

## Jogo do Tiro ao Alvo

| Turmas e nome das equipas | Pontuação de cada equipa |
|---------------------------|--------------------------|
|                           |                          |
|                           |                          |
|                           |                          |
|                           |                          |
|                           |                          |

## Jogo da Pesca – Adivinhas e Charadas...

### Pontuação das Equipas

| Turmas e nome das equipas | Pontuação de cada equipa |
|---------------------------|--------------------------|
|                           |                          |
|                           |                          |
|                           |                          |
|                           |                          |
|                           |                          |

## Jogo do Tiro ao Alvo

### Alvo e Bolas Pegajosas...

| Turmas e nome das equipas | Pontuação de cada equipa |
|---------------------------|--------------------------|
|                           |                          |
|                           |                          |
|                           |                          |
|                           |                          |
|                           |                          |

## Jogos de destreza e perícias com bola

### Material :

Paraquedas colorido

2 bolas de ginástica

### Objetivos do jogo

Tentar lançar a bola ao ar e deixar cair no Paraquedas movendo-o sem cair no buraco.

Depois com duas bolas.

## Jogo do lenço ou bola

### Material :

roda de alunos da turma

1 lenço

1 bola

### Objetivos do jogo

Os alunos de cada turma fazem uma roda de mãos dadas e depois de alargada, largam as mãos.

As regras deste jogo são as do jogo do lenço.

Cada menino em que é colocado o lenço, depois de dar a volta à roda senta-se, para todos terem essa oportunidade.

**2ª variante:** agora jogam com uma bola – mas têm de jogar a bola a um colega e este deve apanhar com as duas mãos e assim sucessivamente.

## **Jogo do lenço ou bola**

### Material:

Uma bola ou lenço

Arcos

### Objetivos do jogo

Os alunos de cada turma fazem uma roda sentados com os arcos e de mãos dadas, alternando um/ou dois alunos um arco. É colocada a bola ou lenço no meio da roda e dois a três alunos que vão correndo à volta da roda. Quando o professor parar a música ou fizer o sinal de entrada no interior da roda, os alunos que andam no exterior da roda tentam entrar e apanhar o lenço ou bola. Este aluno escolhe agora os alunos que vão andar no exterior.

As regras são idênticas à do jogo do lenço.

Cada menino que consegue apanhar o lenço, depois de dar a volta à roda senta-se, para todos terem essa oportunidade.

## **Jogos Perícia e Pontaria**

### Material :

Bolas ou sacos de areia para 2 equipas

Painel com buracos e pontuação

4 bolas pequenas de espuma

### Objetivos do jogo

Formam 2 grupos/ ou equipas e cada equipa à vez tenta acertar nos buracos do Painel, fazendo pontos para a sua equipa, consoante acertar ou não no buraco.

Ganha a equipa que tiver mais pontuação após jogar.

## **Estafeta / gincana desportiva**

### Material :

2 arcos pequenos

4 arcos grandes

6 pinos de altura e respetivas barras para fazer as barreiras

4 paus de testemunho

4 Baldes de água

### Objetivos do jogo

Organizam 2 equipas na turma –

O percurso é explicado e após isso começa a competição.

Ganha a equipa que acabar a estafeta em primeiro lugar, realizando os exercícios todos sem derrubar obstáculos.

Se algum jogador derrubar um obstáculo, tem que voltar atrás.

A equipa que tiver mais água no balde grande ganha.

## **Jogo de Tiro ao Alvo - 3**

### Material :

Corda, molas ou estaca para pendurar o Alvo

Alvo circular com pontuação

8 a 10 bolas pequenas de espuma ou plástico pegajosas

### Objetivos do jogo

Formam 2 grupos/ ou equipas e cada equipa à vez tenta acertar no alvo e pontuar com as bolas que devem ficar coladas no alvo.

Ganha a equipa que tiver mais pontuação após jogar dez jogadas ou todos os jogadores tiverem jogado pelo menos duas vezes.

