

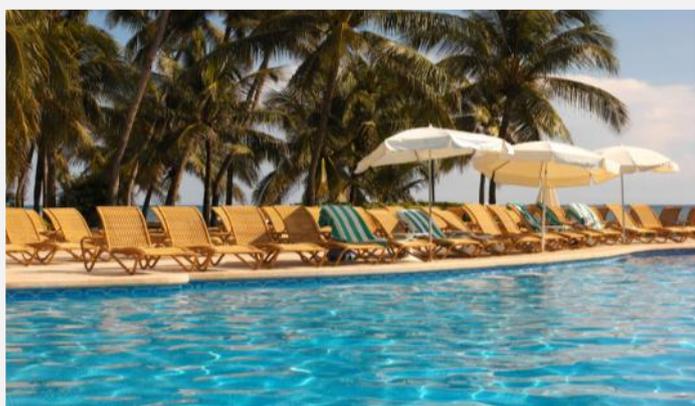
# Jogos de Verão...



**NA PRAIA**



**NO JARDIM**



**NA PISCINA**

# Índice



## Jogos de Verão...

### ... na praia

Os pescadores  
Desmoronamento  
No buraco  
O guardião do tesouro  
Corrida de sapos  
Atravessar pontes  
Cinta sem fim

### ... no jardim

Transportar água  
Passar a água adiante  
Lançamento em dupla  
O Barabú  
Ferido, grave, morto  
A-E-I-O-U  
Derrubar a garrafa

### ... na piscina

Água viajante  
Crocodilos e tartarugas  
Pescar boias  
Cesta flutuante  
Corrida aos lenços  
O tesouro submerso  
A serpente marinha .....  
Os peixes e a rede .....



**Jogos de Verão...**

**... na praia!**



# Jogos de Verão... na praia!



## Os pescadores

*\* Procurar objetos na areia pode ser bastante emocionante e divertido para os mais novos.*

**Idade:** a partir dos 5 anos

**Participantes:** 2 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** um relógio e alguns pequenos objetos (bolas, lenços, tampinhas de plástico,...)

- Os participantes dividem-se em dois grupos, de igual número de jogadores. Uns terão a tarefa de esconder os peixes e os outros serão os pescadores.
- O terreno para a brincadeira é delimitado, marcando-se na areia, e são escolhidos objetos para servirem de peixes. Eles são apresentados aos pescadores antes de começar a brincadeira.
- Os pescadores ficam de costas enquanto os encarregados de esconder os peixes os enterram no terreno do jogo.
- Enquanto o primeiro grupo cronometra os minutos (que foram combinados antecipadamente), os pescadores tentam encontrar o maior número de peixes possível. Assim que termina, os peixes são contados e invertem-se os papéis.
- Vence a equipa que pescar mais peixes no número de pescarias combinado.



# Jogos de Verão... na praia!



## Desmoronamento

*\* É uma brincadeira muito tranquila, apropriada para depois das refeições. A areia húmida à beira mar é o lugar ideal para a realizar.*

**Idade:** a partir dos 5 anos

**Participantes:** 2 ou mais

**Tempo aproximado:** 5 minutos

**Material:** paus

- Os participantes fazem um monte com areia húmida, sobre o qual colocam um pau na vertical.
- Cada participante pega num pequeno pau, com o qual possa escavar, e estabelecem a ordem da brincadeira.
- Cada participante, na sua vez, cavará na base do monte de areia, movendo o seu pau na horizontal.
- Todos vão cavando até que o monte se desmorone. O participante que provocar o desmoronamento será o perdedor e terá que recompor o monte de areia para que a brincadeira prossiga.



# Jogos de Verão... na praia!



## No buraco

*\* Trata-se de uma atividade de pontaria. Somente os mais hábeis conseguem chegar ao fim.*

**Idade:** a partir dos 6 anos

**Participantes:** 3 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** uma pequena pedra por participante

- Faz-se um buraco na areia do tamanho de uma bola de futebol. Cada participante pega numa pedra e estabelecem a ordem de jogo.
- A uns três metros do buraco é feita uma linha e todos se colocam atrás dela. Cada participante lança na sua vez a pedra para o buraco.
- Aqueles que conseguem introduzir a pedra no buraco, recolhem-na e voltam a jogar.
- A cada rodada são eliminados os que não acertam no buraco e é feita uma linha um pouco mais distante que a anterior. A brincadeira é considerada finalizada quando restar apenas um participante.



