

Regulamento da Atividade Intergeracional – Projeto “Recreios com Vida”

1. Objetivos da atividade

- Promover a interação entre diferentes gerações.
- Desenvolver valores de respeito, empatia e cooperação.
- Incentivar a participação ativa dos alunos na organização e dinamização das atividades.
- Proporcionar momentos de lazer e bem-estar aos participantes.
- Desenvolver competências de liderança, responsabilidade e comunicação.

2. Organização da Atividade

A atividade é organizada em 3 estações de jogo: Bowling, Cup Ping Pong e Petanca.

Cada estação tem, pelo menos, 2 alunos do 6.º ano responsáveis pela explicação das regras, esclarecimento de dúvidas, distribuição e recolha de materiais, havendo ainda outros alunos responsáveis pelo apoio e motivação dos participantes e garantia do cumprimento das regras gerais de segurança. Além dos alunos responsáveis, a atividade conta também com o apoio de professores.

Os participantes são distribuídos em grupos e vão rodando pelas várias estações, permitindo a participação de todos em todos os jogos.

3. Regras Gerais

Todos os participantes devem:

- demonstrar respeito pelos colegas, idosos e organizadores;
- utilizar linguagem adequada e comportamento exemplar;
- cumprir as orientações dadas pelos alunos responsáveis e professores;
- utilizar os materiais de forma cuidadosa;
- participar de forma colaborativa.

4. Regulamento de cada jogo

4.1 Bowling

- O objetivo do jogo é derrubar o maior número possível de pinos, em 5 minutos.
- A bola deve ser lançada atrás da linha marcada por cones.
- Cada participante lança a bola uma vez, a bola é dada a outro colega, os outros participantes aguardam a sua vez e assim sucessivamente até chegarem ao fim os 5 minutos.
- No final do tempo, um dos alunos organizadores anuncia o vencedor daquela ronda, que é o participante que derrubou mais pinos.
- Dois líderes da atividade ficam responsáveis por levantar e organizar os pinos, depois de serem derrubados, por dar a bola ao participante que a vai lançar e por garantir que as regras são cumpridas.

4.2 Cup Ping Pong

- O objetivo do jogo é acertar com a bola de pingue-pongue dentro dos copos do lado do adversário.
- A mesa de pingue-pongue é dividida pela rede e, em cada lado, há copos organizados no espaço.

- Cada participante tem 5 tentativas para acertar com as bolas de pingue-pongue nos copos do lado adversário.
- Os lançamentos deverão ser realizados junto à ponta da mesa de pingue-pongue.
- O adversário não pode fazer qualquer movimento para impedir a entrada da bola nos seus copos.
- Vence o participante que conseguir acertar em mais copos de forma sucessiva.
- Os líderes da atividade ficam responsáveis por contabilizar os pontos, por apanhar bolas e dá-las aos participantes e por garantir que as regras são cumpridas.

4.3 Petanca

- O objetivo do jogo é lançar as bolas o mais próximo possível da bola-alvo.
- Cada participante terá direito a dois lançamentos por rodada e deve lançar a bola na sua vez.
- As bolas deverão ser lançadas dentro da área definida e a partir da linha de cones.
- Vence uma rodada quem lançar a bola mais próxima da bola-alvo duas vezes.
- Os participantes devem respeitar a vez dos restantes jogadores e não devem fazer quaisquer movimentos para impedir o lançamento dos outros participantes.
- Vence o jogo quem conseguir vencer mais rodadas no jogo.
- Os líderes da atividade ficam responsáveis por verificar a posição das bolas, decidindo quais foram as que ficaram mais perto da bola-alvo, por apanhar bolas e dá-las aos participantes e por garantir que as regras são cumpridas.

5. Final do jogo

- Os jogos terminam à hora prevista para o fim da atividade.
- No final do jogo, os alunos identificam e elogiam a prestação de todos e apoiam os professores na arrumação do material utilizado.