

A
BRINCAR
também se
APRENDE





A
BRINCAR
também se
APRENDE





Título: A BRINCAR TAMBÉM SE APRENDE
Autoria: Município de Anadia
Editor: Município de Anadia
Ano: 2016
Local: Anadia
1ª edição

Projeto, pesquisa e concepção: Município de Anadia | Câmara Municipal de Anadia
Coordenação: Divisão de Desenvolvimento Humano, Cultural e Social
Design gráfico, impressão e acabamento: Incograf[®] Imagem_Comunicação
Tiragem: 200 exemplares
Depósito Legal: 406047/16
ISBN: 978-989-8286-20-8

© Município de Anadia, 2016

Ilustrações utilizadas e alteradas nos termos da licença
“Creative Commons License Deed”
Atribuição 3.0 Portugal (CC BY 3.0 PT)
<http://freedesignfile.com>

A brincar também se aprende / Município de Anadia. – Anadia: Município de Anadia, 2016.
ISBN 978-989-8286-20-8
I – Anadia, Município de, 1514
CDU 79
796.11

Uma escola é feita de muitas coisas, sendo o tempo de brincar um dos mais relevantes para o sucesso de a vivenciar como um espaço e um tempo de motivação e de entusiasmo para estar e para aprender.

A brincar, nomeadamente através das formas jogadas, a criança revela-se em toda a sua plenitude, exercita capacidades de pré-requisito e consolida as estruturas fundamentais para o adequado desenvolvimento psíquico, físico e social.

Brincar através do jogo deve ser, por isso, um conteúdo fundamental do currículo de funcionamento de um qualquer espaço escolar, garantindo-se a possibilidade de responder às naturais necessidades da criança, numa cúmplice afinidade, jogada, entre a vida e a escola.

Cremos, veementemente, que as nossas escolas são, neste momento, muito de competência, de compromisso e de felicidade. No entanto, persuadidos a fazer sempre mais e melhor pelas nossas crianças, agora na generalidade enquadradas por novos centros escolares, considerámos importante poder, de algum modo, contribuir para que cada momento de tempo livre e de recreio na escola possa ser desfrutado pelas crianças de forma mais adequada e entusiástica.

Operacionalizamos, assim, esta intenção, propondo um conjunto de jogos, de agora e do antigamente, sistematizados e adaptados no léxico e no grafismo, para que facilmente possam ser interpretados e postos em prática pelas crianças.

Quisemos, ainda, enriquecer os propósitos deste trabalho deixando algumas sugestões quanto à metodologia de implementação que, em cada turma ou escola, venha a ser adotada.

Porque acreditamos que

A BRINCAR TAMBÉM SE APRENDE.

Maria Teresa Belém Correia Cardoso
Presidente da Câmara Municipal de Anadia





Sumário

- 06 A BRINCAR TAMBÉM SE APRENDE
- 09 OBJETIVOS DO PROJETO
- 11 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO
- 13 CONCLUSÕES
- 15 JOGOS E BRINCADEIRAS



a brincar também se aprende

A escola tem vindo, cada vez mais, a ser entendida como um espaço de aprendizagem que não se limita apenas ao contexto da sala de aula. Em consequência deste processo, os tempos de recreio têm vindo a adquirir uma importância crescente.

Este espaço, que faz também parte da educação escolar, mas que muitas vezes não é entendido como tal, deve ser encarado como peça fundamental no crescimento e no desenvolvimento das crianças, evitando-se, desta forma, a relativização do seu papel e reconhecendo-se que o mesmo deve ser trabalhado, no sentido de melhorar a ocupação dos tempos livres dos alunos.

A educação escolar, não se restringindo à aprendizagem formal, dá assim margem para o desenvolvimento de aspetos que devem, cada vez mais, ser trabalhados e aprofundados. Questões de caráter social, psicológico e até afetivo adquirem uma importância que não deve ser descurada também durante os intervalos entre as atividades curriculares.

É neste contexto que se torna prioritária a implementação de ações que atribuam aos tempos de recreio escolar a relevância que eles merecem, que promovam o desenvolvimento integral dos alunos, e que contribuam, simultaneamente, para a prevenção de situações de isolamento social, de conflito e de violência que podem ocorrer nalguns deles.

Neste tempo, que funciona como intervalo das atividades letivas, deve ser dada à criança a oportunidade de ser criança, apostando em jogos e brincadeiras que lhe possibilitem uma convivência mais harmoniosa e saudável com os outros. Brincar e jogar são, para além de fontes de lazer, atividades que permitem à criança uma ampla autoformação, ao contribuírem para a descoberta e a compreensão do mundo em que se inserem, e para o desenvolvimento de competências de relacionamento com os seus colegas, bem como da sua autoestima.

Constata-se que é no recreio que ocorre um maior número de situações problemáticas na interação entre as crianças, nomeadamente em contexto de centros escolares, dada a





maior concentração de alunos e a partilha de espaços e de materiais, verificando-se que tais situações são potenciadas quando os recreios não apresentam equipamentos e objetos atrativos que permitam a realização de atividades lúdicas e desportivas.



Verifica-se também que um excesso de solicitações e de atividades caracteriza a atual vida das crianças, carregada de horários e demasiado planeada (entre a escola e uma multiplicidade de outras atividades).



Por outro lado, a crescente tendência das crianças para se ocuparem exclusivamente com equipamentos digitais torna cada vez menos frequente a utilização dos espaços exteriores das escolas para jogos de movimento entre grupos ou para brincadeiras que possam contribuir para a coesão, o divertimento e o crescimento das crianças e dos grupos.

Neste sentido, reconhecemos que uma intervenção no recreio pode proporcionar notórias melhorias neste espaço, com consequentes benefícios para os alunos. Por isso nos propomos implementar o projeto “A brincar também se aprende”.



Deste modo, é importante “reformular” os recreios das escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico (1º CEB), tendo por base a premissa de que este tempo escolar é um tempo de divertimento, mas também, e sobretudo, um tempo de aprender.



Este projeto vem, assim, ao encontro das necessidades das escolas, nomeadamente dos centros escolares, numa tentativa de, ao promover a dinamização sistemática de diferentes jogos e brincadeiras, prevenir situações potencialmente problemáticas e de fomentar um clima de convívio saudável e harmonioso entre as crianças.

O recreio adquire, desta forma, um papel de educação para a cidadania, capaz de ajudar os alunos a tornarem-se cidadãos responsáveis, solidários, colaborativos e, simultaneamente, autónomos nas suas escolhas e decisões.



Motivar os alunos para uma ocupação lúdica e positiva dos tempos de recreio é, assumidamente, uma finalidade deste projeto.

É importante referir também que a extensão crescente do horário letivo contribui para que o recreio seja um fator importante na qualidade de vida dos alunos, uma vez que lhes oferece a oportunidade de extravasarem todas as energias acumuladas e, em consequência, poderem dar continuidade ao dia de aulas de forma mais calma e concentrada.

O recreio permite, pois, a realização de atividade física, uma vez que há uma maior tendência para as crianças andarem, correrem e saltarem, depois de terem estado algumas horas sentadas sem grande possibilidade de movimento, o que, entre os seis e os nove/dez anos de idade, é uma tarefa difícil.

Compreende-se, assim, que este espaço, que os alunos podem utilizar de forma livre e descontraída, não pode ser desviado das preocupações prioritárias de todos aqueles que se debruçam sobre a educação, uma vez que pode contribuir fortemente para a qualidade de vida das nossas crianças, de uma forma genérica, e para a qualidade das suas aprendizagens escolares, em termos mais específicos.

Objetivos do Projeto

Considerando as potencialidades do recreio ao nível do desenvolvimento e do bem-estar dos alunos, o projeto “A brincar também se aprende” assume como objetivos:

- 1 -

PROMOVER A SOCIALIZAÇÃO

O horário de trabalho dos pais dos alunos condiciona o tipo de atividades que estes realizam, e, por questões de segurança ou por falta de oportunidades para outro tipo de ocupação, as crianças passam grande parte do tempo dedicadas a brincadeiras na própria habitação, o que diminui as possibilidades de interação com outras crianças – muitas vezes, o recreio constitui-se como a única oportunidade para essa interação.

- 3 -

DESCOBRIR OS INTERESSES E GOSTOS INDIVIDUAIS

A possibilidade de as crianças terem à sua disposição, durante o tempo de recreio, jogos e atividades diversificados, possibilita-lhes a descoberta das atividades que preferem, assim como daquelas que gostariam de aprofundar.

- 2 -

PREVENIR OS EPISÓDIOS DE CONFLITO E/OU VIOLÊNCIA NOS RECREIOS

É no recreio que ocorrem mais episódios deste tipo, o que suscita a necessidade da implementação de estratégias capazes de os prevenir, como é o caso da estruturação de atividades lúdicas – recreios onde não há materiais ou atividades disponíveis podem aparecer associados à emergência de comportamentos violentos.

