

## Planificação do dia 31 de Maio

### **Advinha através de pistas**

Nº de crianças: 11

Duração: 15 min

Materiais: Cartões com imagens

Uma criança retira um cartão e vê a imagem, sem mostrar a mais ninguém.

Começa então a dar pistas sobre o conteúdo contemplado no cartão, sem nunca utilizar a palavra lá registada. As outras crianças tentam adivinhar. A criança que acertar na palavra ganha a oportunidade de ser o próximo a dar as pistas para as restantes crianças adivinharem e assim sucessivamente.

### **Karaoke**

Nº de crianças: 11

Duração: 15 min

Materiais: CD, microfone

É colocado um CD com várias músicas e respetivas letras. Uma criança escolhe a música que quer cantar e as restantes acompanham. Quando acabar a canção, dá a vez a outra criança, de forma a todos terem a oportunidade de cantar.

### **Advinha através de desenhos**

Nº de crianças: 11

Duração: 15 min

Materiais: Cartões com palavras, lápis e papel (ou quadro e marcador)

Uma criança retira um cartão e vê a palavra, sem deixar que os restantes vejam o seu conteúdo. Assim que observa, começa a desenhar para as outras crianças adivinharem o que é, sem nunca revelar a palavra.

A criança que adivinha ganha a oportunidade de dar as pistas e assim sucessivamente.

## **Jogo das cadeiras**

Nº de crianças: 11

Duração: 15 min

**Material:** Cadeiras e equipamento para música.

**Normas:** As cadeiras são em número inferior ao número de jogadores e quando termina a música, todos procuram uma cadeira para se sentar, sendo que quem ficar sem cadeira é eliminado.

**Descrição do jogo:**

No meio de um recinto, colocam-se as cadeiras, em número inferior ao dos jogadores.

Quando começa a música, todos circulam em volta das cadeiras e quando esta termina, as crianças procuram ocupar uma cadeira rapidamente.

A criança que ficar sem cadeira, é eliminada e antes de iniciar novamente a música, retira-se outra cadeira, de maneira a que esteja sempre menos uma cadeira, relativamente ao número de crianças.



### **Rebentar o balão**

Nº de crianças: 12

Duração: 15 min

Material: Corda e balão

Norma: Este jogo pretende ser realizado em pares.

Cada criança tem amarrado ao pé um balão. Os alunos preparam-se e ao sinal da professora têm de tentar rebentar o balão do colega, evitando que este rebente o seu. Ganha aquele que conseguir rebentar o balão do colega primeiro.

### **Pintura do mural do dia da criança**

Nº de crianças: 10

Duração: 15 min

Material: tintas e papel cenário

É distribuído o material. Posteriormente as crianças desenham livremente o que para elas é o dia da criança.

## Tração com corda em linha

Nº de crianças: 10

Duração: 15 min

**Material:** Uma corda e um lenço (deverá estar atado a meio da corda)

**Normas:** As equipas deverão ser equilibradas e tentar que as suas crianças não ultrapassem a marca estabelecida no chão.

Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés.

### Descrição do jogo:

Num terreno plano e livre de obstáculos, duas equipas com forças equivalentes seguram, uma de cada lado, e à mesma distância do lenço, uma corda. Entre as equipas, antes de começar o jogo, traça-se ao meio uma linha no chão.

Cada equipa tenta puxar a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra equipa, fazendo com que a primeira criança do grupo adversário ultrapasse a linha marcada no chão. É derrotada a equipa se os seus elementos caírem ou largarem a corda.



## **Corrida de sacos**

Nº de crianças: 12

Duração: 15 min

**Material:** Sacos.

**Normas:** Os sacos devem encontrar-se em bom estado.

**Descrição do jogo:**

Os jogadores entram para dentro do saco, seguram as abas com as mãos e colocando-se em posição vertical, correm em direcção à meta.

O percurso é definido pelo júri e vence o jogo a criança que primeiro chegar à meta, dentro do seu saco.



## **Apanhar bombons em água, corrida a três pés e colher com batata**

Nº de crianças: 10

Duração: 20 min

Materiais: Banheira, bombons, água, corda, colher e batata.

São colocadas, em cima de mesas, cinco banheiras. Essas banheiras vão estar cheias de água e com um bombom em cada uma delas. Este jogo consiste em três fases, sendo realizadas com 5 equipas de dois elementos em simultâneo. O primeiro elemento da equipa fica junto das mesas e o segundo elemento fica numa linha delineada 20 passos à frente das mesas. As que permanecem junto das mesas iniciam o jogo. Tentam apanhar o bombom que se encontra na sua banheira, única e exclusivamente com a boca. Logo que terminarem, vão ter com o outro colega que está à frente e amarram, com uma corda, uma das suas pernas, à perna do outro. Estes correm até à marcação (feita também 20 passos mais à frente da linha do 2º colega) e, logo que chegam ao local, desamarram as pernas e a criança que aguardara na linha, agarra numa colher com uma batata e tenta andar o mais rápido possível, sem deixá-la cair, até à meta. Quem chegar primeiro é o vencedor.

