



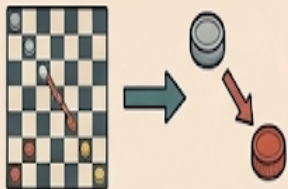
# ECO DAMAS!

PROJETO REUTILIZAÇÃO 24/25

DIVERSÃO E SUSTENTABILIDADE NO TABULEIRO!



**1** MOVIMENTO DIAGONAL E CAPTURA. Move as peças na diagonal. Salta sobre as peças do adversário para capturar.



**2** OBJETIVO: Capturar todas as peças do adversário ou impedir que ele faça movimentos.



**3** CENTRAL DE RECICLAGEM! Peça chega à última fila. Transforma-se em "Rei da Reciclagem" (Recyclable material King icon).



**4** REI DA RECICLAGEM! Peça pode mover-se para a frente e para trás OU recuperar uma peça capturada.



Ass. Maria Pereira, Miriam Oliveira, Ana Familiar e Leonor Carride - 9ºD  
FIM DO ECO DAMAS

## Material e Peças



PEÇAS FEITAS COM MATÉRIAS RECICLÁVEIS.

## Central de Reciclagem



REI DA RECICLAGEM  
REI: MOVIMENTO AMPLO OU PEÇA RECUPERADA.

## Reutilização e Diversão



PROMOVE A REUTILIZAÇÃO E IMPORTÂNCIA DA RECICLAGEM.

## Final do Jogo e Vencedor



CAPTURA TODAS OU IMPEDE MOVIMENTOS. VENCE O JOGADOR COM OBJETIVO ALCANÇADO.

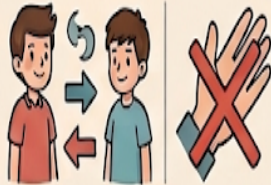


# BOWLING!



DIVERSÃO E COMPETIÇÃO NA PISTA DE PINOS!

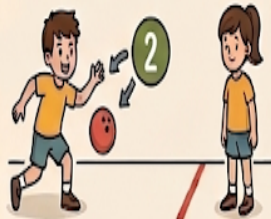
**1** 2 JOGADORES (NÃO SIMULTÂNEAMENTE). Não se pode tirar o material da bobine.



**2** Se cair todos os pinos ao mesmo tempo, são 7 PONTOS.



**3** Apenas 2 CHANCES para atirar. Só se pode atirar atrás da linha.



**4** Cada pino vale 1 PONTO. Têm de lançar a bola por baixo.



1ª Regra

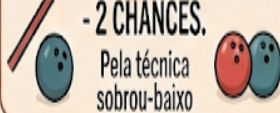
## Jogadores & Material

2 JOGADORES - TURNO A TURNO.



## Lançamento

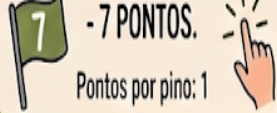
ATRAS DA LINHA - 2 CHANCES.



## Pontuação

TODOS AO CHÃO - 7 PONTOS.

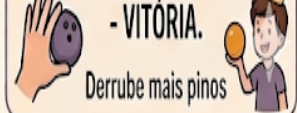
Pontos por pino: 1



## Técnica & Fim

LANCE POR BAIXO - VITÓRIA.

Derrube mais pinos



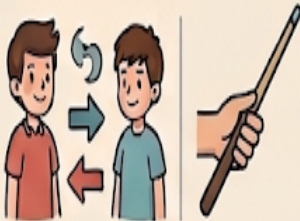


# SNOOKER!

PROJETO DESLIGA E BRINCA 25/26  
DIVERSÃO E COMPETIÇÃO NA MESA DE BILHAR!



**1** OS JOGADORES JOGAM ALTERNADAMENTE. A vez passa se não houver ponto.



**2** OBJETIVO: Atingir bolas coloridas com a branca. Bola colorida vale 1 PONTO.



**3** JOGADA CONTINUA: Sempre que uma bola colorida entrar, o jogador continua. Se nenhuma entrar, passa a vez.



**4** FALTA: Se a bola branca entrar num buraco, o jogador perde a vez.



1ª Regra

Jogadores & Material

OS JOGADORES JOGAM ALTERNADAMENTE.  
1 BOLA BRANCA, 1 BOLA PRETA, 8 COLORIDAS.