- 4 -

PROMOVER A AUTONOMIA NO DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES FÍSICAS

Os alunos, depois de descobrirem o interesse dos jogos e de desenvolverem o gosto pela sua prática, tomam eles próprios a iniciativa da sua dinamização no espaço de recreio.

- 5 -

DESENVOLVER HÁBITOS DE ATIVIDADE FÍSICA

A crescente utilização das novas tecnologias da informação e comunicação, ao favorecer a vivência de um dia-a-dia mais sedentário, contribui para que as atividades físicas surjam, muitas vezes, em segundo plano nos tempos livres das crianças; tendo em conta as inúmeras vantagens do exercício físico (e.g. prevenção de doenças, diminuição do stress e ansiedade, e aumento da autoestima), é importante levar a cabo atividades que alterem as tendências atuais.

- 7 -

FOMENTAR APRENDIZAGENS INFORMAIS

Tendo em conta que a importância da escola não se limita só ao espaço da sala de aula e às aprendizagens previstas no currículo formal, é importante possibilitar a aquisição de conhecimentos que transcendam os currículos escolares formais e o desenvolvimento de competências noutros espaços e tempos da escola, de grande relevância para a formação integral dos alunos.

- 6 -

DESENVOLVER A DESTREZA MOTORA E OS REFLEXOS

Na faixa etária dos seis aos dez anos, o desenvolvimento corporal ocorre de forma lenta, o que facilita a aprendizagem sobre a utilização do próprio corpo, melhorando a gestão do controlo motor; a ausência de aprendizagens associadas aos jogos compromete o desenvolvimento das capacidades motoras e reflexivas necessárias à realização das diferentes atividades do dia-a-dia.



DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

No âmbito do desenvolvimento do projeto prevê-se a necessidade de os alunos do 1º CEB poderem dispor de um conjunto de materiais necessários à dinamização dos jogos previstos neste manual.

Na sua fase inicial, a apresentação e a implementação do projeto deverão ser realizadas pelos próprios docentes das turmas ou por outros técnicos da área da educação, pretendendo-se que os alunos consigam, o mais rapidamente possível, tornar-se autónomos na sua prática.

Faz ainda parte deste projeto a sua regular monitorização, de forma a aferir a sua qualidade e a eficácia da sua operacionalização, recolhendo contributos e propostas de melhoria, no sentido de introduzir eventuais alterações em cada contexto de desenvolvimento.

Ideias e sugestões de ordem metodológica:

- CAPITÃO DE JOGO -

A fim de tornar o projeto mais motivador para os alunos, sugere-se que seja implementado o título de “capitão de jogo”. Neste contexto, a cada jogo estará associado um “capitão”, isto é, um líder que deve estar incumbido de explicar o jogo aos colegas e de o dinamizar.

A ideia da existência de um “capitão de jogo” visa responsabilizar os alunos e desenvolver capacidades como o espírito de liderança e a boa comunicação com os colegas, aumentando, ainda, a sua autoestima.

Este conceito pode ser utilizado como estratégia de recompensa face a algum (bom) comportamento dos alunos ou a algum outro elemento do discente que se entenda que deve ser valorizado e recompensado (por exemplo: assiduidade, relação com os colegas, ou desempenho escolar, entre outros).

- EU SEI UM JOGO! -

Os alunos podem fazer sugestões de novas atividades.

Pretende-se, com isto, fomentar o diálogo das crianças com outras pessoas e dar a possibilidade de desenvolverem jogos diferentes ou de apresentarem variantes aos apresentados neste manual.

A possibilidade de existirem novos jogos aumenta o interesse dos alunos, dado o caráter de novidade que estes representam, possibilitando o desenvolvimento da criatividade e da autoiniciativa de cada educando.

- ARTESÃO DE JOGOS -

Os alunos devem registrar as suas sugestões de construção de novos materiais para a realização de novos jogos, reconhecendo-se ser importante que as crianças construam os seus próprios objetos.

Para além disso, estas podem também querer apostar em novos materiais, que depois possam ser usados para brincar.

CONCLUSÕES

O projeto “**A brincar também se aprende**” nasce da preocupação com a adequada ocupação dos alunos durante o período de recreio escolar.

Reconhece-se ser cada vez mais necessário promover a formação dos alunos nesse contexto, uma vez que os tempos não letivos contribuem sobremaneira para o seu completo crescimento e autonomização, tornando-os pessoas mais saudáveis e com uma maior capacidade de participação cívica.

É também neste contexto que se podem ir buscar contributos para uma intervenção capaz de ajudar as crianças a diversificar a forma como ocupam os seus tempos de lazer, motivando-as para a realização de jogos e brincadeiras, com vista a mitigar situações de reduzida atividade física, assim como episódios de conflito, de intolerância e de violência em espaço escolar.



- 16 SALTAR À CORDA
- 18 JOGO DAS ESCONDIDAS
- 20 JOGO DA CASA
- 22 JOGO DA APANHADA
- 24 JOGO DAS CARICAS
- 26 JOGO DAS ARGOLAS
- 28 JOGO DO DIAMANTE
- 30 TRAÇÃO COM CORDA
- 32 JOGO DO LENÇO
- 34 JOGO DO CARACOL
- 36 MURALHA DA CHINA
- 38 O GAVIÃO
- 40 FUTEBOL HUMANO
- 42 SERPENTE

A
BRINCAR
também se
APRENDE

- 44 SETE DESAFIOS
- 46 MACACA
- 48 MATA / PIOLHO
- 50 BOLA À LUA
- 52 BILROS
- 54 BOLA À PAREDE
- 56 GAZELA
- 58 CABRA CEGA
- 60 O REI MANDA
- 62 CAMINHO DE FOGO
- 64 UM, DÓ, LI, TÁ
- 66 O CONDUTOR

www.cm-anadia.pt



JOGOS
Brincadouras
em cada esquina

INDIVIDUAL

Neste jogo devem limitar o tempo, contando, no máximo, até cem enquanto cada jogador salta.

Ganha quem conseguir, nesse período de tempo, saltar à corda (com um pé ou a pés juntos) sem pisar, tropeçar ou falhar o salto.

EQUIPAS DE TRÊS ELEMENTOS

Nesta versão do jogo, dois elementos da equipa rodam a corda, enquanto o terceiro elemento salta (com um pé ou a pés juntos) até completar 30 saltos, sem tropeçar, pisar ou falhar a corda. Se uma destas situações ocorrer, perde e dá a vez a um dos jogadores que está a rodar a corda.



SALTAR À CORDA



Número de participantes: um ou mais.

Materiais: corda.

Espaço: recinto plano, amplo e sem obstáculos.

Objetivo: saltar à corda, sem perder.

JOGO das escondidas



Número de participantes: três ou mais.

Materiais: nenhum.

Espaço: recinto amplo, com locais de esconderijo.

Objetivo: encontrar todos os jogadores escondidos ou ser o último jogador escondido a conseguir salvar-se.

Devem começar por escolher o jogador que faz a contagem e definir o “ponto de salvamento”.

Para determinarem o número a ser contado, procedam do seguinte modo: uma criança toca nas costas daquele que vai contar com uma parte do corpo (exemplo: ombro, joelho ou nariz). Se acertar, conta de forma rápida, mas, se falhar, conta de forma lenta.

Depois, a criança toca novamente nas suas costas com um dedo. O jogador vira-se e, perante as duas mãos estendidas da criança que lhe tocou, tem de adivinhar com que dedo foi tocado. Por cada dedo errado que escolher acrescenta dez números à contagem (exemplo: se errar nove vezes tem de contar até 90).

Escolhido o número, o jogador conta, de olhos fechados e em voz alta, e os restantes escondem-se.

Terminada a contagem, o jogador começa a procurar os colegas escondidos. Sempre que descobre alguém escondido, vai ao “ponto de salvamento” e diz “1,2,3” e o nome de quem foi descoberto.

Para se salvar, quem estiver escondido tem de chegar ao “ponto de salvamento” antes do jogador que fez a contagem, e aí dizer “1, 2, 3” e o seu nome. O último jogador escondido a chegar pode dizer, ou não, “1, 2, 3 - salva todos”. Se salvar todos, a contagem continua a ser feita pelo mesmo jogador, mas, caso contrário, quem vai contar é o primeiro jogador encontrado e que não se salvou.

Caso não encontre ninguém, o jogador que anda à procura dos restantes pode dizer “rebenta a bolha” e, deste modo, o jogo termina.

Espalhem os arcos pelo chão do recreio, em número inferior ao de jogadores (exemplo: três arcos para quatro participantes).

O jogo começa quando a música soar. Os jogadores devem circular pelo espaço definido, sem entrarem ou tocarem nos arcos.