# Jogos de Verão... na praia!



## O guardião do tesouro

*\* Ideal para os períodos de maré baixa, em que a água bate, no máximo, pelos joelhos das crianças.*

**Idade:** a partir dos 6 anos

**Participantes:** 4 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** um objeto que flutue

- Mediante sorteio, um dos participantes é escolhido para ser o guardião do tesouro. O tesouro terá de ser um objeto que flutue como, por exemplo, uma bola.
- Todos os participantes entram na água e o guardião deixa que o objeto flutue livremente.
- Todos procurarão tirar o tesouro da água sem serem tocados pelo guardião. Os participantes poderão passar a bola, porém, aquele que deixar cair a bola será o novo guardião.
- Se alguém conseguir tirar o tesouro da água, nomeia outro participante para ser guardião junto com o anterior. A brincadeira termina quando houver mais guardiões que participantes.



# Jogos de Verão... na praia!



## Corrida de sapos

*\* Atividade ideal para se realizar na praia. A deslocação do grupo implica coordenação entre os vários elementos.*

**Idade:** a partir dos 6 anos

**Participantes:** 8, 12, 16 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** nenhum

- Os participantes traçam duas linhas, uma de partida e outra de chegada, separadas uns vinte metros uma da outra. Em seguida, formam grupos de quatro pessoas cada um.
- Os participantes de cada grupo colocam-se de costas uns para os outros, de braços dados, formando um quadrado. Todos se colocam na linha de partida.
- Após o sinal, os grupos correm, o mais rápido possível, para alcançar a meta com os braços entrelaçados. Se um grupo cair, deve levantar-se sem soltar os braços.
- O primeiro grupo a cruzar a linha de chegada será o vencedor.



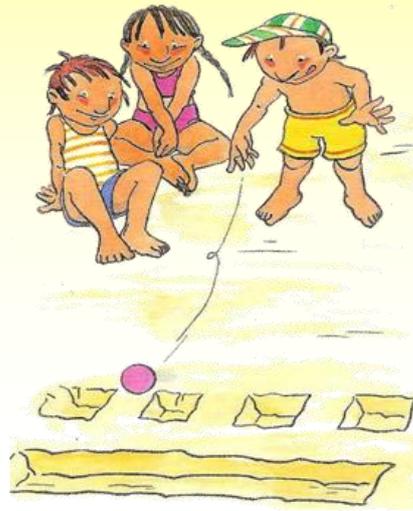
# Jogos de Verão... na praia!



## Atravessar pontes

\* Jogo de pontaria, ideal para realizar na areia da praia onde é muito fácil fazer buracos.

**Idade:** a partir dos 7 anos  
**Participantes:** 2 ou mais  
**Tempo aproximado:** 10 minutos  
**Material:** uma bola



- Os participantes cavam duas valas paralelas na areia, separadas por um palmo de distância. Elas terão um palmo de largura e meio palmo de profundidade.
- Sobre a primeira vala constrói-se uma ponte a cada palmo de distância entre elas, preenchendo um pedaço da vala com areia.
- De uma distância combinada entre todos, cada participante, na sua vez, lança a bola, que deverá rolar pelo chão. A bola deverá passar por uma das pontes e parar na segunda vala.
- Cada vez que um participante conseguir introduzir a bola na segunda vala, recebe um ponto e volta a jogar. As jogadas acontecem até que um dos jogadores chegue aos dez pontos.

# Jogos de Verão... na praia!



## Cinta sem fim

\* Nesta corrida, a coordenação entre todos os participantes do grupo é fundamental para poder atingir a meta.

