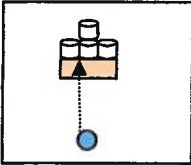


Dia Internacional da Criança

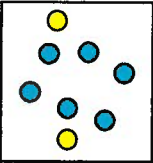
(Jardim de Infância e Escola Básica)

Jogos

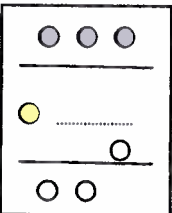
1 – Bola à Lata:

Objectivos	Lançamentos de precisão e à distância (acertar com as bolas nas latas).
Material	10 latas vazias e 10 bolas de trapos
Participantes	Individual.
Organização	<p><i>Disposição Inicial:</i> Colocam-se as latas empilhadas em cima de uma mesa de tal forma que fiquem em pirâmide e a uma distância de ¼ metros faz-se uma marca no chão</p> <p><i>Continuação:</i> Cada jogador na sua vez e com as 10 bolas de trapos, procura, do local estabelecido, derrubar as 10 latas dispostas em cima da mesa.</p>
	
Regras	Os concorrentes podem lançar livremente as bolas de trapos. Vence o concorrente que maior número de latas conseguir derrubar.

2 – Jogos das Estátuas:

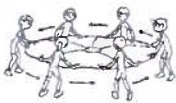
Objectivos	Deslocamentos em corrida com «fintas» e «mudanças de direcção» e de velocidade.
Material	Um ou dois lenços do pescoço destinados para um ou dois jogadores.
Participantes	Dois, mais o resto da turma.
Organização	<p><i>Desenvolvimento:</i> Escolhem-se um ou dois jogadores que são os espíritos maus. Os outros afastam-se deles porque se forem tocados ficarão petrificados.</p> <p>Eles devem ficar na posição em que foram tocados. No entanto, podem ser desencantados por um dos companheiros, ao serem tocados por ele.</p> <p>Os dois “espíritos maus” colocam os lenços à volta do pescoço.</p>
	

3 – Barra ao Lenço:

Objectivos	Deslocamentos em corrida com «fintas» e «mudanças de direcção» e de velocidade; combinação de apoios variados associados com corrida, marcha e voltas.
Material	Um lenço
Participantes	Número variável (duas equipas e um juiz de campo).
Organização	<p><i>Disposição Inicial:</i> Divide-se o terreno de jogo em duas partes iguais. As equipas colocam-se frente a frente nos extremos no terreno de jogo. O juiz de campo, segura o lenço na zona central do campo.</p> <p><i>Continuação:</i> Cada jogador corresponde a um número. Estes são colocados nos extremos opostos do terreno. O juiz de campo” coloca-se a meio do terreno e chama um número. O jogador de cada uma das equipas que tenha esse número, corre em direcção ao lenço e tenta apanhá-lo. Neste caso verificam-se as seguintes hipóteses:</p> <p>a) Se fugir com o lenço para o campo da sua equipa, sem ser tocado pelo outro, ganha um ponto; b) Se fugir com o lenço para além da equipa adversária, ganha dois pontos; c) Se for tua “zona neutra” na posse do lenço pelo jogador adversário é este que ganha um ponto.</p>
	
Regras	Todos os números têm de ser chamados. No caso de dois jogadores estarem a demorar muito tempo para tirar o lenço, o “juiz de campo” pode chamar outro número para ajudar o colega (neste caso todas as condicionantes do jogo se mantêm iguais, tendo em atenção que o jogador só pode ser tocado pelo par correspondente). O objectivo do jogo é fazer o máximo de pontos em determinado tempo ou alcançar em primeiro lugar, um número pré determinado de pontos. (Ex: fazer vinte pontos primeiro)

4 – Para-quedas:

Objectivos	Estimular a cooperação; Reforçar o trabalho em equipa; Exercitar a agilidade e destreza do grupo.
Material	Um para-quedas circular
Participantes	Número variável
Organização	<p><i>Disposição Inicial:</i> Todos ao redor do pára-quedas, segurando-o pelas bordas</p> <p><i>Continuação:</i> Ao comando do facilitador, girar o pára-quedas da direita para a esquerda, e a um novo sinal girar da esquerda para a direita.</p>



5 – Insuflável

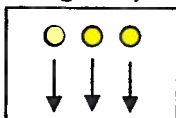


6 – Águia na sua Caçada:

Objectivos	Deslocamentos em corrida com «fintas» e «mudanças de direcção» e de velocidade; combinação de apoios variados associados com corrida, marcha e voltas.
Material	Nenhum
Participantes	No mínimo, dez crianças
Organização	<p><i>Disposição Inicial:</i> É necessário um espaço rectangular e relativamente amplo, com um mínimo de doze metros de comprimento. Os jogadores são divididos em grupos iguais de quatro ou mais elementos cada, cada grupo com um nome de ave (ex. As andorinhas, os pardais, os melros, etc), e estão colocadas no “ninho”. Um jogador fica fora dos grupos, ficando com o papel de “águia” e posicionando-se a meio do campo, no seu ninho. Outro dos jogadores desempenha o papel de mãe, colocando-se no outro extremo do campo. Existe ainda um espaço rectangular, onde se posiciona a mãe (é a sua casa), no qual a águia não pode entrar.</p> <p><i>Continuação:</i> O jogo começa quando a mãe chama por um dos grupos, o qual é obrigado a sair da sua área, atravessar todo o campo e entrar na casa da mãe. Após este chamamento, a águia sai do seu ninho e tenta caçar os elementos desse grupo, tocando-lhes e colocando-os depois no seu próprio ninho. A águia tenta apanhar o máximo de aves possível, antes que estas consigam entrar na casa da mãe. de seguida, a mãe chama outro grupo de aves e assim sucessivamente, até que todos passem para o outro lado.</p>
Regras	Vence o grupo de aves que tiver menos elementos apanhados pela águia. Se alguma ave não sair do seu ninho, com medo da águia, após a mãe ter chamado o seu grupo, a águia pode entrar lá para a apanhar.

7 – Corrida de Cântaros:

Objectivos	Equilibrar o cântaro na cabeça em corrida.
Material	Cântaro(s)
Participantes	Número variável individual ou por equipas.
Organização	<p>Os alunos realizam a prova procurando equilibrar o cântaro e tentando atingir o mais rapidamente possível a linha de chegada. A distância e o percurso a realizar pode ser variável 10 a 30 metros</p>
Regras	Se o aluno perde o controle do cântaro recomeça a prova no local onde tal se verificou. Vence o aluno que termine a prova em 1º lugar (realize a prova em menos tempo).
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - SÉRIES ELIMINATÓRIAS - Apuramento dos 2 primeiros de cada série para a final. - JOGO POR EQUIPAS - Um elemento de cada equipa em prova com atribuição de pontos por ordem de chegada. - SLALON - Percurso com obstáculos para contornar.



8 – Brincar ao atletismo:

Objectivos	Deslocamentos em corrida.
Material	10/12 Pinos
Participantes	Mais de 10/12 crianças
Organização	<p><i>Disposição Inicial:</i> Deverão ser feitos grupos de 2 a 4 crianças, onde cada grupo deverá estar num pino.</p> <p><i>Continuação:</i> Em forma de estafeta as crianças deverão ir de um pino ao outro, contornando-o e voltando ao sitio inicial onde o seu parceiro realizara o mesmo percurso. As crianças deverão fazer o percurso em:</p> <ol style="list-style-type: none">SprintSkiping baixoSkiping altoDeslocação lateral <p>Onde cada criança deverá realizar os 4 tipos de percurso</p>

9 – Circuito Gimnico:

Objectivos	Iniciação á ginástica.
Material	Colchões, plano inclinado, túnel
Participantes	Individual
Organização	<p><i>Disposição Inicial:</i> Deverão fazer uma fila individual</p> <p><i>Continuação:</i> Seguindo a ordem da fila, cada criança deverá avançar e, nos colchões e plano inclinado tem que realizar cambalhotas até chegar ao fim, depois deverá passar pelo túnel completando-o. Depois os alunos deverão fazer grupos, com no mínimo 4 elementos, e deverão realizar o salto ao eixo, onde o 1º elemento do grupo, agacha-se de costas para o céu, e o 2º elemento deverá realizar um salto ao eixo, e assim sucessivamente até o 1º elemento saltar por cima do último.</p>

10 – Mosca:

Objectivos	Ultrapassar as pedras colocando um pé dentro de cada espaço entre as três pedras
Material	Três pedras ou pinos rasos
Participantes	Número variável
Organização	<p><i>Disposição Inicial:</i> Os jogadores colocam-se em fila e determinam qual será a "mosca", o último jogador que tem a função de aumentar a distância das pedras com passos maiores.</p> <p><i>Continuação:</i> Colocam-se as pedras à distância de um pé entre si e todos os jogadores têm que saltar sem tocar nelas. Quando, por último, salta a mosca, aumenta a distância da última pedra com o seu passo. No lugar onde o seu último pé toca no chão, coloca-se então a pedra e o jogo reinicia depois do lado que a pedra aumentou.</p> <p>A distância das pedras vai aumentando e perde quem não conseguir saltar a mesma distância que a mosca. Quem conseguir saltar mais que a mosca, no próximo jogo passa então a desempenhar esse papel.</p>