Quando a música para, cada um deve procurar um arco e entrar nele. Em cada arco só pode ficar um jogador. Sai do jogo aquele que não tiver conseguido entrar num arco.

O jogo é sucessivamente retomado com menos um arco.

Ganha o jogador que conseguir entrar no único arco que restar.



JOGO da CASA



Número de participantes: quatro ou mais.

Materiais: arcos, aparelhagem e música.

Espaço: recinto plano e amplo, para colocar os arcos e para que os participantes possam circular sem se atropelarem.

Objetivo: conseguir colocar-se dentro de um arco sempre que a música para.

JOGO da apanhada



Número de participantes: três ou mais.

Materiais: nenhum.

Espaço: recreio.

Objetivo: apanhar todos os jogadores ou ser o último a ser apanhado.



Antes de começar, combinem o espaço onde vão jogar e escolham o jogador que vai apanhar os restantes, sendo este o “apanhador”. Definam também onde é a “casa”, ou seja, o local onde os jogadores não podem ser presos pelo “apanhador”.

Devem ainda decidir o que acontece aos jogadores quando forem apanhados, escolhendo uma das seguintes opções:

- a) são eliminados do jogo e aguardam até este terminar;
- b) ficam imóveis a aguardar que um dos outros jogadores o venha salvar.



Quando o jogo começa, os jogadores têm de fugir do “apanhador”, para evitarem que este os agarre. Não podem sair da área de jogo definida, mas podem ficar a salvo na “casa”.

Se o jogador em fuga sair da área de jogo definida, é considerado apanhado.

O jogo termina quando todos os jogadores forem apanhados.

Tracem uma pista sinuosa no chão e marquem metas intermédias ao longo do percurso.

Cada jogador, à vez, faz a carica percorrer a pista em direção à meta, sem que ela transponha os limites traçados. Caso isto aconteça, a carica é colocada na meta anterior à posição que ocupava antes do lançamento falhado.

A carica é rematada no chão: prende-se a ponta do dedo indicador com o polegar e, ao soltá-la abruptamente contra a carica, esta é impelida para a frente.

Podem também criar uma pista com obstáculos (exemplo: buracos, objetos, rampas, etc.), e, tal como na versão original do jogo, a carica também não pode sair da pista.

Ganha o jogador cuja carica conseguir chegar à meta em primeiro lugar.



JOGO das Caricadas



Número de participantes: dois ou mais.

Materiais: giz e caricadas.

Espaço: recreio.

Objetivo: chegar primeiro à meta.

JOGO das argolas



Número de participantes: quatro ou mais.
Materiais: giz, cones e argolas.
Espaço: recinto plano e sem obstáculos.
Objetivo: somar o maior número de pontos.

Formem duas equipas e tracem no chão duas linhas paralelas, afastadas entre si, no mínimo, dois passos de gigante.

Atrás de uma das linhas, coloquem um conjunto de cones. A cada cone corresponde uma pontuação (um ponto, dois pontos, três pontos, etc.).

Cada equipa, na sua vez de jogar, posiciona-se atrás da outra linha e atira as argolas para os cones colocados à sua frente, com o objetivo de os “argolar”, ou seja, enfiar as argolas nos cones.

No final, é feita a soma dos pontos obtidos em cada jogada, ganhando a equipa que somar a pontuação mais elevada.

Para aumentar a dificuldade do jogo, a distância entre as linhas e/ou entre os cones pode ir aumentando.



Deixem os diamantes (bolas, cones ou caricas) todos juntos, lado a lado, num mesmo lugar.

Coloquem-se de costas voltadas para eles, atrás de uma linha marcada no chão e afastada do lugar onde estão os diamantes. O número de diamantes em jogo tem de ser sempre inferior ao número de jogadores (exemplo: quatro bolas para cinco jogadores).

Após um sinal sonoro (apito, assobio ou uma batida de palmas), dado por um elemento que não está a jogar, todos os jogadores correm em direção aos diamantes e agarram um.

O jogador que ficar sem diamante é eliminado.

Após cada ronda, retirem um diamante até restar apenas um em jogo.

O jogo termina quando um dos dois jogadores em jogo agarrar o último diamante, tornando-se vencedor.



JOGO do diamante



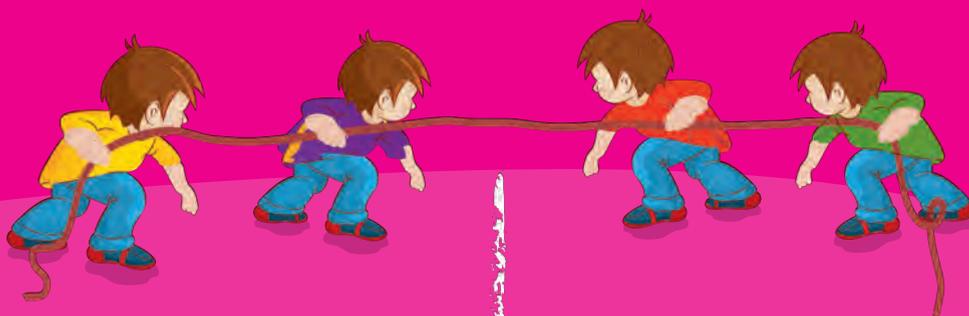
Número de participantes: três ou mais.

Materiais: giz, apito, bolas (ou cones, ou caricas).

Espaço: recinto amplo.

Objetivo: ficar com o último diamante.

TRAÇÃO COM corda



Número de participantes: quatro ou mais (em número par).

Materiais: giz e corda.

Espaço: recinto plano e sem obstáculos.

Objetivo: fazer com que a equipa adversária ultrapasse a linha, largue a corda ou algum elemento da equipa caia.

Formem duas equipas equilibradas em termos de força.

Desenhem uma linha no chão e coloquem uma corda por cima em posição perpendicular à linha, ficando metade para cada lado.

Cada equipa segura numa das extremidades da corda, devendo o jogador posicionado mais perto da linha estar a igual distância da mesma que o jogador da equipa adversária.

Após aviso, deem início ao jogo, devendo cada equipa puxar a corda até que a equipa adversária passe a linha, largue a corda ou algum dos seus elementos caia.

NOTA: Não é permitido enrolar a corda no corpo.



Formem duas equipas, com o mesmo número de elementos. Cada equipa ocupa um dos lados do campo, que será a sua “casa”. Ao centro fica a “mãe”, que segura um lenço e dá as ordens. Em segredo, os elementos de cada equipa combinam entre si um número para cada jogador (exemplo: para cinco elementos, números de um a cinco).

Na sua “casa”, os jogadores colocam-se uns ao lado dos outros. Com o lenço na mão, a “mãe” diz um número em voz alta. Os jogadores de cada equipa com esse número correm para a “mãe” e tentam tirar-lhe o lenço da mão, para regressarem à sua “casa” ou ocuparem a da outra equipa, sem serem tocados ou apanhados pelo adversário.

Se após algum tempo nenhum jogador conseguir tirar o lenço, a “mãe” chama outro número.

A equipa do jogador que tirar o lenço ganha um ponto se este voltar para sua “casa” sem ser tocado, e ganha dois pontos se ele alcançar a “casa” da equipa adversária, também sem ser tocado. Nas duas situações, se o jogador for tocado, a equipa perde um ponto.

Após cada ronda, a “mãe”, de novo com o lenço na mão, chama outro número.

A “mãe” também pode dizer “fogo” e, neste caso, todos os jogadores tentam ao mesmo tempo roubar o lenço. Se disser “água”, ninguém se pode mexer, e caso o façam, a outra equipa ganha um ponto.

Ao chamar os jogadores, a “mãe” pode juntar ao número uma palavra que corresponde também a uma ordem: “vinho” implica saltitar, “vinagre” obriga a deslocarem-se ao pé-coxinho, e “tesoura” é para correrem de lado, sempre a abrir e fechar as pernas.

