

PROJETO ECO-ESCOLAS | Recreios Com Vida

Guião do Jogo

1. Macaca tradicional

Material: Uma pedra lisa (ou objeto para a mesma finalidade), fita adesiva de marcação, e tintas para desenhar o jogo da macaca no chão.

Jogadores: Número variável - mínimo de 1 jogador.

Jogo: Os jogadores devem ficar em fila, e o primeiro começa a jogar. Primeiro, lança a pedra para a primeira casa. Depois, inicia o percurso da macaca, saltando ao pé-coxinho, sem pisar a casa onde está a pedra. O mesmo processo repete-se em todas as casas até chegar ao fim do jogo. Quando terminar, joga o participante seguinte. Se a pedra cair fora da casa correta, a vez passa ao jogador seguinte. O objetivo do jogo é conseguir lançar a pedra para dentro de cada casa, saltar ao pé-coxinho sem tocar na casa onde está a pedra, apanhar a pedra sem cair e evitar pisar as linhas da macaca.

2. Jogo de caricas - Pista n.º 1

Material: Caricas com cera no interior, fita adesiva de marcação e tintas para desenhar a pista no chão.

Jogadores: Número variável - mínimo de 1 jogador.

Jogo: Cada jogador utiliza uma carica e, à vez, impulsiona-a com uma pancada dada com a ponta do dedo, procurando fazê-la avançar ao longo do percurso. A pista n.º 1 é reta, com alguns zigue-zagues e zonas mais estreitas, tornando o jogo mais desafiante. O objetivo principal é completar o percurso antes dos restantes jogadores, mantendo a carica dentro dos limites da pista. Sempre que uma carica sai do trajeto definido, o jogador pode ser obrigado a regressar ao ponto de partida.

3. Jogo de caricas - Pista "Rio"

E.B. Eng^o Duarte Pacheco (Sede), E.B. Prof. Dr. Aníbal Cavaco Silva, E.B. Estação, E.B. Mãe Soberana,
E.B. Benfarras, E.B. Gilvrasino, E.B. Hortas de Santo António, E.B. n^o2 Hortas de Santo António, E.B. Vale Judeu,
E.B. Vale Silves, J.I. Mira Serra, J.I. Patã

Material: Caricas com cera no interior e tintas para desenhar a pista no chão.

Jogadores: Número variável - mínimo de 1 jogador.

Jogo: Cada jogador utiliza uma carica e, à vez, impulsiona-a com uma pancada dada com a ponta do dedo, procurando fazê-la avançar ao longo do percurso. A pista “Rio” é repleta de curvas e zonas mais estreitas, tornando o jogo mais desafiante. O objetivo principal é completar o percurso antes dos restantes jogadores, mantendo a carica dentro dos limites da pista. Sempre que uma carica sai do trajeto definido, o jogador pode ser obrigado a regressar ao ponto de partida.

4. Jogo do Berlinde

Material: Berlindes e tintas para desenhar um círculo no chão.

Jogadores: Número variável - mínimo de 2 jogadores.

Jogo: O jogo realiza-se dentro de um círculo previamente desenhado, que pode ou não incluir obstáculos. Cada jogador deve lançar ou impulsionar o berlinde com os dedos, tentando atingir um berlinde maior do que os restantes (o movimento é feito, geralmente, com um impulso do polegar, apoiando-o no indicador, procurando lançar o berlinde com precisão).

5. Tabuleiro de Xadrez/Damas

Material: Tinta para desenhar o tabuleiro de xadrez no chão.

Jogadores:

- Versão xadrez humano - 32 jogadores, correspondendo às 32 peças existentes num jogo de xadrez tradicional;
- Versão xadrez tradicional - 2 jogadores.

Jogo: O jogo de xadrez realiza-se num tabuleiro desenhado no chão, podendo ser jogado de duas formas distintas: a versão 1 - em que as peças são representadas por pessoas

E.B. Eng^o Duarte Pacheco (Sede), E.B. Prof. Dr. Aníbal Cavaco Silva, E.B. Estação, E.B. Mãe Soberana,
E.B. Benfarras, E.B. Gilvrasino, E.B. Hortas de Santo António, E.B. n^o2 Hortas de Santo António, E.B. Vale Judeu,
E.B. Vale Silves, J.I. Mira Serra, J.I. Patã

(xadrez humano) ou a versão 2, com peças de grandes dimensões. Em ambas as modalidades, aplicam-se as regras tradicionais do xadrez, mantendo-se os movimentos específicos de cada peça e o objetivo principal de alcançar o xeque-mate ao rei adversário.

6. Jogo de autor - Workshop de “quantos-queres”

Material: Folha de papel ou cartolina tamanho A3, folhas de papel reciclado (ou folhas de rascunho para reutilização) e materiais de pintura.

Jogadores: 1 monitor (para dinamizar o workshop) e um mínimo de 1 participante.

Jogo: O workshop de realização de “quantos-queres” consiste numa atividade prática e criativa dedicada à construção do jogo tradicional, utilizando papel reciclado, restos de folhas ou folhas já utilizadas. A atividade inicia-se com uma breve explicação sobre o funcionamento do jogo. Cada participante recebe uma folha de papel e materiais de decoração, como lápis de cor ou marcadores, sendo incentivado a personalizar o seu “quantos-queres” com cores e mensagens positivas. Durante o processo, são trabalhadas competências de motricidade fina, concentração, criatividade e coordenação. O workshop promove o convívio, a expressão criativa e a valorização dos jogos tradicionais, através de uma atividade simples, acessível e divertida.