azuis ou três círculos vermelhos em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.