JOGO do lenço



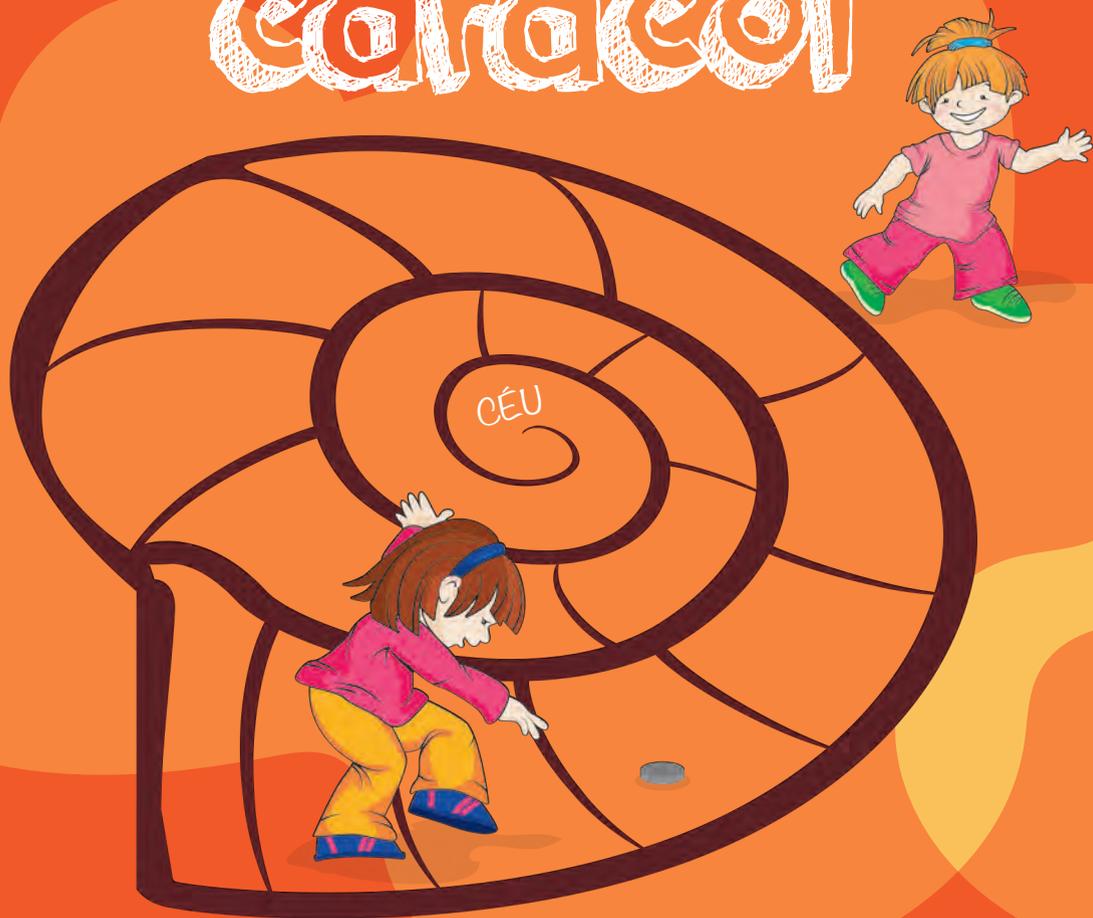
Número de participantes: sete ou mais.

Materiais: lenço.

Espaço: campo retangular e amplo.

Objetivo: tirar o lenço e pontuar mais do que o adversário.

JOGO do caracol

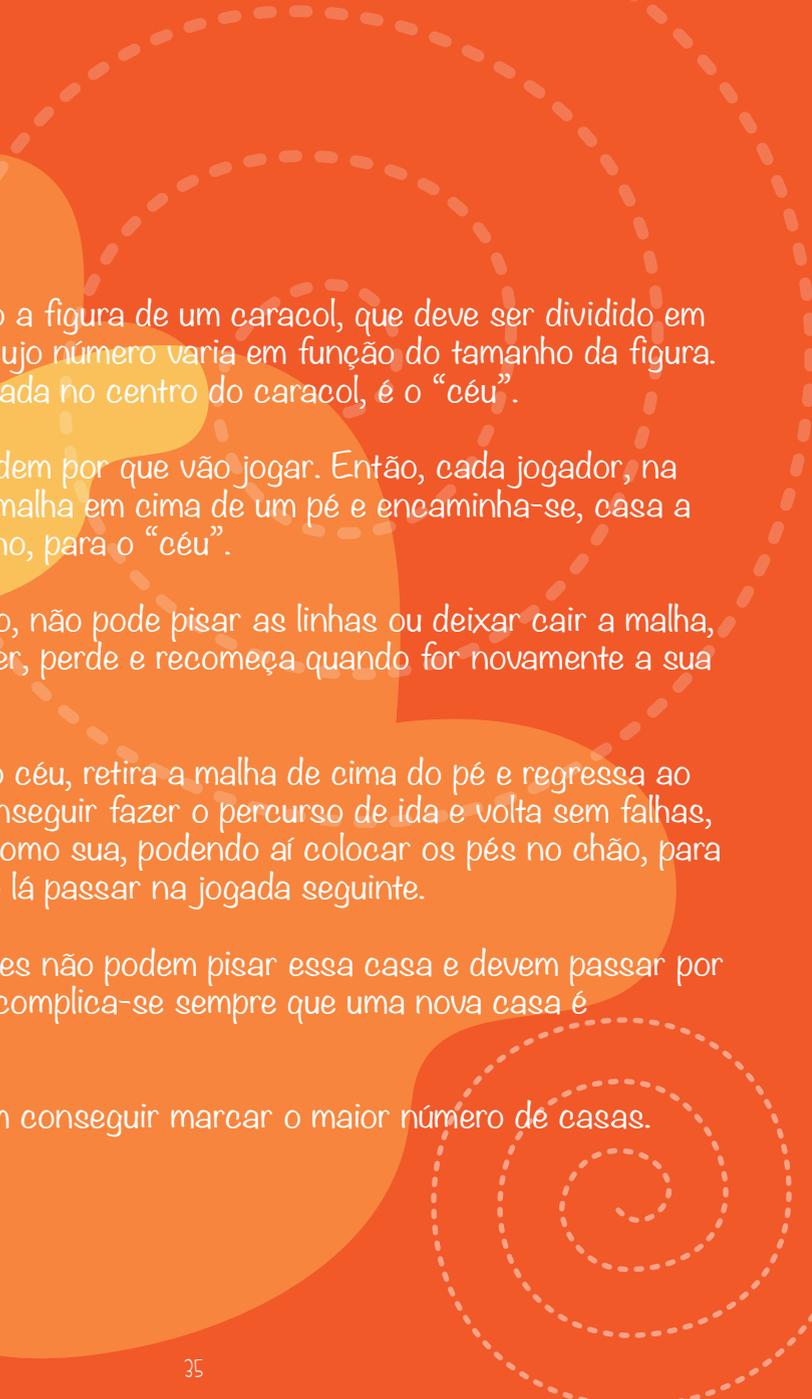


Número de participantes: dois ou mais.

Materiais: giz e uma malha (ou patela).

Espaço: o suficiente para desenhar um percurso em forma de caracol.

Objetivo: ser o primeiro a chegar ao céu.



Desenhem no chão a figura de um caracol, que deve ser dividido em pequenas casas, cujo número varia em função do tamanho da figura. A última casa, situada no centro do caracol, é o “céu”.

Decidam qual a ordem por que vão jogar. Então, cada jogador, na sua vez, coloca a malha em cima de um pé e encaminha-se, casa a casa, ao pé-coxinho, para o “céu”.

Durante o percurso, não pode pisar as linhas ou deixar cair a malha, e, se isso acontecer, perde e recomeça quando for novamente a sua vez de jogar.

Quando chegar ao céu, retira a malha de cima do pé e regressa ao pé-coxinho. Se conseguir fazer o percurso de ida e volta sem falhas, marca uma casa como sua, podendo aí colocar os pés no chão, para descansar quando lá passar na jogada seguinte.

Os outros jogadores não podem pisar essa casa e devem passar por cima dela. O jogo complica-se sempre que uma nova casa é marcada.

Ganha o jogo quem conseguir marcar o maior número de casas.

Escolham um jogador para ser o “guardião da muralha”. Este coloca-se no centro do corredor central (muralha), e só pode mover-se dentro dela. Os restantes jogadores – os “invasores” – ficam fora da muralha.

Ao sinal sonoro de um supervisor, os invasores tentam atravessar a muralha de um lado para o outro, todos no mesmo sentido, evitando ser tocados pelo guardião.