## Jogos de Tiro ao Alvo - 4

### Material:

Tapete com alvo ou pontuação

3 a 6 argolas pequenas ou almofadas de tecido ou mesmo argolas de borracha

### Objetivos do jogo

Formam 2 grupos/ ou equipas e cada equipa à vez tenta acertar no alvo e pontuar com as argolas ou almofadas que devem ficar nas zonas pontuadas do alvo.

Ganha a equipa que tiver mais pontuação após jogar dez jogadas ou todos os jogadores tiverem jogado pelo menos duas vezes.

## Jogo do Galo Gigante

### Material:

Tapete com as marcações e

6 peças de duas cores- bolas pequenas de filtro ou almofadas de tecido

### Objetivos do jogo

Formam 6 grupos/ ou equipas e cada equipa à vez tenta ganhar o jogo formando uma linha ou uma diagonal com as peças da sua cor .

Jogam duas equipas de cada vez e vão sendo eliminados as equipas perdedoras.

Fazem competição até apurar a equipa vencedora.

Variante: podem jogar aos pares.

## Jogo da Pesca

### Material:

3 canas de pesca com ímanes

Baldes de Pesca

Um tapete ou caixa que vai o mar ou rio

Peças de seres marinhos

Cartas com charadas ou frases para completar/ responder

### Objetivos do jogo

Formam 3 grupos ou equipas e cada equipa, coloca-se em fila frente ao Mar/tapete onde são distribuídas e colocadas todas as peças com seres marinhos.

Cada aluno, na sua vez tenta pescar ou apanhar um peixe ou ser marinho e coloca-o no balde da sua equipa. Passa então a cana ao jogador de trás e assim sucessivamente, até todos terem tido a oportunidade de ir à pesca.

De seguida contam os peixes/ seres marinhos que conseguiram pescar e respondem às questões que lhes saem nas cartas.

O monitor é que faz as questões ou diz as charadas à equipa e diz se esta acertou ou não. Sem dar a resposta. Por cada resposta certa somam pontos.

Ganha a equipa que fizer mais pontos.

Variante: podem formar equipas mais pequenas de 4 a 5 jogadores.

Fazem competição até apurar a equipa vencedora.

## Jogo Tradicional

### “Macaquinho do chinês”

#### Material:

Duas marcas no campo para delimitar o espaço.

Uma para o jogador que vai ditar o jogo.

Os restantes jogadores colocam-se atrás da linha de partida.

#### Objetivos do jogo

O jogador que é o líder vai iniciar o jogo cantando em voz alta: Virado de costas, começa a cantar **“Um, dois, três, macaquinho do chinês...”** e vira-se depois para ver os jogadores a aproximarem-se do seu lugar do líder.

Todos tentam lá chegar sem ser vistos em movimento.

Por isso, os movimentos têm de ser rápidos e não podem ser vistos pelo líder a mexer quando este se vira.

Caso aconteça serem apanhados a mexer-se, têm que voltar para a linha de partida inicial.

Quando chega um jogador ao lugar do líder, sem ser visto em movimento, passa este a liderar cantando a cantilena.

**Variante:** Terem que se mover aos pares. E são dois líderes a cantar.

## Jogo Desportivo – Futegolfe

#### Material:

Duas marcas no campo para delimitar **a partida** das equipas.

1 bandeira com um buraco de golfe grande

2 bolas de futebol

#### Objetivos do jogo

Organizam-se as equipas em fila indiana, atrás da linha de partida. Ao sinal de partida cada jogador da frente chuta a bola com o pé, tentando que fique mais perto da bandeira ou do buraco de golfe.

Quando joga o primeiro jogador, passa logo o seguinte a correr até à bola e chuta a bola tentando aproximar-se do buraco. Corre para a partida **e só depois de tocar na mão do colega que está na frente**, este parte a correr até à bola e tenta chutá-la o mais perto do buraco.

E assim sucessivamente, até haver uma equipa que consegue com chutos ou pontapés meter a bola no buraco de futegolfe.

Ganha a equipa que conseguir meter em 1º lugar a bola no buraco com pontapés.