

ATIVIDADES PARA COMEMORAÇÃO DO DIA DO AGRUPAMENTO**EB do CASAL DA BARÔTA**

Para comemorar o dia do Agrupamento no dia 19 de maio, a escola Básica do Casal da Barôta programou um conjunto de atividades de caráter lúdico e desportivo. Os alunos irão realizar essas atividades distribuídas por estações/ circuitos no espaço exterior da escola. Estes jogos e atividades lúdicas/ motoras contribuem para o desenvolvimento da destreza, coordenação, manipulação, precisão, etc.

LOCAL: Espaço exterior da escola

JOGO	DESCRIÇÃO	MATERIAL
JOGO DO GALO	Jogam 2 alunos de cada vez. O tabuleiro é feito com 9 arcos, fazendo uma matriz de três linhas por três colunas. Cada jogador escolhe a cor do pine e faz a marcação. Os jogadores colocam alternadamente os pines, numa lacuna que esteja vazia. Ganha o jogador que primeiro conseguir colocar os seus pines em linha.	Arcos e pines de 2 cores
BOWLING	Formam-se 2 filas. Jogam 2 alunos de cada vez. Colocam-se 6 garrafas de água no chão em frente de cada fila.	



	<p>Define-se a marcação no chão do local onde têm de lançar a bola.</p> <p>O aluno lança a bola para tentar derrubar o maior número de garrafas.</p> <p>Ganha quem derrubar o maior número de garrafas.</p>	Garrafas de água e bolas
JOGO DO GATO E DO RATO	<p>As crianças formam uma roda.</p> <p>Uma delas, “o rato” fica dentro da roda. Outra, “o gato” fica fora da roda. As outras crianças permanecem na roda de mãos dadas.</p> <p>O gato pergunta: “O ratinho está?”, as crianças da roda respondem: “Não”, o gato pergunta: “a que horas ele está?”, as crianças respondem um horário à escolha, e o gato vai perguntando: “Que horas são?” e as crianças respondem: “Uma hora”- “Que horas são?” - “Duas horas” e assim, sucessivamente, até chegar ao horário que elas responderam anteriormente que o rato chegaria. Então o gato passa a perseguir o rato. O jogo acaba quando o gato pega o rato.</p>	
JOGO TIPO MACACA/ORIENTAÇÃO ESPACIAL	<p>Joga 1 aluno de cada vez.</p> <p>No chão estão desenhados pés e os alunos devem fazer o percurso saltando para onde os dedos dos pés estão voltados(para a frente, para a direita, para a esquerda, para trás...)</p>	Papel autocolante de várias cores para desenhar o percurso a realizar.
	<p>Formam-se equipas com seis jogadores.</p> <p>No chão estão colocados seis arcos em forma de círculo e afastados.</p>	



JOGO CAÇA À BOLA	<p>Dentro de cada arco está uma bola. Cada aluno, vai para dentro de um arco. Ao sinal do professor cada aluno tenta tirar a bola aos colegas. Só podem tirar a bola aos colegas quando estes estão fora do seu arco. Ganha o aluno que tiver mais bolas dentro do arco.</p>	Arcos e bolas
JOGO DE EQUILIBRIO	<p>Jogam 2 alunos de cada vez. Colocam-se 2 bancos suecos em paralelo. Os jogadores, ficam frente a frente levando 1 cartão com uma bola percorrendo o banco sem deixar cair a bola. Ganha quem conseguir percorrer o banco sem deixar cair a bola.</p>	Bancos suecos, 1 cartão e 1 bola.
TIRO AO ALVO	<p>Formam-se 2 filas. Jogam 2 alunos de cada vez. Colocam-se 10 latas/rolos de papel em cima de cada mesa. O aluno faz tiro ao alvo com 1 bola. Ganha o aluno que conseguir derrubar mais latas/rolos.</p>	Latas/rolos de papel, bolas e mesas.
JOGO DAS CADEIRAS	<p>Jogam 7 alunos de cada vez. Faz-se uma roda com 6 cadeiras e põe-se a música a tocar. Os alunos começam a dançar à volta das cadeiras. Quando o som da música baixar, os alunos têm que se sentar nas cadeiras. Quem ficar de pé perde e sai do jogo. Nesta altura retira-se 1 cadeira e o jogo prossegue até só haver 2 jogadores e 1 cadeira. Ganha o aluno que conseguir sentar-se na última cadeira.</p>	Rádio ou pandeireta, cadeiras



<p>JOGO DOS PÉS ATADOS</p>	<p>Formam-se 2 filas. Jogam 4 alunos de cada vez. Define-se um percurso. Marca-se no chão o local de partida, escolhem-se equipas de dois participantes e ata-se com um lenço/elástico grosso a perna esquerda à perna direita de outro participante. Dado o sinal da partida, os pares sempre com as pernas atadas devem percorrer o espaço definido, e fazer o percurso de volta ao início. Ganha o par que acabar primeiro o percurso.</p>	<p>Lenços/elástico grosso</p>
<p>BARRA DO LENÇO</p>	<p>Formam-se 2 equipas com o mesmo número de jogadores aos quais serão atribuídos números iguais (1,2,3,4, etc.) para ambas, decididos secretamente por cada equipa. As equipas ficam frente a frente separadas pela mesma distância. No meio do terreno, num dos lados, fica o juiz com um lenço pendurado na mão, que vai chamando os vários números que estão em jogo. Os jogadores das duas equipas, que tenham o número chamado, correm e tentam ficar com o lenço sem serem tocados pelo adversário, e, seguidamente, fugir para uma das barras (zona das equipas), para assim somar pontos. Todos os números têm de ser chamados pelo juiz. Ganha o jogo a equipa que fizer mais pontos.</p>	<p>Lenço</p>
	<p>Formam-se 2 filas. Jogam 4 alunos de cada vez.</p>	



CORRIDA COM BOLA	<p>Define-se o ponto de partida e o de chegada. Os alunos a pares, levam uma bola na zona da anca, fazendo o percurso marcado sem a deixar cair. Ganha quem conseguir fazer o percurso sem deixar cair a bola.</p>	Bolas
JOGO DE LANÇAMENTO	<p>Formam-se 2 filas. Jogam 2 alunos de cada vez. Colocam-se 2 cadeiras voltadas ao contrário. Marca-se o ponto de lançamento. A cada aluno são dadas 6 argolas, que terão de ser enfiadas nas pernas da cadeira. Ganha quem conseguir colocar mais argolas nas pernas da cadeira.</p>	Cadeiras e argolas

A Coordenadora: Lurdes Ladeiro

29/04/22