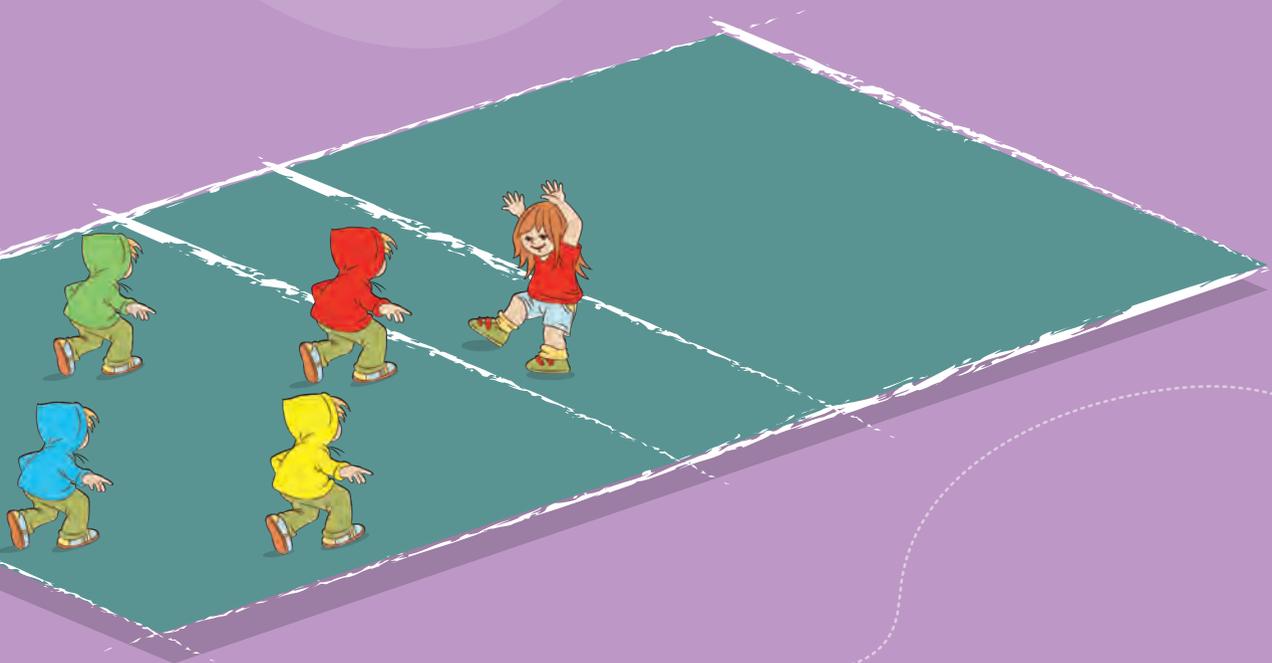
Caso isto aconteça, esses invasores vão para o corredor e são dispostos conforme indicação do “guardião”, fazendo assim parte da muralha e ajudando a estreitar o terreno e a dificultar a próxima tentativa de atravessamento pelos restantes invasores.

Assim, o “guardião da muralha” pode dispor os “invasores” encostados uns aos outros ou dispersá-los pelo corredor. Os “invasores” que foram apanhados devem permanecer imóveis no corredor, não podendo tocar ou prender os outros.

O supervisor continua a dar o sinal sonoro, indicativo de passagem pelo corredor de um campo para o outro, apesar de a passagem ser cada vez mais difícil. Vence o último “invasor” a ser apanhado.

Se, após o sinal sonoro, um “invasor” demorar muito tempo a trocar de campo, vai automaticamente ajudar a formar o muro.

Muralha da China



Número de participantes: cinco ou mais.

Materiais: giz.

Espaço: campo retangular com um corredor central que tenha dois passos de gigante de largura.

Objetivo: ser o último a ser apanhado pelo “guardião da muralha”.

gavião



Número de participantes: oito ou mais.

Materiais: nenhum.

Espaço: recreio.

Objetivo: ser o último jogador a ser apanhado.

Escolham a área do jogo e um jogador que será o “gavião”, e cuja tarefa é apanhar os outros.

No início do jogo, os participantes devem fugir do “gavião”. Este vai correr atrás dos restantes jogadores até lhes tocar. Quando um jogador é apanhado, dá a mão ao “gavião”, começando a formar uma “corda”.

O jogo continua e os restantes jogadores ao serem apanhados vão dando a mão ao último elemento apanhado, ficando o “gavião” numa das pontas da “corda”.

Para além do “gavião”, o jogador que estiver na outra ponta da “corda” também pode apanhar. Para isso, a corda não pode “partir-se”, devendo estar sempre unida.

Se um jogador sair da área de jogo definida inicialmente, é considerado apanhado e passa a fazer parte da “corda”.

Vence o jogo o último jogador a ser apanhado.



Formem duas equipas com o mesmo número de jogadores e escolham o campo de jogo.

Para darem início ao jogo, posicionem cada equipa no seu lado do campo. Cada jogador deve tentar marcar golo passando a linha final do campo adversário sem ser apanhado por um jogador dessa equipa.

A equipa adversária deve tentar evitar que isso suceda, defendendo-se e apanhando o jogador que tenta marcar golo. Caso isso aconteça, o jogador que for apanhado fica imóvel no local onde foi apanhado e assim permanece até que um outro jogador da sua equipa o venha salvar, tocando-lhe.

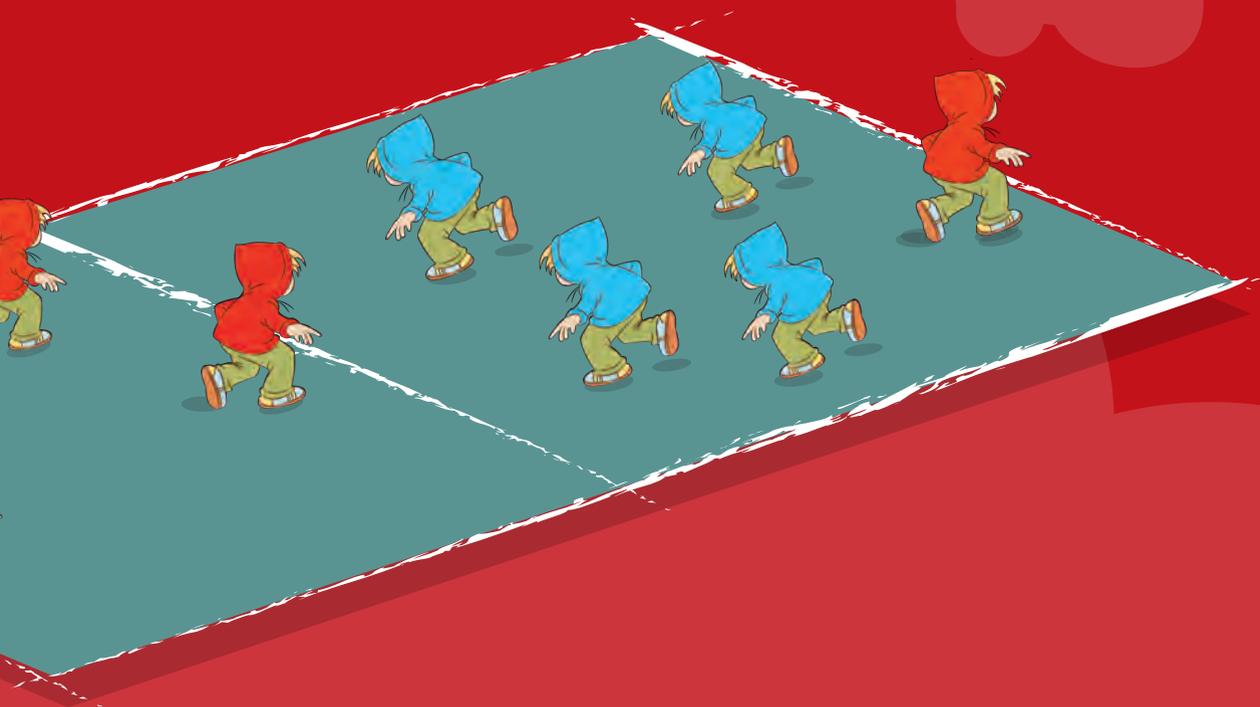
O jogador salvo pode voltar ao jogo. Só podem apanhar os adversários no seu próprio campo e nunca no campo adversário.

Se, ao entrarem no campo da equipa adversária, perceberem que não conseguem marcar golo, podem regressar ao vosso campo, evitando ser apanhados. Quando se marca um golo, o jogo é retomado.

Ganha a equipa que, no conjunto dos jogos, marcar mais golos.



futebol humano



Número de participantes: oito ou mais.

Materiais: coletes.

Espaço: campo de jogo retangular, dividido em duas partes iguais.

Objetivo: marcar mais golos do que a equipa adversária.

serpente



Número de participantes: seis ou mais.

Materiais: nenhum.

Espaço: sem obstáculos e amplo.

Objetivo: tocar na cauda da outra serpente e proteger a sua.

Dividam-se em dois grupos. Cada grupo forma uma “serpente”, agarrando-se uns aos outros pela cintura.

A “serpente” é constituída pela cabeça (primeiro jogador), pela cauda (último jogador) e pelo corpo (restantes jogadores).

Para iniciar o jogo, coloquem as serpentes frente a frente. À ordem, dá-se início ao jogo, tentando a cabeça de cada “serpente” tocar na cauda da adversária e procurando as caudas das “serpentes” fugir para não serem tocadas pela cabeça da outra equipa. Durante este processo a “serpente” não pode separar-se.

Vence a “serpente” que tocar primeiro na cauda da adversária.