**Idade:** a partir dos 9 anos

**Participantes:** 8 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** um colchão de ar por equipa



- Os participantes dividem-se em grupos de quatro ou mais elementos. É marcada uma linha de partida e uma linha de chegada e a cada equipa é atribuído um colchão de ar.
- Dado o sinal de largada, todos os jogadores de cada grupo, menos um, deitam-se no chão, uns ao lado dos outros. Aquele que ficou em pé põe o colchão sobre o grupo.
- Os jogadores giram sobre si mesmos, fazendo deslocar o colchão. Quando este tiver passado sobre um deles, levanta-se e corre para o fim da fila. Entretanto, o jogador que ficou em pé, inicialmente, já se colocou por baixo do colchão, no início da fila.
- Os participantes vão deslocando o colchão, formando uma cinta sem fim, até atingirem a meta.





**Jogos de Verão...**

**... no jardim!**



# Jogos de Verão... no jardim!



## Transportar água

\* Neste jogo será necessário correr com um copo de água na cabeça.

**Idade:** a partir dos 6 anos  
**Participantes:** 3 ou mais  
**Tempo aproximado:** 10 minutos  
**Material:** um copo de plástico e água



- Entre os vários participantes é escolhido um que será o líder. Os restantes vão segurar um copo de água sobre a cabeça.
- O líder autorizará a saída dizendo: “já”, e todos começam a caminhar com o copo sobre a cabeça, mas tendo cuidado para que não derramem a água.
- O líder irá indicando o trajeto com frases como: “em direção à árvore”, “três saltos”, ou ainda, “por baixo do banco”.
- No final, quem derramou menos água será o líder na próxima corrida.

# Jogos de Verão... no jardim!



## Passar a água adiante

\* Neste jogo é necessária muita rapidez para conseguir encher uma garrafa de água.

**Idade:** a partir dos 6 anos

**Participantes:** 8 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** um copo de plástico por participante, duas garrafas de plástico por grupo e água

- Os participantes dividem-se em dois grupos, com igual número de jogadores. Sentam-se no chão e formam uma fila, todos virados para o mesmo lado.
- O primeiro elemento da fila segura uma garrafa de água cheia de água e, o último, uma garrafa vazia. Os restantes participantes vão ter um copo de plástico na mão.
- Após o sinal, o primeiro da fila enche o copo de água do segundo, este por sua vez derrama a água para o copo do parceiro seguinte e, assim sucessivamente, até chegar ao último que vai deitar a água na garrafa.
- O processo vai-se repetindo até que as garrafas que estavam inicialmente cheias de água, fiquem completamente vazias.
- Terminado o tempo, vence o grupo que conseguir pôr mais água na sua garrafa.



# Jogos de Verão... no jardim!



## Lançamento em dupla

\* Lançar um balão cheio de água e uma distância cada vez maior é o desafio desta brincadeira.

**Idade:** a partir dos 7 anos

**Participantes:** 2 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** balões e água

- Os participantes enchem um balão com água e dão um nó na ponta para que não se esvazie. Em seguida, afastam-se uns três passos uns dos outros para começar a brincar.
- O jogador que tem o balão joga-o para um companheiro de forma a descrever um arco. Este tentará agarrá-lo sem que estoure.
- Cada vez que se realize um passe com sucesso, os participantes afastam-se um passo para aumentar ainda mais a dificuldade.
- Os passes vão acontecendo até que o balão rebente e molhe um dos participantes.
- O último a jogar o balão será o responsável por colocar outro balão em jogo.



# Jogos de Verão... no jardim!



## O Barabú

\* Trata-se de um jogo de escondidas: os que forem descobertos devem acompanhar o “polícia” na sua ronda para descobrir os outros.

**Idade:** a partir dos 7 anos  
**Participantes:** 5 ou mais  
**Tempo aproximado:** 10 minutos  
**Material:** nenhum



- É escolhido entre os participantes, um que será o polícia. Em seguida decide-se até que número ele deve contar, em função do número de jogadores e do espaço para brincar.
- O polícia, com os olhos tapados, conta até ao número combinado. Enquanto isso, todos se vão esconder.
- Terminada a contagem, o polícia sai à procura dos escondidos. Quando encontra alguém, toca nele e prende-o. Os participantes não podem mover-se até que sejam tocados.
- Um jogador tocado acompanha o que procura. Somente ele pode tocar os demais, porém, os acompanhantes podem ajudá-lo a procurar.
- Se estiverem algum tempo sem encontrar alguém, os que procuram gritam: “barabú”, e os escondidos respondem: “aqui” para lhes dar uma pista. O jogo termina quando todos forem capturados.

