

## ESCOLA BÁSICA E SECUNDÁRIA DE PEDROUÇOS

### RELATÓRIO DA EXECUÇÃO DA ATIVIDADE: RECREIOS COM VIDA



A nossa escola propôs a participação neste projeto no presente ano letivo 2025/2026 e, desde o primeiro momento, a turma do 10º D demonstrou interesse e iniciou os trabalhos para a sua concretização.

Em grande grupo, foram partilhadas e analisadas as diversas memórias que cada aluno guarda dos seus recreios, tendo sido decidido preparar os seguintes jogos:

- **Jogo do berlinde**
- **El pañuelo**
- **Jogo da cobra**



## Jogo 1 - Jogo do berlinde

**Brigada dos recreios com vida:** Martim S. Sampaio, Francisca, Rita, Francisco

**N.º de jogadores:** grupo de 2 a 4 alunos

**Público-alvo:** alunos do 5º ano

**Material necessário:** berlindes, uma leiteira, chão limpo com um triângulo assinalado.

### Regras do jogo

Selecionam-se grupos de 2 a 4 alunos, que irão competir entre si.

Cada aluno irá obter uma leiteira (bola maior) e um número de berlindes. O número de berlindes é igual para todos.

O árbitro irá dizer um número e, após isso, cada aluno colocará esse número de berlindes dentro do triângulo.

Depois de se decidir quem começa (através do jogo pedra, papel, tesoura) o primeiro jogador lança a leiteira em direção aos berlindes. Os que saírem do triângulo ficam para o jogador.

A leiteira só pode ser mexida após todos jogarem e tem de ser lançada onde a mesma passou.

Ganha quem ficar com mais ou com todos os berlindes.



## Jogo 2 - El Pañuelo (jogo do lenço)

**Brigada dos recreios com vida:** Carlos, Beatriz, Martim Machado, Fernanda e Fabiana

**N.º de jogadores:** variável

**Público-alvo:** alunos do 5º ano

**Material necessário:** um lenço

### Regras do jogo

Os participantes são divididos em duas equipas iguais, posicionadas em linhas opostas.

Cada jogador de cada equipa recebe um número.

Uma pessoa (juiz) coloca-se no meio, à igual distância das duas equipas, segurando um lenço.



O juiz grita um número e os jogadores com esse mesmo número, de cada equipa, correm para tentar

### Jogo 3 - A cobra

**Brigada dos recreios com vida:** Ariana, Inês, Leonor, Rodrigo, Bernardo e o João

**N.º de jogadores:** variável

**Público-alvo:** alunos do 5º ano

**Material necessário:** dado, giz, cones, cartão, cartolina branca, cola líquida

#### Regras do jogo

O dado começa por ser lançado por ordem alfabética e todos os jogadores começam na primeira casa.

Na sua vez, o jogador joga o dado e avança o número de casas correspondente.

Se o jogador parar em uma escada, sobe até à casa onde a escada termina.

Se o jogador parar em uma cabeça de cobra, desce até à casa onde a cauda está.

Vence quem chegar exatamente à última casa do tabuleiro.