Sorteiem a ordem de jogo dos participantes. O primeiro participante deve colocar-se de frente para a parede a uma distância de três passos de gigante. Cada jogador deve realizar as seguintes etapas:

1ª etapa: atira a bola à parede e apanha-a no ar - sete vezes;

2ª etapa: atira a bola à parede e apanha-a depois de tocar no chão - seis vezes;

3ª etapa: bate a bola no chão, com a palma da mão - cinco vezes;

4ª etapa: atira a bola à parede, lançando-a por baixo do joelho - quatro vezes;

5ª etapa: deixa cair a bola ao chão e, após o salto, bate-lhe por baixo com a palma da mão, de modo a que a bola bata na parede e regresse - três vezes;

6ª etapa: bate com a bola no chão de modo a que esta bata na parede e volte - duas vezes;

7ª etapa: lança a bola à parede e, antes de a apanhar, e sem deixar que ela caia no chão, toca com as mãos nos ombros com os braços cruzados - uma vez.

Quando um jogador não conseguir realizar determinada etapa, perde e passa a vez ao participante seguinte.

Ganha o jogador que conseguir realizar primeiro as etapas todas.

sete desafios



Número de participantes: dois ou mais.

Materiais: bola pequena (ex.: bola de ténis).

Espaço: perto de uma parede, sem obstáculos.

Objetivo: ser o primeiro a percorrer todas as etapas do jogo.

macaca



Número de participantes: dois ou mais.

Materiais: giz e pedra (ou patela, ou carica).

Espaço: suficiente para desenhar a macaca.

Objetivo: conquistar todos o níveis da macaca primeiro que os adversários.

Sorteiem ou cheguem a um acordo sobre a ordem pela qual vão jogar.

O primeiro jogador tem de acertar com a pedra na casa número um. Em seguida, salta por cima desta e percorre as casas dois, três, seis e nove ao pé-coxinho; nos conjuntos de casas quatro/cinco e sete/oito coloca um pé em cada casa ao mesmo tempo. Na volta, repete o procedimento e, ao chegar à casa dois, apanha a pedra que está na casa seguinte e sai, saltando por cima desta. Todo o percurso deve ser feito sem pisar as linhas de jogo.

Em seguida, passa ao segundo nível, começando por atirar a pedra para a casa número dois e fazendo o percurso da mesma forma. Devem repetir o processo para todos os níveis (evitando sempre a casa onde está a pedra), até chegarem ao fim do jogo.

Sempre que um jogador pise uma linha, não acerte com a pedra na casa devida ou não pise com o pé correto as casas a percorrer, para de jogar e cede a vez ao colega seguinte.

Ganha o jogador que completar primeiro todos os níveis do jogo.

Distribuem as equipas pelos campos, ficando um jogador de cada equipa – o “piolho” – no corredor ao fundo do campo adversário, ou seja, na retaguarda da outra equipa.

Cada equipa tem de fazer três passes com a bola sobre o campo adversário, para que o seu “piolho” possa, depois de agarrar a bola, eliminar um jogador da equipa adversária, lançando a bola de maneira a que esta lhe bata no corpo, mas evitando a cabeça.

Após um jogador ser eliminado, a equipa que ficou com menos um elemento recomeça o jogo.

Mata/ piolho



Número de participantes: oito ou mais, divididos por duas equipas.

Materiais: bola mole ou ringue.

Espaço: campo retangular dividido em duas partes iguais, com um corredor em cada um dos topos, paralelos à linha do meio campo.

Objetivo: eliminar todos os jogadores da equipa adversária.

BOLA À LUA



Número de participantes: quatro ou mais.

Materiais: uma bola.

Espaço: amplo e sem obstáculos.

Objetivo: ser o único a não ser eliminado.

Formem um círculo e atribuam um número a cada jogador (para quatro jogadores: números um, dois, três e quatro).

O jogo começa com o jogador número um dentro do círculo, que grita um número correspondente a outro jogador e, logo em seguida, lança a bola o mais alto possível.



Quando a bola é lançada ao ar, os jogadores podem afastar-se até a um limite previamente combinado, não podendo atravessar.

O jogador cujo número foi chamado tem de apanhar a bola e, se o conseguir fazer antes de ela cair ao chão, pode voltar a atirá-la ao ar, gritando o número de outro jogador.

Por outro lado, se a bola tocar no chão, o jogador que não a apanhar terá de gritar “STOP” para que todos parem de se deslocar. Deverá então atingir (evitando a cabeça) outro jogador para o eliminar. Se não eliminar ninguém, fica ele próprio eliminado.

Sempre que a bola for lançada ao ar deve subir, no mínimo, o dobro da altura de quem a lança.

Disponham os bilros conforme a dificuldade que querem que o jogo tenha.

Cada jogador atira a bola contra os bilros para os derrubar, podendo fazer dois lançamentos por jogada. No final de cada jogada, os bilros voltam a ser colocados tal como estavam no início do jogo.

As jogadas devem ser sempre alternadas entre as equipas – por exemplo:

1ª jogada: dois lançamentos do jogador número um da equipa A;

2ª jogada: dois lançamentos do jogador número um da equipa B;

3ª jogada: dois lançamentos do jogador número dois da equipa A;

4ª jogada: dois lançamentos do jogador número dois da equipa B.

Cada bilro derrubado vale dois pontos, com exceção do “Vinte”, que vale 20 pontos.

Se, num só lançamento, o jogador conseguir derrubar todos os bilros, eles devem ser novamente levantados e agrupados para que esse jogador volte a jogar, sendo a pontuação da jogada correspondente à soma dos pontos alcançados em todos os seus lançamentos.



bilros



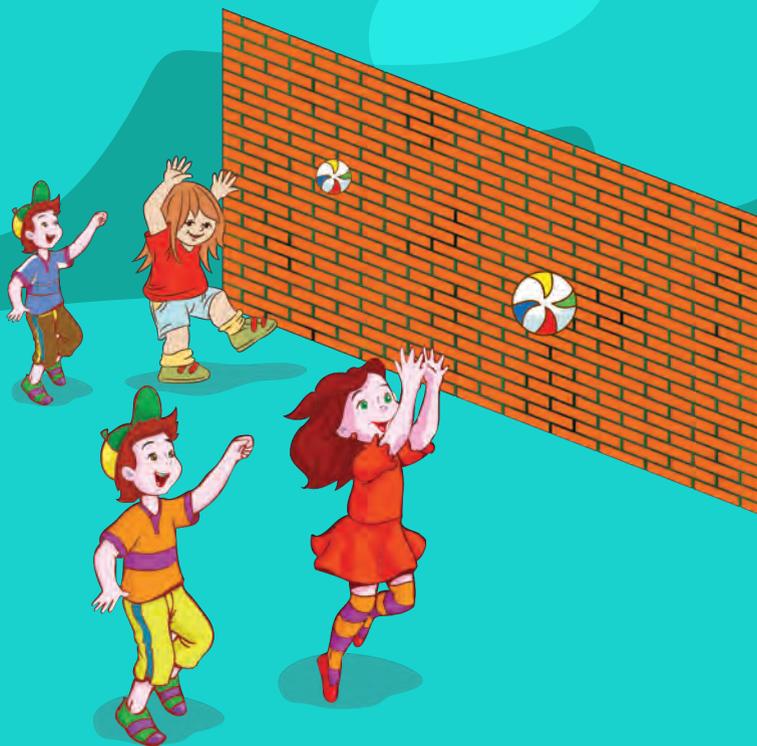
Número de participantes: dois ou mais, organizados em equipas com o mesmo número de elementos.

Materiais: uma bola e dez bilros, ou pinos, sendo um - o “Vinte” - maior do que os restantes.

Espaço: suficiente para colocar os bilros a cinco passos de distância.

Objetivo: ser a primeira equipa a atingir os 100 pontos.

BOLA À PAREDE



Número de participantes: quatro, divididos em equipas de dois elementos.

Materiais: uma bola.

Espaço: recreio, junto a uma parede (mais alta do que os jogadores e com superfície plana).

Objetivo: executar o maior número de passes sem deixar cair a bola ao chão.

Decidam qual a primeira equipa a jogar. Depois, os jogadores desta devem colocar-se de frente para a parede e próximos um do outro.

O primeiro jogador atira a bola contra a parede e o seu colega de equipa tem de a apanhar, sem deixar que ela caia no chão. Este lança-a de novo à parede para que o outro jogador também a apanhe, e assim sucessivamente.

Contem o número de vezes que conseguem atirar a bola à parede, sem que esta caia no chão.

Ganha a equipa que contabilizar mais passes, completos e sucessivos.

Caso exista mais uma bola, as equipas podem jogar em simultâneo.

Coloquem três arcos juntos, de forma alinhada, e disponham-se em fila, num dos topos do conjunto de arcos.

