

Guião dos Jogos

Jogo da Macaca

Nível etário: a partir do 4 anos

Número de jogadores: ilimitado

Material necessário: macaca desenhada no chão e pedra.

O Jogo da Macaca é um jogo tradicional que consiste em saltar ao pé-coxinho num circuito desenhado no chão. No caso da nossa escola temos duas macacas (uma com palavras outra com números). O objetivo é percorrer todas as casas, empurrando ou apanhando uma pedra sem pisar as linhas nem perder o equilíbrio.



Regras básicas:

- 1 – Lançamento: o 1.º jogador atira a pedra para a primeira casa. A pedra deve cair dentro da casa sem tocar nas linhas.
- 2 - Percursos de Ida: o jogador salta todo o circuito ao pé-coxinho, saltando por cima da casa onde está a pedra (não a pode pisar). Nas casas duplas, pode pousar ambos os pés (um em cada casa).
- 3 – Na última casa, o jogador pode descansar, virar-se e fazer o percursos de volta.
- 4 – No regresso, o jogador pára na casa anterior àquela onde está a pedrinha. Equilibrando-se num só pé, apanha a pedra, salta por cima da casa vazia e sai do circuito.
- 5 – Avançar de Nível: na sua próxima vez, o jogador lança a pedra para a casa seguinte, repetindo o processo, e assim sucessivamente até chegar ao fim do circuito.

Penalizações:

O jogador perde a vez e passa ao próximo colega se:

- ✓ A pedra calhar fora da casa correta ou em cima de uma linha;
- ✓ Pisar uma das linhas do desenho;
- ✓ Colocar os dois pés no chão numa casa de quadrado simples;
- ✓ Perder o equilíbrio e apoiar o outro pé ou cair.

Jogo Terra e Mar

Nível etário: a partir dos 3 anos

Número de jogadores: ilimitado

Material necessário: Jogo desenhado no chão e voz de comando que diz “Terra” e “Mar”

O jogo “Terra e Mar” é uma brincadeira tradicional originária de Moçambique, que estimula a agilidade, a atenção e a coordenação motora. Não há limite de participantes. O objetivo é pular para o lado correto conforme o comando de um líder.



Regras básicas:

- 1 – Marcar o espaço: Traçar um longa linha no chão;
- 2 – Definir os lados: Escrever que um lado é a “Terra” e o outro é o “Mar”;
- 3 – Escolha o líder: Um participante é escolhido para ditar os comandos;
- 4 – Início: Todos os jogadores ficam em fila ao longo da linha.
- 5 – Comandos: Ao som de “Terra” todos devem pular para o lado da terra. Ao som de “Mar” todos pulam para o lado do mar.

6 – Eliminação: Quem pular para o lado errado, pisar a linha ou saltar sem comando, é eliminado. O último jogador a permanecer vence.

Variações:

Velocidade – o líder pode acelerar os comandos para dificultar e aumentar a diversão.

Animais – O líder pode dizer nomes de animais, exemplo “leão” – pula para a terra, “tubarão” – pula para o mar.

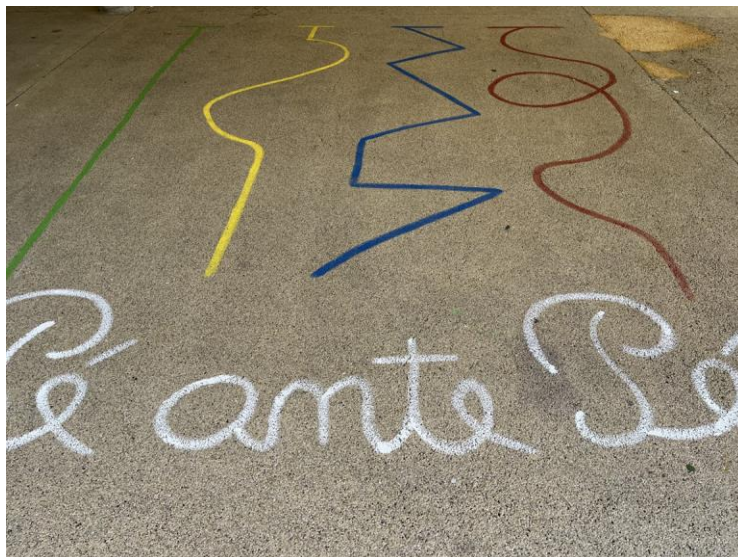
Jogo “Pé ante pé”

Nível etário: a partir dos 3 anos

Número de jogadores: ilimitado

Material necessário: percursos desenhados no chão

Os participantes devem seguir cada percurso conforme as indicações dadas: ao pé-coxinho, pé-ante-pé, aos saltos, entre outros. O objetivo é ter equilíbrio para efetuar cada percurso diferenciado.



Jogo “Duelo de Círculos com Pedra, Papel e Tesoura”

Nível etário: a partir dos 6 anos

Número de jogadores: ilimitado

Material necessário: círculos desenhados no chão.



Este jogo pressupõe que estejam vários círculos desenhados no chão.

Os jogadores começam nas pontas e vão saltando de círculo em círculo. Quando se encontram no meio do circuito jogam “Pedra, Papel e Tesoura”. Quem ganha avança, quem perde volta para o início ou dá a vez ao próximo da fila.