

Regulamento: Jogo de orientação (setas no chão)

Enquadramento

Participar no projeto “Recreios com vida” foi o ponto fulcral para transformar o recreio da escola, espaço exterior, num local mais vivo, mais colorido, mais dinâmico, de articulação e de inclusão. Pintaram-se no chão, jogos tradicionais: macaca e jogo do galo. Estes jogos têm sido implementados nas aulas de educação física. usam-se tampas de plástico ou metal como patela, no jogo da macaca e, usam-se tecidos de duas cores ou até mesmo cones ou cordas de cores diferentes, material de desporto. Criou-se um novo jogo coletivo, “jogo de orientação” com setas coloridas no chão. A pensar na sustentabilidade, não necessita de material. Só precisa da vontade de jogar, usando o corpo ou cadeira de rodas. Destinado a todas as idades (1-99 anos), elementos da comunidade escolar (pré-escolar e 1º ciclo) e da comunidade educativa (pais, avós, professores...)

. A brigada (grupo de alunos do 1ºciclo) criou o jogo e teve a ajuda da comunidade escolar na utilização das tintas. Reaproveitaram-se restos de tintas usadas no projeto “muros com vida”. A atividade foi divulgada ao pré-escolar, a todas as turmas do 1º ciclo e à comunidade educativa: pais, encarregados de educação, avós, professores, AO e autarquias) e todos participaram nesta experiência de diversão e aprendizagem.

Descrição do Jogo

O jogo coletivo “jogo de orientação” com setas coloridas no chão, é uma dinâmica lúdica para todas as idades (1-99 anos). Poderá ser usado individualmente ou por equipas, de forma lenta ou mais rápida obedecendo à orientação das setas. Serve para trabalhar a lateralidade, serve para praticar e desenvolver a perceção espacial e o raciocínio lógico.

O objetivo é que os participantes se movam seguindo as direções, indicadas pelas setas, que também estão associadas a cores (frente/azul; trás/rosa; esquerda/laranja; direita/verde). Ao jogar por equipas, o chefe de equipa move-se em cima das setas e os restantes elementos da equipa, ficam dispostos à sua esquerda e à sua direita, repetindo os movimentos, até chegarem ao final. A equipa que cometer menos falhas e for mais rápida é a vencedora daquele dia de diversão.