Jogada & Pontos

ATINGIR BOLA COLORIDA COM A BRANCA.  
BOLA COLORIDA: 1 PONTO.  
CONTINUA SE PONTUAR.

Faltas

BRANCA NO BURACO:  
PERDE A VEZ.  
PASSA A VEZ SE NÃO PONTUAR.

Bola Preta & Fim

PRETA NO FIM: SÓ DEPOIS DE TODAS AS COLORIDAS.  
BOLA PRETA: 2 PONTOS.  
VENCE QUEM TEM MAIS PONTOS.

# JOGO DA DA COBRA!



DIVERSÃO E AVENTURA NA PISTA DE JOGOS!

1

Cada **JOGADOR** começa com 3 vidas.  
Jogam do mais novo para  
o mais velho.



2

**FOGO** - faz-te voltar à cabeça da cobra.  
**TEIA** - é preciso esperar que uma rodada  
passe para voltar a jogar.



3

**GALHO** - faz-te avançar, de uma extremidade à outra.  
**ARCO-ÍRIS** - o jogador desce para a casa  
marcada com o fim do Arco-íris.



4

Caso as **VIDAS** esgotem, volta ao princípio.  
Vence quem chegar primeiro à **CAUDA** da cobra.



1ª Regra



**JOGADORES  
E ORDEM**

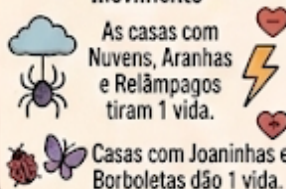
3 vidas / Mais novo primeiro



**Casas  
Especiais**

**6  
CASAS ESPECIAIS  
DE VIDAS**

Efeitos especiais de  
movimento



As casas com  
Nuvens, Aranhas  
e Relâmpagos  
tiram 1 vida.

Casas com Joanelhas e  
Borboletas dão 1 vida.

Vantagens



**JOANELHAS E  
BORBOLETAS**

Efeitos de Vidas



Final



**VITÓRIA E  
MATERIAIS**

Dado e Cápsulas (Peões)



# O LABIRINTO



DIVERSÃO E DESAFIOS NO LABIRINTO!

1

**JOGADORES E PEÇAS:** 2-5 Jogadores. O Jogo começa com as peças no START. Primeiro rola o dado.



2

**REGRAS BÁSICAS:** O primeiro jogador rola o dado e avança o número de casas indicado.



3

**REGRAS ESPECIAIS (O Labirinto)**

Mas cuidado! Se parares na(s) casa(s) com:

- Triângulo: Recuas 2 casas;

- Estrela: Avanças 3 casas. - Cruz: Ficas sem jogar uma vez.



4

**VITÓRIA E DADO FINAL:** O primeiro a alcançar a casa 24 ganha. Para chegar à última casa (24), precisas do número exato. Se for a mais, avanças e voltas para trás (Ex:  $22+3 = 24$ , e voltas para 23).



Início e Ordem



**COMEÇO DO JOGO**

Peças no START



Casas Especiais

**RECUA, AVANÇA, PARA**

Efeitos especiais de movimento



Vitória Exata



**ALCANÇAR O NÚMERO EXATO**

Precisas do número certo no final



Final do Caminho



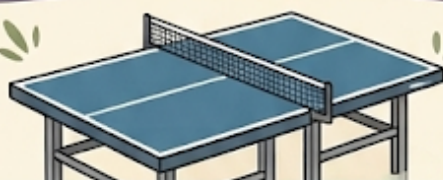
**FIM DO LABIRINTO**

Chegar primeiro à casa 24



# PING PONG

## REGRAS OFICIAIS



1

**FORMATO DA PARTIDA:** Uma partida é disputada em melhor de 3 ou 5 sets de 11 pontos.



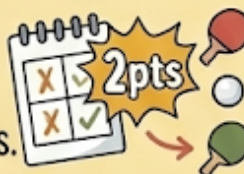
2

**REGRAS DO SERVIÇO:** O sacador deve jogar a bola 16cm no ar e bater nela. A bola deve tocar primeiro seu lado, depois o lado do oponente.



