

## Descrição dos jogos pintados no recreio e respetivo regulamento

O **Jogo da Macaca** - é um jogo tradicional cujo objetivo é saltar um circuito numerado desenhado no chão, ao pé coxinho, sem pisar linhas nem desequilibrar. O jogador atira uma pedra ou patela para a casa correspondente, completa todo o percurso de ida e volta, e repete a sequência na casa seguinte.

### 1. Preparação e Regras Básicas

- Desenha-se no chão um circuito com 10 casas numeradas (geralmente indo da casa 1 à 10, com áreas de descanso no topo).
- Material: Uma pequena pedra, moeda ou patela.
- Como avançar: O jogador atira a pedra para a Casa 1 e faz o percurso saltando ao pé coxinho, saltando por cima da casa onde está a pedra.
- Casas duplas: Nas casas laterais (por exemplo, 4 e 5, ou 7 e 8), apoiam-se ambos os pés em simultâneo (um em cada casa).

### 2. A Volta

- Ao chegar ao topo do circuito, o jogador vira-se para trás e faz o percurso no sentido inverso.
- Ao chegar à casa imediatamente antes da pedra, equilibra-se, apanha a pedra do chão e salta por cima dessa casa para fora do circuito.
- Repete o processo atirando a pedra para a Casa 2, depois para a Casa 3, e assim sucessivamente, até completar todas as casas.

### 3. Faltas (Perda da vez)

O jogador perde a vez e passa a vez ao próximo colega se cometer um dos seguintes erros:

- A pedra não cair dentro da casa correta (ou tocar nas linhas).
- O jogador pisar as linhas do desenho.
- O jogador se desequilibrar e colocar o pé que está no ar no chão.
- O jogador pisar a casa onde está a pedra durante a ida.

### 4. Como Ganhar

- Quando um jogador conseguir completar todo o percurso com sucesso (indo e voltando da Casa 1 à Casa 10), ganha o jogo.

- Opcionalmente, pode ser jogado para ver quem completa o circuito mais rapidamente ou quem consegue conquistar e marcar mais casas.

**O "Jogo dos Pés"** (frequentemente chamado de circuito de pegadas ou jogo da lateralidade) é uma excelente dinâmica de psicomotricidade para trabalhar a coordenação e a orientação espacial. As regras baseiam-se em posicionar os pés em direções específicas (frente, atrás, direita, esquerda) seguindo um padrão visual ou comando oral.

#### Preparação e Material

- Material: Desenhos de pegadas (pé direito e pé esquerdo) pintados no chão.
- Dica lúdica: Pode colocar uma fita ou meia colorida num dos pés (ex: pé direito) para ajudar os participantes mais novos a identificar os lados.

#### Regulamento e Regras Base

1. Posição Inicial: O jogador deve colocar-se na linha de partida, junto à primeira pegada, descalço ou de sapatilhas.
2. Deslocamento: Ao sinal de início, o jogador deve saltar ou caminhar, pousando o pé correspondente na pegada certa desenhada no chão (ex: pé direito na pegada que aponta para a direita, pé esquerdo para a esquerda).
3. Comandos (Frente, Trás, Direita, Esquerda): Os pés só podem avançar, recuar ou rodar se os apoios estiverem corretos.
4. Perda de Equilíbrio: Caso o participante se desequilibre ou coloque o pé na direção errada, deve voltar ao início ou à última posição correta.

#### Modos de Jogo e Desafios

- Contra-relógio: Cronometrar o tempo que cada jogador demora a completar o circuito do início ao fim.
- A Pares (Cooperativo): Dois participantes fazem o percurso lado a lado, ajudando-se com as mãos para manter o equilíbrio.

O Jogo "**Segue a linha**" é um jogo infantil de psicomotricidade.

Algumas orientações:

1. Este jogo é muito utilizado para desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora de crianças.

- Objetivo: Terminar o percurso desenhado no chão o mais rápido possível, sem pisar fora da linha.
- Preparação: Desenham-se e pintam-se várias linhas no chão com giz ou fita (retas, curvas ou zigue-zague). Os jogadores dividem-se em equipas no início de cada linha.

Funcionamento:

- O orientador define uma ordem de movimento (andar, correr, saltar num pé só, andar em bicos de pés).
- O primeiro aluno de cada fila começa o trajeto seguindo rigorosamente a linha.
- Se o jogador pisar fora da linha, deve voltar ao início do percurso.
- O jogador seguinte da equipa só pode avançar quando o colega anterior terminar todo o trajeto.
- Vitória: Ganha a equipa que conseguir que todos os seus membros completem o circuito primeiro.

**No Jogo da "Amarelinha Africana"**, brincamos num retângulo pintado no chão, com 2,5 m por 2,35 m, dividido em 16 quadrados. Saltamos ao mesmo tempo, com música, sem pisar nas linhas e respeitando os movimentos combinados.

Algumas orientações:

- O desenho no chão tem a forma de um retângulo com 2,5 m por 2,35 m. O retângulo está dividido em 16 quadrados, organizados em 4 linhas e 4 colunas.

-Os participantes colocam-se nas extremidades do desenho. Todos saltam ao mesmo tempo, seguindo o ritmo da música.