Os jogadores devem saltar de um arco para o outro, até passarem todos os arcos, sem os pisar e com um máximo de três saltos no total. Dentro de cada arco só podem fazer um apoio.

O último jogador a saltar, ou “gazela”, move o terceiro arco para o local onde apoiou o pé no seu último salto, tornando maior a distância entre os dois últimos arcos.

Repitam o procedimento, agora no sentido inverso, podendo a “gazela” aumentar novamente a distância entre os arcos.

Se um jogador pisar um dos arcos ou efetuar mais do que um apoio dentro de cada arco, perde o jogo e é eliminado. Se em alguma das rondas a “gazela” for eliminada, o último jogador assume esse papel.

Vence o último jogador a ser eliminado e este assume o lugar de “gazela” no jogo seguinte.



gazela



Número de participantes: três ou mais.

Materiais: três arcos.

Espaço: plano e sem obstáculos.

Objetivo: ser o único a não ser eliminado.

Cabra cega



Número de participantes: quatro ou mais.

Materiais: lenço opaco ou venda.

Espaço: amplo e sem obstáculos.

Objetivo: com os olhos vendados, apanhar um colega e descobrir o seu nome.



Definam os limites do espaço onde vão jogar. Designem o elemento que será a “cabra cega”, o qual deve ser vendado e posicionado no meio do recinto de jogo. Os restantes jogadores devem espalhar-se pelo recinto sem sair dos limites acordados.

A “cabra cega” deve dar cinco voltas sobre si mesma, enquanto os restantes jogadores fogem. Depois de dar as cinco voltas, a “cabra cega” bate palmas três vezes e todos os outros jogadores devem permanecer imóveis, como estátuas.

A “cabra cega” começa então a procurar os jogadores, que podem balir (méhéhé) para tornar a busca mais confusa.



Quando a “cabra cega” encontrar um dos jogadores deve, pelo tato, tentar adivinhar de quem se trata. Se acertar, o jogador que foi descoberto será a “cabra cega” no jogo seguinte, mas, se errar, continua no mesmo papel.



Escolham um participante para ser o “Rei”. Este encosta-se à parede ou coloca-se atrás da linha de chegada, e todos os restantes jogadores deverão posicionar-se à sua frente, a cerca de dez passos de distância.

Os jogadores só podem aproximar-se do “Rei” depois de este dar as ordens: começa por dizer “O Rei manda...” e, depois, especifica o tipo de movimentação que os jogadores devem fazer, como por exemplo “O Rei manda... dar dois passos de gigante”, ou “um salto ao pé-coxinho”, ou “três pulos de canguru”, ou “seis passos de formiga”.

Os jogadores que não cumprirem a ordem voltam para o ponto de partida.

O vencedor, ou seja, o jogador que alcançar primeiro a linha de chegada ou a parede, passa a ser o novo “Rei”, dando início a novo jogo.



O Rei manda



O Rei
manda...



Número de participantes: cinco ou mais.

Materiais: giz.

Espaço: recreio, com uma linha reta traçada no chão ou junto a uma parede.

Objetivo: ser o primeiro a chegar ao Rei, cumprindo as suas ordens.

caminho de fogo

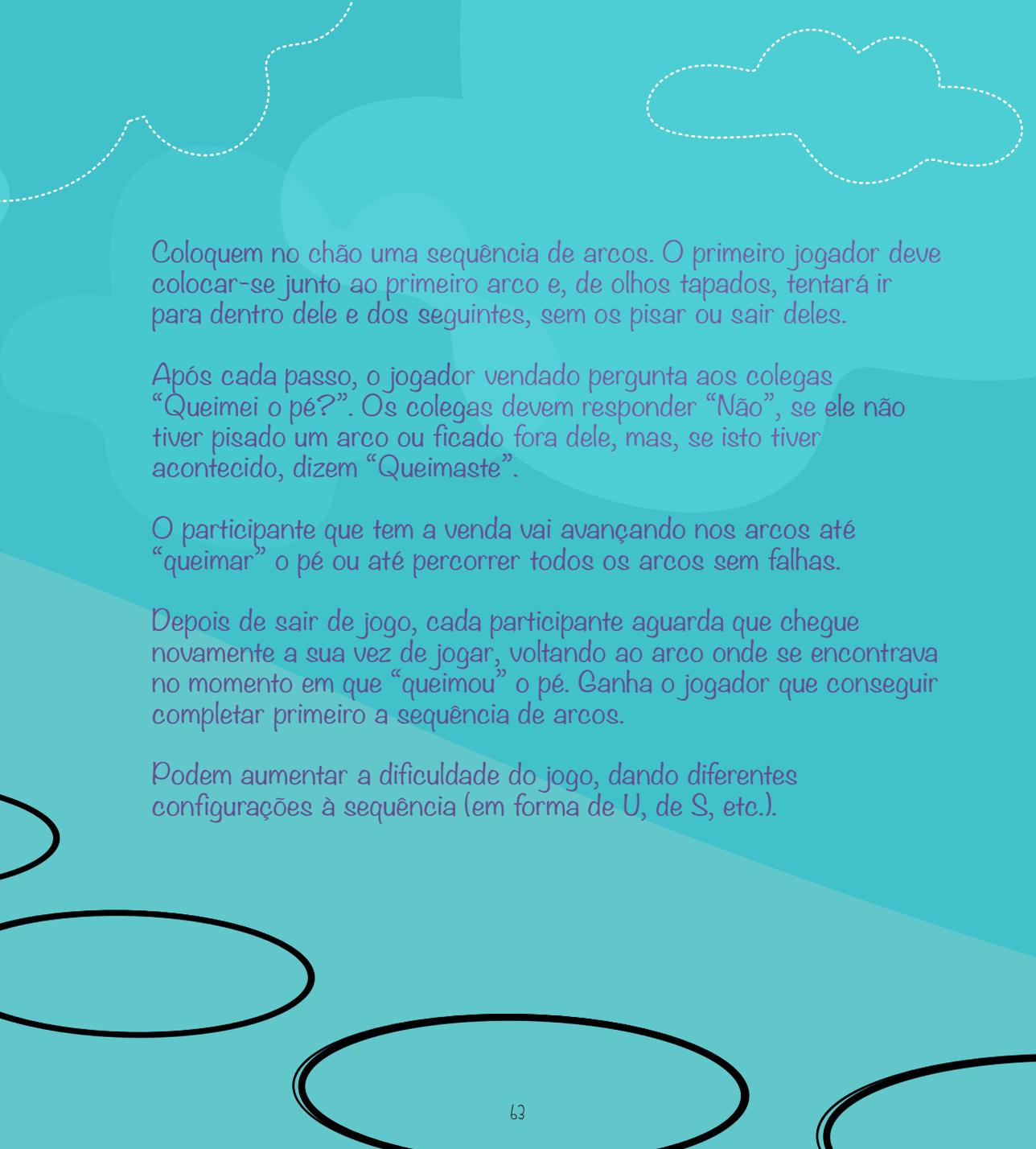


Número de participantes: dois ou mais.

Materiais: arcos e venda (ou lenço, ou algo semelhante).

Espaço: plano e sem obstáculos.

Objetivo: percorrer todo percurso sem pisar os arcos ou ir para fora deles.



Coloquem no chão uma sequência de arcos. O primeiro jogador deve colocar-se junto ao primeiro arco e, de olhos tapados, tentará ir para dentro dele e dos seguintes, sem os pisar ou sair deles.

Após cada passo, o jogador vendado pergunta aos colegas “Queimei o pé?”. Os colegas devem responder “Não”, se ele não tiver pisado um arco ou ficado fora dele, mas, se isto tiver acontecido, dizem “Queimaste”.

O participante que tem a venda vai avançando nos arcos até “queimar” o pé ou até percorrer todos os arcos sem falhas.

Depois de sair de jogo, cada participante aguarda que chegue novamente a sua vez de jogar, voltando ao arco onde se encontrava no momento em que “queimou” o pé. Ganha o jogador que conseguir completar primeiro a sequência de arcos.

Podem aumentar a dificuldade do jogo, dando diferentes configurações à sequência (em forma de U, de S, etc.).

Desenhem no chão um quadrado com quatro passos de lado, dividindo-o, depois, em quatro quadrados iguais.

