

O Jogo do Lenço

O Jogo do Lenço desenvolve a agilidade, a atenção e o espírito de equipa, exigindo apenas um lenço ou pedaço de tecido.

Ficha Técnica do Jogo

- Idade recomendada: 6 aos 10 anos (1.º ao 4.º ano).
- Material necessário: Um lenço.
- Espaço ideal: Pátio escolar, pavilhão desportivo ou campo exterior amplo.
- Número de jogadores: Entre 10 e 24 alunos (divididos em duas equipas iguais).

Regras do Jogo e Como Jogar

- A Chamada: O juiz grita um número em voz alta (ex: "*Número 4!*").
- A Corrida: Os dois alunos (um de cada equipa) que têm o número 4 correm rapidamente em direção ao juiz.
- O Objetivo: Cada jogador deve tentar agarrar o lenço e correr de volta para a sua linha de partida sem ser tocado pelo adversário.
- A Eliminação / Pontuação:
 - Se o jogador agarrar o lenço e conseguir fugir até à sua linha sem ser tocado, a sua equipa ganha 1 ponto.
 - Se o jogador agarrar o lenço mas for tocado pelo adversário antes de cruzar a sua linha, o ponto vai para a equipa do adversário.
- A Ratoeira (Finta): Os jogadores não precisam de agarrar o lenço mal chegam ao meio. Eles podem fingir que vão agarrar para enganar o adversário e fazê-lo passar da linha do juiz. Se um jogador passar a linha do juiz sem o lenço na mão, comete uma falta e a outra equipa ganha o ponto.

-
- Estímulo Matemático: Em vez de gritares apenas o número, podes dizer uma conta simples (ex: "*Dois mais três!*"). Os alunos com o número 5 têm de correr.
 - Turmas Ímpares: Se houver um número ímpar de alunos, um deles pode ser o juiz na primeira ronda ou um aluno ágil pode ter dois números atribuídos.

O Jogo da Malha

O Jogo da Malha (ou Chinquilho) As crianças desenvolvem a coordenação óculo-manual e a pontaria.

Ficha Técnica do Jogo

- Idade recomendada: 6 aos 10 anos.
- Espaço ideal: Pátio exterior, terra batida ou corredor amplo.
- Número de jogadores: 2 a 4 alunos por campo de jogo (individual ou em equipas de dois).

Regras do Jogo e Como Jogar

1. A Colocação: Colocam-se os dois pinos (as garrafas) no chão, a uma distância de 4 a 6 metros um do outro (ajustar conforme a idade).
2. A Posição: Os jogadores colocam-se atrás de um dos pinos e lançam as suas malhas em direção ao pino oposto.
3. O Lançamento: Cada jogador ou equipa lança duas malhas alternadamente, tentando derrubar o pino ou deixar a malha o mais perto possível dele.
4. A Pontuação:
 - Derrubar o pino (Chapar): Dá 3 pontos.
 - Malha mais próxima: Se ninguém derrubar o pino, a equipa que deixar a malha mais perto do pino ganha 1 ponto. Se as duas malhas mais próximas forem da mesma equipa, ganham 2 pontos.
5. Fim do Jogo: Os jogadores caminham até ao pino oposto, somam os pontos, recolhem as malhas e lançam de volta para o primeiro pino. Ganha a equipa que somar primeiro 15 ou 21 pontos.

-
- Registo de Pontos: Os alunos criam uma tabela num papel para irem somando os pontos em cada jogada, praticando o cálculo mental e a adição.
 - Níveis de Dificuldade: Alunos do 1.º ano jogam a 3 metros do pino; alunos do 4.º ano jogam a 6 metros para aumentar o desafio técnico.

Jogo da Pesca Dinâmica

O jogo da Pesca Dinâmica é excelente para treinar a coordenação motora.

Regras do Jogo e Como Jogar

- Posição inicial: Cada jogador segura o seu canudo com as duas mãos.
- O objetivo: Rodar o canudo com as mãos para enrolar o fio até o peixe chegar ao topo.
- A regra de ouro: Não vale puxar o fio com as mãos; apenas rodar o canudo.
- Quem ganha: O primeiro jogador a trazer o seu peixe até ao canudo vence a corrida.

-
- Obstáculos: Coloca pequenos objetos no chão para o peixe contornar enquanto é puxado.
 - Pesos: Cola uma moeda no peixe para o deixar mais pesado e difícil de puxar.
 - Tubos maiores: Alguns canudos são de rolos mais largos para obrigar a movimentos de rotação maiores.