-Os saltos são feitos de forma coordenada, conforme a coreografia combinada.  
Não se pode pisar nas linhas.

-Quando chegam ao outro lado, fazem meia volta e repetem os movimentos.

- O jogo termina quando o percurso ou a coreografia definidos pela turma estiverem concluídos.

O Jogo “**Trilho da Minhoca**” consiste em chegar em primeiro, ao último número (casa 23). Em cada jogada é lançado um dado.

#### Componentes do jogo

- Desenho de uma minhoca no chão, dividida em 23 casas. Em cada casa, existe um número de 1 a 23).

- Para o jogo é necessário um dado e pelo menos dois jogadores.

- Na sua vez, o jogador lança o dado e percorre o número de casas indicado no dado.

- **Casas especiais** – em alguns números (5, 10, 13,16, 18,21) os jogadores podem subir ou descer, no caso de pararem numa destas casas.

No Jogo do **Twister** - é um jogo clássico de tabuleiro gigante e de habilidade física, criado para testar o equilíbrio, a flexibilidade e a coordenação motora dos participantes. O objetivo principal é ser o último jogador a manter-se em pé sobre o tapete sem cair e sem tocar com os joelhos ou cotovelos no chão.

#### Componentes do Jogo

- **Tapete de plástico:** Contém 24 círculos coloridos grandes divididos em quatro fileiras de cores diferentes: vermelho, azul, amarelo e verde.
- **Roleta:** Dividida em quatro secções (Mão Direita, Mão Esquerda, Pé Direito, Pé Esquerdo), onde cada secção apresenta as quatro cores do tapete.
- **O Juiz (Girador):** Idealmente, o jogo precisa de uma pessoa extra que não joga e serve como juiz. O juiz gira a roleta e dita em voz alta os comandos para os participantes (ex: "*Mão direita no azul!*").
- **Movimentos em simultâneo:** Todos os jogadores devem tentar colocar o membro indicado na cor sorteada ao mesmo tempo.

- **Apenas um membro por círculo:** Não é permitido que dois jogadores usem o mesmo círculo colorido ao mesmo tempo. Se a cor sorteada já estiver totalmente ocupada, o juiz deve girar a roleta novamente.
- **Posição fixa:** Uma vez posicionado a mão ou o pé num círculo, o jogador não se pode mexer ou levantar até que o juiz anuncie um novo movimento para esse mesmo membro.
  - *Exceção:* É permitido levantar temporariamente uma mão ou pé para dar passagem ao corpo de outro participante, mas é obrigatório avisar o juiz e voltar ao mesmo círculo logo a seguir.
- **Eliminação:** Um jogador é desclassificado imediatamente se cair, escorregar ou tocar no tapete com os cotovelos, joelhos, coxas ou o rabosque. O equilíbrio é fundamental!
- **Vencedor:** O jogo continua a ficar cada vez mais apertado e embaraçado à medida que as rondas avançam. O último jogador que conseguir resistir em pé sem cair ganha a partida.

O **Labirinto** – transformar o conceito do Labirinto num jogo físico e motor de orientação espacial para crianças, foi criado no chão do recreio, onde as próprias crianças são os peões.

O objetivo é ensinar noções de direção (frente, trás, esquerda, direita) enquanto elas tentam ir do Início ao Fim.

#### Preparação do Espaço

1. Desenhe o Labirinto: Use fita adesiva (no chão de casa) ou giz (no quintal) para desenhar uma grelha de caminhos (ex: 4x4 ou 5x5 quadrados).
2. Defina os Extremos: Marque claramente um quadrado como INÍCIO e outro no lado oposto como FIM.
3. Coloque Obstáculos: Espalhe objetos (almofadas, cones ou brinquedos) em alguns quadrados para funcionarem como "paredes" ou "bloqueios" onde as crianças não podem pisar.

Regras do Jogo – labirinto - Este jogo funciona melhor em duplas (ou com o adulto a orientar a criança), pois força o treino da comunicação e da orientação.

- Os Papéis: Uma criança é o "Robô" (que entra no labirinto de olhos abertos) e a outra é o "Navegador" (que fica de fora com as instruções).
- Movimento por Comandos: O Robô não pode andar livremente. Ele só se pode mexer se o Navegador der uma ordem de direção clara.
- Os Comandos Permitidos: O Navegador só pode usar quatro comandos:
  - *"Dá [X] passos para a frente"*
  - *"Dá [X] passos para trás"*
  - *"Roda para a esquerda"*
  - *"Roda para a direita"*
- Proibido Tocar: Se o Robô pisar uma linha do labirinto ou tocar num obstáculo (almofada/cone), o circuito "avaria". O Robô deve voltar dois passos atrás e o Navegador tem de recalcular o caminho.

- Vitória: O jogo termina com sucesso quando o Navegador conseguir guiar o Robô até ao quadrado do FIM.
- Para Crianças Mais Pequenas (3-5 anos): Em vez de comandos verbais, espalhe setas de papel no chão dentro do labirinto. A regra é simples: a criança só pode caminhar pisando as setas e seguindo a direção para onde a ponta da seta aponta até chegar ao fim.