

A_Ma-las a brincar — OVAR —

BRINCADEIRAS:

JOGO DO ESTICA

JOGO DO ELÁSTICO

JOGO PÉS E MÃOS

CORDA DE SALTAR

LIVROS

BOLA

JOGO MEMÓRIA DOS DIREITOS

JOGO DO PIÃO

JOGO CONTA A HISTÓRIA

UNO

CARTAS

ANDAS

JOGO RODA E SALTA



**ENCONTRE ESTA MALA MÁGICA
NO PARQUE URBANO DE OVAR E NO
PARQUE AMBIENTAL DO BUÇAQUINHO**



OVAR
MUNICÍPIO AMIGO
DAS CRIANÇAS

Associação Municipal de Educação e Recreação



OVAR
CÂMARA
MUNICIPAL

A_Ma-las a brincar é um projeto da Câmara Municipal, integrado no programa Ovar Município Amigo das Crianças. Somos um Município amigo das suas Pessoas. Queremos um Município onde todos se sintam bem. Deixo o convite a todas as Crianças: abram a mala e venham brincar. Em família ou com amigos, DIVIRTAM-SE.

O Presidente da Câmara Municipal de Ovar
Domingos Silva

JOGO DO ESTICA

Objetivo do Jogo: Saltar corretamente por cima dos paus, apenas com um apoio (pé) entre cada um.

Material: 3 paus (ou varas) compridos e finos, que podem ser colocados no chão e levantados com suporte.

Número de jogadores: 2 ou mais jogadores

Instruções:

1. Colocam-se os 3 paus na horizontal e seguidos.
2. Define-se a distância pretendida, mas não muito longe para não se começar o jogo em modo difícil.
3. O primeiro jogador posiciona-se atrás do primeiro pau e terá de saltar entre eles.
4. O último jogador marca o aumento da distância e move o último pau até onde o seu pé parou.
5. O segundo jogador retoma pelo lado contrário (onde o último jogador acabou) e repete o passo anterior. Vai-se sempre aumentando a distância, de acordo com o último salto que dão.
6. Quando um jogador não conseguir passar/saltar os 3 pauzinhos desta forma, deve sair do jogo.
7. O jogador que conseguir manter-se mais tempo em jogo, será o vencedor.

**A_Ma-las
a brincar
— OVAR —**

JOGO DO ELÁSTICO



JOGO DO ELÁSTICO

Objetivo do Jogo: Saltar de forma correta e criativa sobre o elástico, seguindo uma sequência de movimentos.

Material:

- Um elástico grande e resistente
- Espaço livre no chão (interior ou exterior)

Número de jogadores: Mínimo 3 jogadores (dois para segurar o elástico e um para saltar, que se podem revesar)

Instruções:

1. Colocar o elástico nas pernas de duas pessoas, à altura dos tornozelos, ficando esticado mas não demasiado apertado.
2. A terceira pessoa posiciona-se no meio do elástico para começar a saltar.
3. A criança deve realizar uma sequência de saltos específicos sem errar (ver exemplos abaixo).
4. Se errar, troca com outra pessoa e volta à vez mais tarde.
5. Depois de completar a sequência, o elástico sobe de nível:
Tornozelos - joelhos - coxas - cintura - axilas.

Exemplo de Sequência Simples:

1. Salta com os dois pés fora do elástico.
2. Salta com os dois pés dentro do elástico.
3. Salta com um pé dentro e outro fora.
4. Salta e pisa os dois lados do elástico com os pés.
5. Salta para fora.

Podes inventar sequências novas ou cantar músicas com movimentos combinados!

Exemplo de Cantilena Tradicional:

"Mete, mete, tira, tira; mete e vai ao centro e sai pra fora e mete, (palminhas) e tira (palminhas) mete e vai ao centro e sai pra fora".

**A_Ma-las
a brincar
— OVAR —**

JOGO PÉS E MÃOS



JOGO PÉS E MÃOS

Objetivo do Jogo: Colocar os Pés e as Mãos nos lugares indicados, sem cair! Quem conseguir manter-se em pé por mais tempo, vence!

Material: Um conjunto de pés e mãos (em borracha ou em papel plastificado)

Número de jogadores: Dois ou mais jogadores (ideal para jogar em família)

Instruções:

1. Preparar o jogo: Espalha as peças de pés e mãos pelo chão em posições variadas e embaralhadas.
2. Jogo 1: Cria um tapete com desenhos de mãos e pés de diferentes cores. O adulto diz uma cor e a criança deve colocar a mão ou o pé na cor correspondente
3. Jogo 2: Coloca pegadas de mãos e pés no chão, formando um percurso. Segue o caminho, alternando mãos e pés.

**A_Ma-las
a brincar
— OVAR —**

JOGO DO PIÃO



JOGO DO PIÃO

Objetivo do Jogo: Fazer o pião girar o máximo de tempo possível ou cumprir desafios com o pião.

Material: Um pião e um fio ou corda para enrolar no pião

Número de jogadores: Um ou mais jogadores

Instruções:

1. Enrola o fio (se necessário) em volta do pião, da base para o topo.
2. Segura a ponta do fio e prepare-se para lançar.
3. Segura o pião pela ponta (ou pelo eixo, dependendo do modelo).
4. Puxa rapidamente o fio para fazer o pião girar no chão.
5. O pião deve girar em pé, equilibrado.
6. Observa quanto tempo o pião consegue girar.