## **Limbo**

Nº de crianças: 12

Duração: 15 min

Material: Pau ou corda

Duas crianças seguram cada um na ponta do pau. O pau está na horizontal. As restantes estão em fila e, à vez, passam por baixo do pau. Depois de

terem passado, o pau é reduzido e repete-se o processo até ao pau estar o mais próximo do chão possível.

## **Macaquinho do chinês**

Nº de crianças: 12

Duração: 15 min

**Material:** Nenhum.

**Normas:** As crianças só se poderão mexer enquanto o “macaquinho chinês” estiver de costas voltadas.

**Descrição do jogo:**

Junto da parede, está uma criança (o “macaquinho do chinês”), de costas voltadas para as outras crianças que alinham a certa distância.

A primeira criança diz: “um, dois, três, macaquinho do chinês”, mais depressa ou mais devagar, voltando-se apenas quando acabar de dizer a frase.

Enquanto esta criança fala, os outros jogadores aproximam-se o mais possível, esforçando-se para que a outra criança não as veja em movimento. A que for vista em movimento, regressa ao ponto de partida e ganha o jogo aquela que primeiro chegar até ao “macaquinho do chinês”.



## **Barra do lenço**

Nº de crianças: 22

Duração: 15 min

**Material:** Lenço ou pano.

**Normas:** A equipa tentará retirar o lenço e pontuar o mais possível.

### **Descrição do jogo:**

É necessário um espaço de jogo rectangular e amplo, com cerca de vinte metros de comprimento. Dividem-se os jogadores em duas equipas e posiciona-se cada equipa num dos extremos do campo. No ponto médio, entre ambas as equipas, fica a “mãe”, que tem um lenço na mão e que comandará o jogo.

Os elementos de cada equipa têm de ter um número, atribuído secretamente, sem a outra equipa saber. Se, por exemplo, as equipas tiverem oito elementos cada, estes serão numerados de um a oito.

Após esta atribuição dos números, cada equipa vai posicionar-se no extremo do seu campo, na sua “casa”, com as crianças colocadas, lado a lado.

Depois, a mãe, com um lenço na mão e colocada no ponto médio do campo, chama por um número, à sorte. Imediatamente, os jogadores cujo número corresponde ao que foi chamado (um de cada equipa) correm para a mãe. Cada um tenta retirar da mão da mãe o lenço, sem ser apanhado pelo outro. Se nenhum conseguir retirar o lenço num certo período de tempo, a mãe pode chamar outro número.

Se quem retirar o lenço à mãe voltar com o lenço para a sua casa, sem ser tocado, ganha um ponto para a sua equipa. Se retirar o lenço e, sem ser tocado, conseguir fugir para a casa adversária, ganha dois pontos. Se for tocado durante a fuga, para

um lado ou outro, perde um ponto. Assim, o jogador que chegou em último lugar ao lenço, deve tentar tocar o outro enquanto este foge com o lenço na mão.

Depois desta fase do jogo, o lenço volta à mão da mãe e esta chama outro número, prosseguindo a brincadeira.

Em vez de chamar um número, a mãe também pode gritar “fogo” e nesse caso, todos os jogadores de cada equipa participam ao mesmo tempo na corrida ao lenço. Se gritar “água”, ninguém se pode mexer. E se alguém se mexer, conta um ponto para a outra equipa. Se a mãe chama um número e acrescenta a palavra “vinagre”, as crianças chamadas terão de se deslocar ao pé-coxinho.

Caso chame um número e diga “vinho”, as crianças deslocam-se saltitando, como se estivessem a pisar uvas. Se chamar um número e acrescentar “tesoura”, as duas crianças chamadas deslocam-se abrindo e fechando os membros inferiores, andando como se fossem uma tesoura.



## **Corda Humana**

Nº de crianças: 22

Duração: 15 min

**Material:** Nenhum.

**Normas:** A criança que desempenha o papel de “gavião” tenta apanhar os restantes jogadores que se vão juntando a ela, à medida que são apanhados.

**Descrição do jogo:**

Um dos jogadores é escolhido para desempenhar a função de “gavião”, ao qual cabe a tarefa de caçar os outros.

Os jogadores tentam fugir do gavião, num espaço que é previamente definido. Este corre atrás das crianças, sendo que aquelas a quem conseguir tocar vão dando a mão entre si, para formar uma cadeia. Os jogadores que vão sendo tocados, vão se juntando à cadeia, de modo a que quem é tocado, fica sempre a ser o último elo desta cadeia, enquanto que no outro extremo está o gavião.

Apenas os elementos que se encontram nas extremidades da cadeia podem caçar, e só se a cadeia estiver unida, sendo que ninguém poderá caçar, se a cadeia se partir, o que é vulgar acontecer.

Por outro lado, se um jogador sair do espaço de jogo, passa automaticamente para a cadeia, mesmo sem ser apanhado pelo gavião.

O último jogador a ser caçado pelo gavião é o vencedor.