

# JOGO DA BATATA

- Numero de Crianças: duas crianças/ pessoas
- Material: Colheres e batatas.
- Regras: A colher só pode ser segura, pelo cabo e com a boca.
- Descrição do jogo: Os jogadores estão alinhados à partida e correm através de um percurso que é determinado início do jogo. Cada jogador segura uma colher pelo cabo, com a boca, e nessa colher encontra-se uma batata. O jogador que deixar cair a batata é desde logo eliminado,
- Repetir o jogo várias vezes

# CORRIDA DE SACOS

- Número de Participante: dois pessoas
- Material: Sacos de plástica ou de papel
- Descrição do jogo: Os jogadores entram para dentro do saco, seguram as abas com as mãos, correm em direcção à meta. O percurso é definido pelos participantes, no início do jogo, e vence o jogo a criança que primeiro chegar a meta, dentro do seu saco
- Repetir o jogo

# ESCONDIDAS

- Número de participantes: dois (no mínimo)
- Material: Nenhum
- Regras: Os jogadores têm que chegar ao “ponto de salvamento”, sem que sejam vistos pelo jogador que anda à procura dos colegas. O último jogador a ser salvo pode ou não dizer Salva-todos.
- Descrição do jogo: No início do jogo, é seleccionada uma criança para contar até um determinado número. Enquanto este jogador conta, os outros escondem-se e terminada a contagem, tenta encontrar as crianças escondidas e denunciá-las no “ponto de salvamento”, um local escolhido para este fim. Quem não for visto, pode tentar chegar ao “ponto de salvamento” e “salva-se”, se dizer rapidamente “1,2,3”, acrescido do seu nome. O último jogador a ser visto pode ou não dizer “salva-todos”.A primeira criança a ser descoberta fica a contar na próxima partida do jogo
- Repetir o jogo

# CARICA

- Número de participantes: dois (no mínimo)
- Material: cariocas, giz
- Local: rua/sala ampla
- Regras: Os jogadores têm que conduzir as suas caricas até à meta, sem sair das linhas que definem a pista.
- Descrição do jogo: Inicialmente faz-se uma pista no chão e coloca-se o respectivo nome em cada carica. Com o dedo, atira-se a carica para a frente, sem que esta saia fora da pista. Se a carica sair fora da pista, é necessário voltar ao sítio onde estava antes da jogada. Vence o jogador que chegar primeiro à meta sem que a carica saia fora da pista
- Repetir o jogo