# Jogos de Verão... no jardim!



## Ferido, grave, morto

*\* Trata-se de um jogo muito rápido e divertido, no qual não se deve deixar cair a bola, que nos passam a toda a velocidade.*

**Idade:** a partir dos 8 anos

**Participantes:** 4 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** uma bola

- Os participantes dispõem-se em círculo, mantendo uma distância dos seus companheiros de cerca de um metro.
- O jogador que tem a bola passa-a, rapidamente, a qualquer um dos seus companheiros. Este deve segurá-la, sem sair do seu lugar. Se conseguir, passa a bola a outra pessoa.
- Quando um jogador deixa a bola cair uma vez, está “ferido”, se deixar cair duas vezes, é “grave” e, quando deixa cair três vezes, está “morto”. Os participantes “mortos” retiram-se do jogo.
- O jogo termina quando restar só um “sobrevivente”, que será o vencedor.



# Jogos de Verão... no jardim!



A-E-I-O-U

\* Os jogadores terão de ser capazes de manter a bola no ar e no final acertar noutra jogador.

**Idade:** a partir dos 9 anos  
**Participantes:** 4 ou mais  
**Tempo aproximado:** 5 minutos  
**Material:** uma bola



- Os participantes espalham-se livremente pelo espaço, sem se afastarem muito uns dos outros. Um dos participantes atira a bola para o ar, dizendo: "A!".
- Quem estiver perto dá um toque na bola e diz: "E!". Os jogadores não podem agarrar na bola e voltar a lança-la, têm de a conseguir ir passando de uns para os outros com passes.
- Quando chega à letra "U", o jogador que recebe a bola, agarra-a e tenta acertar num companheiro. Se tocar em alguém, este será eliminado, porém, se não acertar em ninguém, é ele quem se retira do jogo.
- O participante que não foi eliminado põe a bola em jogo.
- O jogo termina quando restar apenas um participante.

# Jogos de Verão... no jardim!



## Derrubar a garrafa

*\* Neste jogo é necessário ter uma boa pontaria, para derrubar a garrafa, e ser bastante rápido para não ser apanhado.*

**Idade:** a partir dos 8 anos  
**Participantes:** 5 ou mais  
**Tempo aproximado:** 15 minutos  
**Material:** uma bola e uma garrafa de plástico