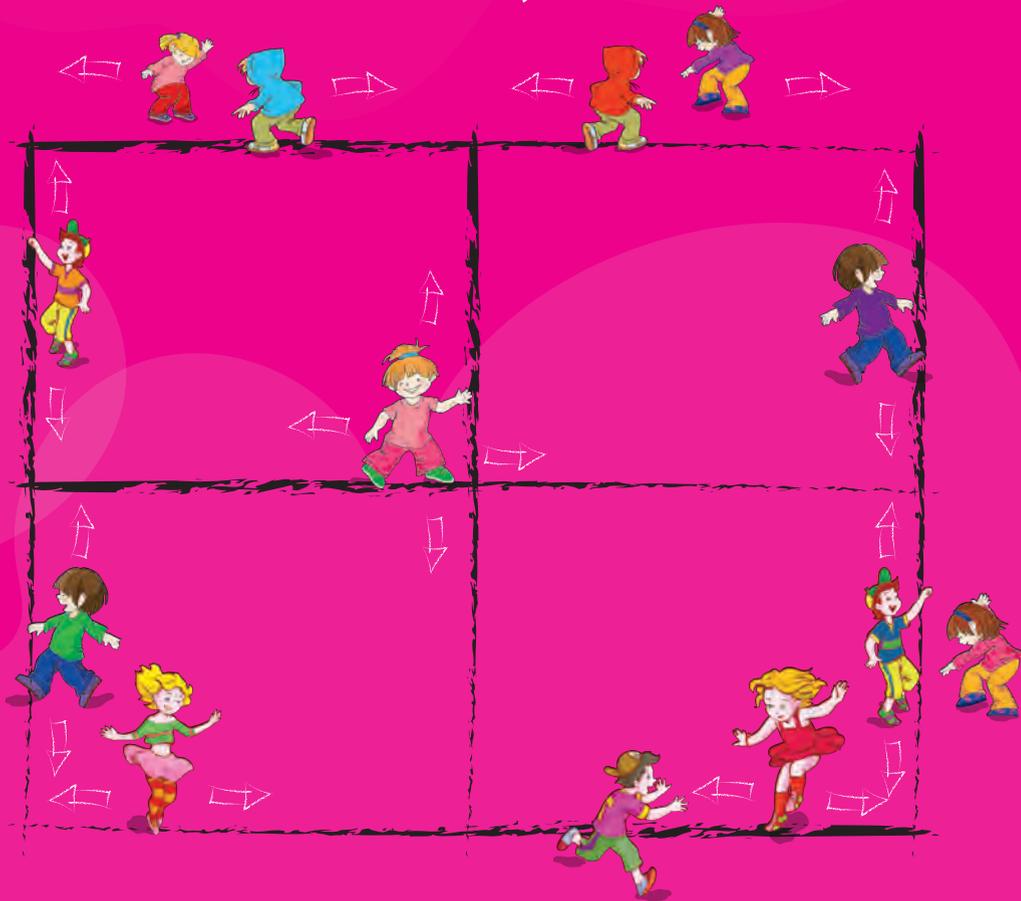
Formem duas equipas: uma dos “Defesas” e outra dos “Atacantes”. Os “Atacantes” têm de tomar de assalto o quadrado e conseguir que pelo menos um dos seus elementos percorra as quatro casas e saia do quadrado sem ser apanhado. Os “Defesas” têm de defender o quadrado, tocando nalgum “Atacante” que nele entre.

A equipa dos “Atacantes” sai vencedora se, no momento em que um elemento esteja a sair do quadrado de jogo, após terminar a sequência das quatro casas, os outros elementos da equipa se encontrem dentro do mesmo.

As movimentações dos “Defesas” estão limitadas a deslocações laterais sobre as linhas e só podem apanhar os “Atacantes” se estiverem a pisá-las com os dois pés. Em cima de cada linha só pode estar um “Defesa” de cada vez.

Se os “Defesas” conseguirem apanhar um dos “Atacantes”, o jogo volta ao início com os papéis trocados. Se for um dos “Atacantes” a alcançar o seu objetivo, deve dizer em voz alta “Um, dó, li, tá, quem está livre, livre está”, terminando o jogo e iniciando-se outro com as equipas nos mesmos papéis.

um, dó, Li, tá



Número de participantes: duas equipas de quatro a oito elementos.

Materiais: giz.

Espaço: percurso de jogo.

Objetivo: entrar no quadrado de jogo e sair, percorrendo todas as casas sem ser tocado.

condutor



Número de participantes: dois ou mais.

Materiais: uma bola.

Espaço: percurso de jogo com partida e chegadas visíveis.

Objetivo: chegar primeiro à meta, completando o percurso definido, sem deixar cair a bola.



Definam um percurso com uma partida e uma chegada bem visíveis. Devem conduzir a bola, da maneira combinada - com toques nas mãos ou pés, ou enquanto saltam ao pé-coxinho, etc. - sem se afastarem do percurso definido.

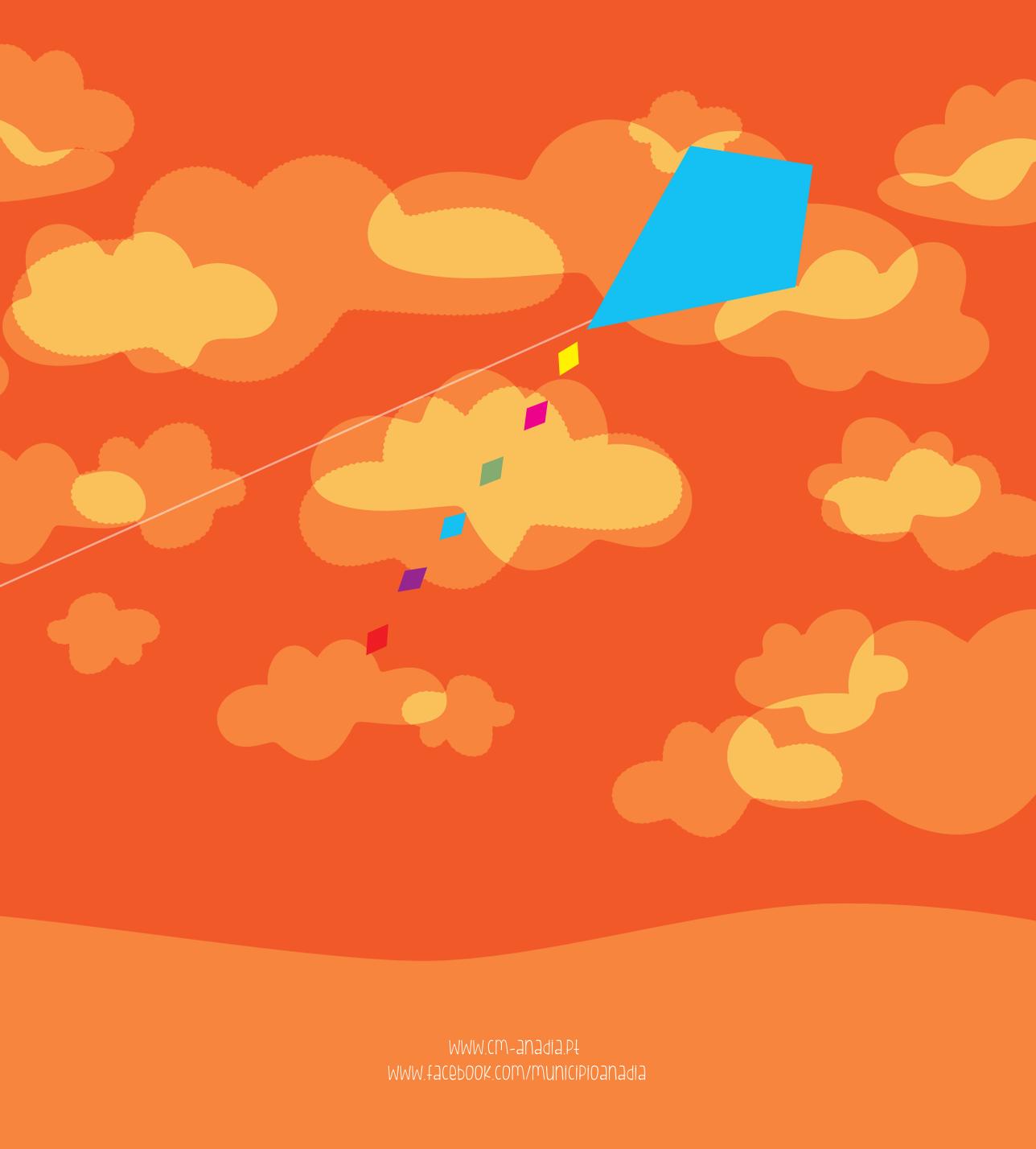
Podem colocar obstáculos no caminho, conforme a dificuldade que quiserem que o jogo tenha.

Ganha o primeiro jogador a chegar à meta sem deixar cair a bola e sem se afastar do percurso escolhido.



A
BRINCAR
também se
APRENDE





A
BRINCAR
também se
APRENDE



município de anadia

Apartado 19 • Praça do Município • 3780-909 Anadia
t. 231 510 730 • f. 231 510 739

geral@cm-anadia.pt • www.cm-anadia.pt
www.facebook.com/municipioanadia



*melhor Escola
melhor Futuro!*