**A_Ma-las
a brincar
— OVAR —**

JOGO CONTA A HISTÓRIA



JOGO CONTA A HISTÓRIA

Objetivo do Jogo: Usar a imaginação para criar uma história divertida com a ajuda dos dados ilustrados.

Material: Um conjunto de dados com desenhos

Número de jogadores: Dois ou mais jogadores (ideal para jogar em família)

Instruções:

1. Preparar o jogo: Sentem-se em círculo. Escolham quem vai começar a contar a história – pode ser o mais novo ou mais velho da família, por exemplo!
2. Rolar os dados: O jogador da vez lança todos os Story Cubes (ou uma parte, como 6 ou 9 dados, dependendo da idade e tempo disponível).
3. Observar os desenhos: Olhem com atenção para os desenhos que saíram nos dados. Eles serão as "pistas" da história!
4. Contar a história: O jogador cria e conta uma história que use todos os desenhos dos dados de forma criativa. A ordem não precisa ser igual à que saiu no lançamento.
5. Depois de contar, é a vez do próximo jogador! Pode continuar a história anterior ou começar uma nova – o grupo decide.

Exemplo:

Se os dados mostrarem um foguete, um coração e uma árvore...

A criança ou a família pode contar: "Era uma vez um foguete que queria plantar árvores no espaço, porque ele amava a natureza!"

Dicas para os adultos:

- Incentive as crianças a usarem a imaginação sem medo de errar.
 - Faça perguntas durante a história, como: "O que aconteceu depois?", "Por que ele fez isso?", "Como se sentia o personagem?"
 - Valorize cada ideia, mesmo as mais malucas!
6. O jogo continua até todos os pares serem encontrados.
 7. No final, cada jogador conta quantos pares conseguiu.
O jogador com mais pares é o vencedor.

Dicas para a família:

Comece com menos pares para crianças pequenas (ex: 6 ou 8 pares) e aumente conforme a habilidade.

Incentive o silêncio e a atenção durante as rodadas para facilitar a memorização.

Valorize o esforço da criança, mesmo que ela erre – a memória melhora com o tempo!

CARTAS

JOGO DE CARTAS QUEM TEM?

Objetivo do Jogo: Ser o primeiro a juntar todas as cartas da mesma família (número ou figura).

Material: Baralho de cartas

Número de jogadores: Dois ou mais jogadores

Instruções:

1. Divide todas as cartas igualmente entre os jogadores.
2. Cada jogador pergunta a outro: "Tens o [número ou figura]?"
3. Se o outro tiver, deve entregar a carta.
4. Quem juntar todas as cartas de um número ou figura ganha.

JOGO DE CARTAS STOP?

Objetivo do Jogo: Juntar o máximo de cartas com a mesma cor ou figura.

Material: Baralho de cartas

Número de jogadores: Dois ou mais jogadores

Instruções:

1. Distribui as cartas entre os jogadores.
2. A cada rodada, os jogadores escolhem uma carta da mão que combine em cor ou figura com a carta na mesa.
3. Quem não puder jogar, pega uma carta do monte.
4. O primeiro a ficar sem cartas vence.

**A_Ma-las
a brincar
— OVAR —**

JOGO RODA E SALTA



JOGO RODA E SALTA

Objetivo do Jogo: Saltar e divertires-te!
Este jogo favorece o desenvolvimento da inteligência cinético-corporal ao ar-livre.

Material: Conjunto Roda e Salta

Número de jogadores: Podes jogar sozinho ou com a tua família e amigos

Instruções:

1. Colocam-se um pé no aro, faz a bola girar e salta a corda

**A_Ma-las
a brincar
— OVAR —**

JOGO MEMÓRIA DOS DIREITOS



JOGO MEMÓRIA DOS DIREITOS

Objetivo do Jogo: Encontrar o maior número possível de pares de cartas iguais, usando apenas a memória!

Material: Baralho de cartas de memória com 24 pares de cartas

Número de jogadores: Um ou mais jogadores

Instruções:

1. Embaralha todas as 48 cartas (Pode começar com conjuntos com menor número de cartas para diminuir a dificuldade, ex: 6 ou 12 pares);
2. Coloca as cartas viradas para baixo, em linhas e colunas, formando um retângulo (Exemplo: 8 x 6; 6x4 ou 4x3);
3. Escolhe quem será o primeiro jogador (pode ser o mais novo ou por sorteio);
4. O jogador da vez vira duas cartas.
Se forem iguais, ele fica com o par e joga novamente.
Se forem diferentes, vira-as de novo para baixo, no mesmo lugar, e passa a vez para o próximo.
5. Os jogadores devem prestar atenção às cartas reveladas durante o jogo para tentar lembrar onde estão os pares.
6. O jogo continua até todos os pares serem encontrados.
7. No final, cada jogador conta quantos pares conseguiu.
O jogador com mais pares é o vencedor.

Dicas para a família:

Comece com menos pares para crianças pequenas (ex: 6 ou 8 pares) e aumente conforme a habilidade.

Incentive o silêncio e a atenção durante as rodadas para facilitar a memorização.

Valorize o esforço da criança, mesmo que ela erre – a memória melhora com o tempo!