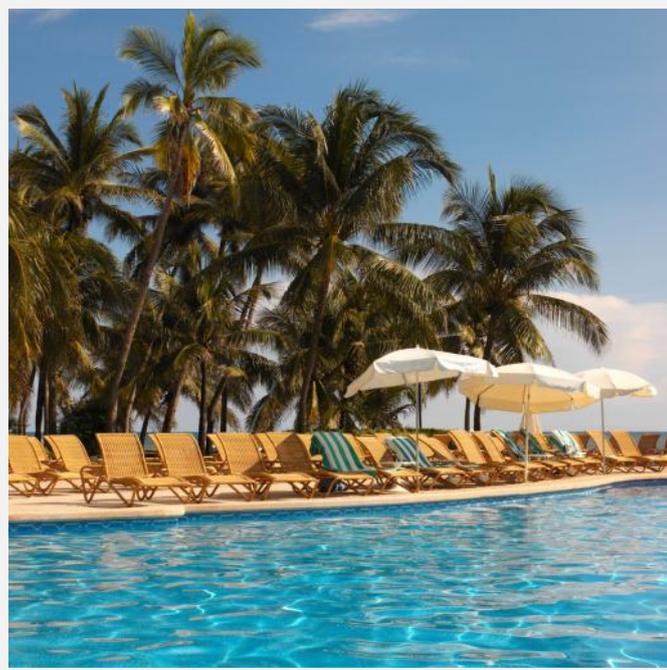


- No chão, desenha-se uma linha de passagem, com um círculo de cinquenta centímetros de diâmetro no meio dela, onde é colocada a garrafa.
- A uns seis metros de distância da linha de passagem, é traçada uma linha paralela, de onde os participantes fazem os seus lançamentos.
- Entre os vários participantes, é sorteado um elemento que será o protetor da bola e que se irá posicionar junto a ela.
- Por ordem, cada jogador lança a bola, tentando derrubar a garrafa e tirá-la do círculo. O jogador que faz o lançamento corre para apanhar a bola, cruza com ela a linha de passagem e entrega-a ao participante seguinte.
- Quando alguém derruba a garrafa, o protetor tem de a colocar novamente no seu lugar e, logo de seguida, corre a apanhar o jogador que a derrubou antes que ele cruze a linha de passagem.
- Se o jogador for apanhado, ocupará a posição do protetor. Se conseguir cruzar a linha de passagem com a bola, obtém um ponto e ganha o direito de jogar novamente.
- O jogo termina aos 10 pontos e vence o participante que conseguir fazer mais pontos.



**Jogos de Verão...**

**... na piscina!**



# Jogos de Verão... na piscina!



## Água viajante

\* Brincadeira em grupo muito simples e que é realizada fora da piscina.

**Idade:** a partir dos 7 anos

**Participantes:** 5 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** um copo de plástico para cada participante



- Cada participante recebe um copo de plástico. Logo em seguida senta-se em fila, de forma a que cada um fique entre as pernas do outro.
- O primeiro da fila enche o copo com água e segura-o com uma mão sobre a sua cabeça. Os restantes jogadores agarram o copo, nas beiradas, com os dentes.
- O jogador da frente inclina a cabeça para trás, sem girar o corpo, para fazer passar a água para o copo do participante que está atrás. Este tentará recolher o máximo de água que conseguir.
- Quando um participante passa a água para outro, levanta-se e coloca-se no final da fila, para voltar a recebê-la quando for a sua vez.
- A brincadeira termina quando acabar a água nos copos.

# Jogos de Verão... na piscina!



## Crocodilos e tartarugas

\* Trata-se de uma brincadeira de apanhada própria para piscinas, nas quais a água esteja à altura dos joelhos das crianças.

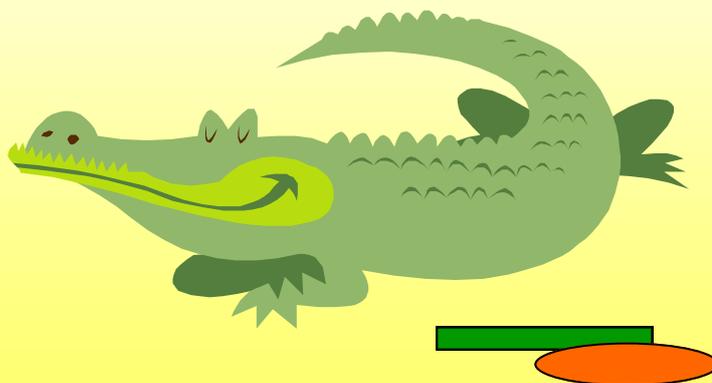
**Idade:** a partir dos 5 anos

**Participantes:** 4 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** nenhum

- Entre os vários participantes, escolhe-se um para ser o crocodilo e os demais serão as tartarugas. O crocodilo fica num canto da piscina e as tartarugas no lado oposto.
- O crocodilo deverá perseguir as tartarugas, andando de quatro, apoiando as mãos no fundo da piscina. As tartarugas deslocam-se de cócoras.
- Quando um crocodilo agarrar uma tartaruga, esta transforma-se em crocodilo e passa também a perseguir os seus antigos companheiros.
- O jogo termina quando não restarem mais tartarugas.