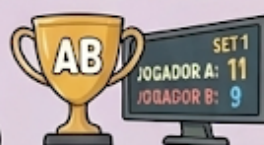
3

**PONTUAÇÃO E ALTERNÂNCIA:** Ganha o ponto quem não cometer erro. O sacador muda a cada dois serviços.



4

**CRITÉRIO DE VITÓRIA:** Ganha o set o jogador que atingir 11 pontos primeiro, com uma diferença de 2 pontos (ex: 12-10, 13-11).



ETAPA 1:

SAQUE



SAQUE LEGAL

ETAPA 2:

RETORNO



RETORNO BEM-SUCEDIDO

ETAPA 3:

PONTUAR



PONTO CONQUISTADO

CONDIÇÃO

DE VITÓRIA



GANHA O JOGADOR DE 11 PONTOS

# ACERTA BURACO

## REGRAS OFICIAIS



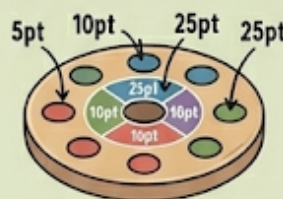
1

MÍNIMO DE JOGADORES: 2  
MÁXIMO DE JOGADORES: 4



2

A PONTUAÇÃO É ATRIBUÍDA A CADA BOLA QUE ACERTA NO BURACO.



3

O JOGADOR TEM QUE ESTAR A 3 PASSOS DE DISTÂNCIA DA BOBINE.



4

GANHA O JOGADOR QUE ATINGIR O LIMITE DE PONTUAÇÃO ESTABELECIDO.



ZONA 1

BOLA DE 1pt



ZONA 2

BOLA DE 5pt



ZONA 3

BOLA DE 10pt



COND. DE VITÓRIA

PONTOS ACUMULAM



# REGRAS DO

# LUDO

## ★ 1. JOGADORES

- O Ludo pode ser jogado por 2 a 4 jogadores.
- Cada jogador escolhe uma cor e recebe 4 peões dessa cor.
- Todos os peões começam na base (zona da sua cor).



## ★ 2. OBJETIVO DO JOGO

Levar os 4 peões desde a base até à casa final antes dos outros jogadores.



## ★ 3. INÍCIO DO JOGO

- Os jogadores jogam o dado por rodada.
- Para tirar um peão da base, é necessário calhar o número 6.
- Quando sai um 6 o jogador coloca um peão na casa de partida da sua cor e joga novamente o dado para ver quanto o peão andará.



## ★ 4. COMO JOGAR

- Em cada rodada, o jogador lança o dado e move um dos seus peões o número de casas indicado.
- Se tiver vários peões no tabuleiro, pode escolher qual mover.
- Sempre que sai um 6, o jogador pode pôr um peão em jogo ou mover um peão já em jogo 6 casas; e volta a jogar o dado outra vez.



## ★ 5. CAPTURAS

- Se um peão cair numa casa ocupada por um peão adversário, este é capturado.
- O peão capturado volta para a base e terá de voltar a sair com um 6.



## ★ 6. FIM DO JOGO

- Os peões devem dar a volta ao tabuleiro e entrar no percurso final da sua cor.
- Ganha o jogador que conseguir colocar primeiro os 4 peões na casa de chegada.



## PROJETO DESLIGA E BRINCA



OFFLINE



TOCA



MEXER

DIVERSÃO,  
ESTRATÉGIA  
E AMIZADE!

QUE GANHE  
O MELHOR!

# DESAFIO DOS COPOS!



⇒ DIVERSÃO, DESAFIOS E MUITA RISADA! ⇒

1

NÃO PODES **MEXER** NO COPO ENQUANTO A BOLA AINDA ESTÁ NO AR.



2

SE A BOLA **CAIR AO CHÃO**, PASSA A VEZ.



3

GANHA A EQUIPA QUE TIVER **MAIS PONTOS** PRIMEIRO.



4

QUANDO **ACERTARES** NUM COPO, PODES OBRIGAR A OUTRA EQUIPA A LANÇAR...



COM ESTES DESAFIOS:



COM A MÃO  
NÃO DOMINANTE



DE OLHOS  
FECHADOS



DE PÉ  
COXINHO



SENTADO

