

## Jogo do Alfabeto

O Jogo do Alfabeto é uma brincadeira muito divertida realizada no recreio da escola. Este jogo ajuda a aprender o alfabeto; desenvolve a rapidez e a coordenação; promove o trabalho em equipa; incentiva o convívio entre colegas.

Muitas crianças gostam de experimentar este jogo no recreio, tanto de manhã como de tarde, porque a diversão é sempre garantida.

O percurso tem uma linha colorida em ziguezague com todas as letras do alfabeto. Os jogadores dividem-se em duas equipas e competem para chegar primeiro à letra Z. Durante o jogo, os participantes fazem desafios de Pedra, Papel ou Tesoura para continuar a avançar. Além de divertido, este jogo ajuda as crianças a aprender o alfabeto, a trabalhar em equipa e a praticar atividade física.



### Objetivo do jogo

Chegar primeiro à letra Z e conquistar o lado da equipa adversária.

### Regras do Jogo

Os jogadores dividem-se em duas equipas com o mesmo número de crianças e colocadas em cada extremo do percurso.

O primeiro jogador de cada equipa começa a correr pela linha do alfabeto.

Quando os dois jogadores se encontram, fazem:

Pedra, Papel ou Tesoura.

Quem ganhar continua a correr em direção ao lado adversário.

Quem perder:

volta ao início e sai do percurso e entra o próximo colega da equipa.

O jogo continua da mesma maneira até um jogador conseguir chegar à letra Z.

A equipa que chegar primeiro ao final vence o jogo.

## Jogo: “Salta e Equilibra”

O jogo “Salta e Equilibra” é uma atividade divertida para alunos. O percurso colorido no chão desafia as crianças a realizar diferentes movimentos, como saltar, equilibrar-se e caminhar.

Cada símbolo indica uma ação diferente, ajudando os alunos a melhorar a coordenação motora e a atenção enquanto brincam e aprendem.

### Objetivo do jogo

Desenvolver a **coordenação motora**, o equilíbrio, a atenção e a lateralidade dos alunos do 1.º ciclo através de movimentos divertidos realizados num percurso pintado no chão.



### Como é o percurso?

O percurso é formado por pegadas desenhadas no chão

Cada pegada indica um movimento diferente que deve ser efetuado ao longo do percurso.

Por cada movimento correto ganha um ponto. Se o movimento não for o correto perde o ponto

### Regras do Jogo

Os alunos colocam-se em fila e jogam um de cada vez.

- Saltar com os **dois pés juntos**.

Os alunos fazem o percurso sem falar.

Vence quem fizer o percurso corretamente em menos tempo, somando mais pontos no final