



Escola B.I. c/ J.I. Dr. Manuel Magro Machado
Santo António das Areias

JOGOS TRADICIONAIS

27 de Janeiro de 2010





Nome do Jogo:

Corda de Tracção

Tipo de Jogo: Equipa

Material: 1 corda e 1 lenço (deverá estar atado a meio da corda).

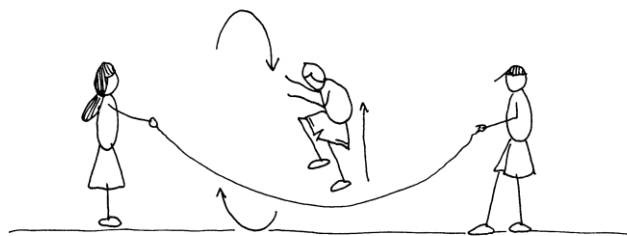
Jogadores: 2 equipas com o mesmo número de jogadores cada uma (cada equipa pode ser constituída por vários elementos de outras equipas).

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. O jogo consiste em cada equipa puxar a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra até o primeiro jogador ultrapassar a marca no chão. É também atribuída a derrota a uma equipa se os seus elementos caírem ou largarem a corda. Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação



Nome do Jogo:

Saltar à Corda

Tipo de Jogo: Individual

Material: 1 corda e 1 lenço (deverá estar atado a meio da corda).

Jogadores: 2 equipas com o mesmo número de jogadores cada uma.

Jogo: O Jogo de Saltar à Corda é disputado por várias participantes ao mesmo tempo (corda grande) ou individual (corda pequena). Numa corda relativamente grande, dois participantes pegam nas extremidades fazendo-a balançar, em movimento circular (o chamado “dar à corda”). As participantes, individualmente, entram na corda e sempre saltando de acordo com o movimento desta. Devem manter-se **dentro** durante determinado tempo: contando 5 saltos, 10 saltos, 15 saltos e assim sucessivamente.

Saem sem interromper o normal andamento da corda. Também pode ser jogado com vários concorrentes ao mesmo tempo, que devem que entrar e sair, sempre saltando, de acordo com o esteja determinado e conforme a ordem de participação dos concorrentes.

Perde a participante que prender a corda, deixando por isso de rodar e, quando isso acontecer, esse concorrente é penalizado, sendo excluído do jogo, podendo ainda ter que tomar o lugar de **pegar na corda** (dando à corda).

Nestes jogos de Saltar à Corda, ganha sempre o concorrente que durante as provas tivesse menos faltas.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação

Nome do Jogo:

Jogo da Malha

Tipo de Jogo: Equipa

Material: 4 malhas de madeira, de ferro ou de pedra (duas para cada equipa); 2 pinos (paus redondos que se equilibrem na vertical).

Jogadores: 2 equipas de 2 elementos cada uma.

Jogo: Num terreno liso e plano, são colocados os pinos, na mesma direcção, com cerca de 15/18 metros de distância entre eles.

Cada equipa encontra-se atrás de um pino. Joga primeiro um elemento de uma equipa e depois o da outra, tendo como objectivo derrubar ou colocar a malha o mais perto do pino onde está a outra equipa, lançando-a com uma mão.

Pontuação do jogo: 6 pontos por cada derrube, 3 pontos para a malha que ficar mais perto do pino. Quando uma equipa atinge 30 pontos, ganha. Uma partida pode ser composta por três jogos, uma equipa para vencer terá de ganhar dois.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação

Nome do Jogo:
Corrida dos Sacos



Tipo de Jogo: Equipa ou Individual

A corrida de sacos é uma prova pedestre de resistência, em que os concorrentes correm, dentro de um saco, uma determinada distância (consoante o escalão etário).

Material: Sacos de sarapilheira (preferencialmente).

Disposição inicial: O percurso é determinado pelo júri.

Jogadores: Um jogador por saco;

Jogo: Os jogadores colocam-se dentro de um saco e seguram-no até à altura da cintura.

Num terreno liso e plano, os jogadores colocam-se em fila.

O objectivo deste jogo é atingir a meta o mais rapidamente possível, sem sair do saco.

O jogador que sair do saco é desclassificado.

Se estiverem em equipa, os jogadores devem dar as mãos. Quando um jogador sair do saco, esse jogador será desclassificado.

A equipa vencedora é aquela que conseguir ter o maior número de jogadores na meta, sem terem saído dos sacos.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação

Nome do Jogo:
JOGO DA MACACA



Tipo de Jogo: Individual

Material: Uma pedra lida, Giz para desenhar no cimento ou um pau para desenhar na terra.

Jogadores: 1 por de equipa.

Jogo: Num terreno plano e liso desenha-se o jogo da macaca. Este jogo consiste em atirar a pedra para uma casa, a primeira, depois a segunda e assim sucessivamente.

Este jogo é feito ao pé-coxinho, percorrendo todas as casas sem pisar as linhas e sem colocar o pé na casa onde está a pedra.

O jogador que deixar sair a pedra do desenho ou cair, sai e dá a vez a outro jogador.

Quando se chega ao outro lado, faz-se o caminho inverso.

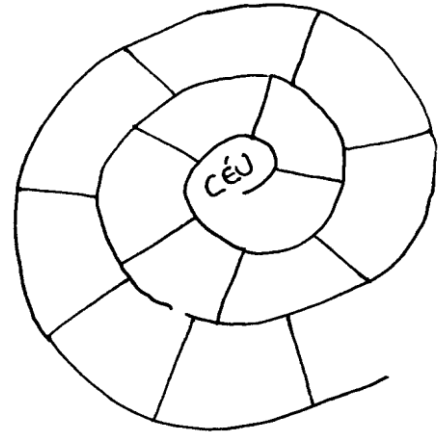
Ganha o jogador que realizar, em primeiro lugar, os dois caminhos.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação

Nome do Jogo:
JOGO DO CARACOL



Tipo de Jogo: Individual

Material: Uma pedra lida, Giz para desenhar no cimento ou um pau para desenhar na terra.

Jogadores: 1 de cada equipa.

Jogo: Num terreno plano e liso desenha-se um caracol com várias casas.

Este jogo consiste em atirar a pedra para a primeira casa e ir empurrando, ao pé-coxinho, a pedra pelas outras casas, em espiral.

O jogador que deixar sair a pedra do desenho ou cair, sai e dá a vez a outro jogador.

Quando se chega ao centro do caracol faz-se o caminho inverso.

Ganha o jogador que realizar, em primeiro lugar, os dois caminhos.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação

Nome do Jogo:
JOGO DO CÂNTARO
(SUBSTITUÍDO POR BALDES)



Tipo de Jogo: EQUIPA

Material: Cinco pedrinhas lisas.

Jogadores: Um de cada equipa.

Jogo: Depois de estabelecida a ordem de saída, o jogador inicia o jogo lançando as cinco pedrinhas ao chão, de forma a ficarem o mais juntas possível. O jogador agarra uma das pedrinhas, lança-a ao ar e apanha-a. Seguidamente o jogador coloca essa pedrinha nas costas da mão depois, com a mesma mão, agarra outra pedrinha, lançando-a ao ar as duas e, com a mesma mão, tem de as agarrar quando estão em queda. Repete toda esta operação, até conseguir acumular nas costas da mão, com êxito, as cinco pedrinhas.

No caso de deixar cair as pedrinhas, dá a vez ao jogador adversário e, quando este também falhar, recomeça no ponto onde tinha passado a vez.

Após efectuar todos os lançamentos com êxito, o jogador deve pegar as cinco pedrinhas, lançá-las ao ar e apanhá-las nas costas da mão.

É vencedor o jogador que conseguir ficar com o maior número de pedrinhas nas costas da mão.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação

Nome do Jogo:
JOGO DAS PEDRINHAS



Tipo de Jogo: EQUIPA

Material: Cinco pedrinhas lisas.

Jogadores: Um de cada equipa.

Jogo: Depois de estabelecida a ordem de saída, o jogador inicia o jogo lançando as cinco pedrinhas ao chão, de forma a ficarem o mais juntas possível. O jogador agarra uma das pedrinhas, lança-a ao ar e apanha-a. Seguidamente o jogador coloca essa pedrinha nas costas da mão depois, com a mesma mão, agarra outra pedrinha, lançando-a ao ar as duas e, com a mesma mão, tem de as agarrar quando estão em queda. Repete toda esta operação, até conseguir acumular nas costas da mão, com êxito, as cinco pedrinhas.

No caso de deixar cair as pedrinhas, dá a vez ao jogador adversário e, quando este também falhar, recomeça no ponto onde tinha passado a vez.

Após efectuar todos os lançamentos com êxito, o jogador deve pegar as cinco pedrinhas, lançá-las ao ar e apanhá-las nas costas da mão.

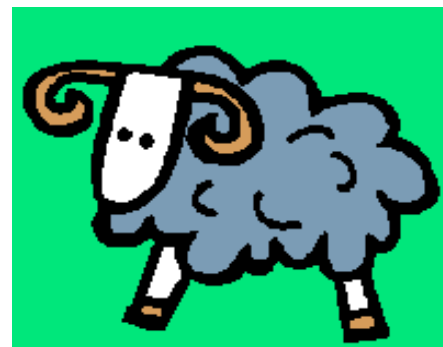
É vencedor o jogador que conseguir ficar com o maior número de pedrinhas nas costas da mão.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação

Nome do Jogo:
JOGO DA CABRA- CEGA



Tipo de Jogo: EQUIPAS

Material: Um lenço para tapar os olhos.

Jogadores: Os jogadores fazem uma roda e escolhem, da equipa adversária, um elemento para fazer de cabra-cega.

Jogo: Os jogadores giram à volta e vão gritando “Cabra-cega, cabra-cega”. Depois param e calam-se. A cabra-cega tem de identificar os adversários utilizando o tacto. Só pode tocar nos braços, no cabelo e no rosto.

Se conseguir identificar o adversário, tira a venda e coloca-a no jogador que foi identificado.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação

Nome do Jogo:
JOGO DO BERLINDE



Tipo de Jogo: Jogadores de várias Equipas

Material: Berlindes (esferas de vidro ou de metal).

Jogadores: Vários

Jogo: Fazem-se três buracos na terra (covas).

Cada jogador lança o berlinde. Quem conseguir chegar mais perto de uma das covas, inicia o jogo que consiste em enfiar os berlindes, sucessivamente, nas três covas que estão em linha recta, empurrando-o com os dedos.

Quando se chegar à última cova faz-se o percurso o percurso inverso.

À medida que os jogadores vão conseguindo passar estas etapas, ficam com o direito de tentar acertar nos berlindes dos adversários, utilizando a técnica de os empurrar com os dedos na terra.

Quando acertarem nos berlindes ganham esses berlindes.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação

Nome do Jogo:

JOGO DO BOTÃO

Tipo de Jogo: Jogadores de várias Equipas

Material: Botões de dimensões semelhantes (dez para cada jogador).

Jogadores: Vários

Jogo: Alternadamente, cada jogador tem de bater o seu botão de encontro a uma parede. Se o botão lançado ficar no chão a menos de um palmo do outro, o adversário tem de lhe entregar um outro botão como recompensa.

O jogo prolonga-se até que um dos jogadores fique com os botões do adversário.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação



Nome do Jogo:
JOGO DO LENÇO



Tipo de Jogo: Jogadores de duas Equipas + Um júri

Material: Um lenço e um campo sem obstáculos.

Jogadores: Uma equipa de cada lado e o júri ao centro, numa das extremidades das filas de jogadores.

Jogo: Cada equipa atribui, em segredo para a outra equipa não ouvir, um número com que cada jogador fica, isto é, se forem cinco elementos, a cada jogador será atribuído um número de 1 a 5.

Quando o júri anunciar um número, o elemento referente de cada equipa corre para o lenço e tenta alcançá-lo primeiro que o adversário. O lenço é levado para junto dos outros elementos da equipa para esta somar pontos.

O jogo recomeça e só termina quando todos os jogadores tiverem sido chamados.

Pontuação:

Vitória: 5 pontos

Derrota: 1 ponto pela participação