# Jogos de Verão... na piscina!

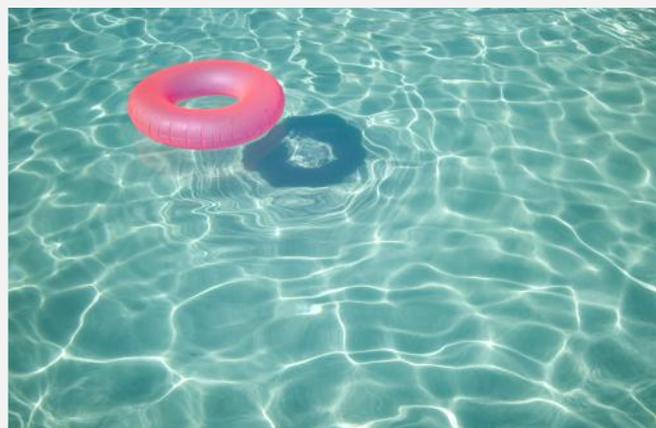


## Pescar bóias

\* *Ideal para piscinas com altura de água pelos joelhos ou cintura.*

**Idade:** a partir dos 7 anos  
**Participantes:** 2 ou mais  
**Tempo aproximado:** 10 minutos  
**Material:** três boias por participante

- Antes de começar, as bóias são deixadas na piscina. Elas têm de ser redondas, com um buraco no meio.
- Os jogadores ficam à beira da piscina e, dado o sinal combinado, todos entram na água para tentar agarrar o maior número de bóias possível.
- Nenhum participante poderá agarrar nas bóias com as mãos ou os braços, mas sim com a cabeça ou com as pernas.
- Quando não sobrarem mais bóias, todos retomam à beira da piscina com as bóias que conseguiram apanhar.



# Jogos de Verão... na piscina!



## Cesta flutuante

\* *Atividade de grupo ideal para piscinas com água pela altura da cintura.*

**Idade:** a partir dos 7 anos

**Participantes:** 6 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** duas bóias e uma bola de plástico

- Os participantes são divididos em dois grupos, com o mesmo número de elementos. Cada grupo recebe uma bóia que servirá de cesta.
- Cada grupo deixa a sua boia a flutuar num extremo da piscina e espalha-se pela piscina. Cada um tentará colocar a bola na cesta adversária.
- Quando um participante tiver a bola em seu poder não poderá mover-se, tem de passá-la a um dos seus companheiros. Não se pode mover a cesta no decorrer do jogo.
- Quando alguém faz um cesto ganha um ponto para a sua equipa e o jogo prossegue até que se esgote o tempo estabelecido.



# Jogos de Verão... na piscina!



## Corrida aos lenços

\* Neste jogo, os participantes apressam-se para tirar os lenços das cabeças uns dos outros.

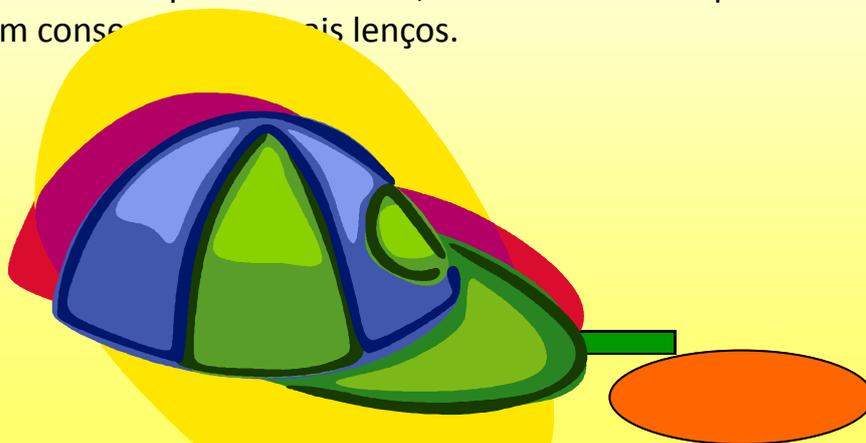
**Idade:** a partir dos 8 anos

**Participantes:** 4 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** um lenço ou boné para cada participante

- Inicialmente, é combinado o tempo de duração do jogo. Cada participante coloca o seu lenço ou boné na cabeça. Em seguida todos se espalham pela piscina.
- Após a ordem “cuidado com os lenços”, todos os jogadores tentarão tirar o lenço dos seus companheiros, tendo o cuidado para que não lhe tirem o seu.
- Quando alguém perde o lenço continua no jogo, porém, ao conseguir tirar o lenço a algum companheiro, terá de o colocar na sua cabeça imediatamente. Não é permitido mergulhar para esconder o lenço.
- Passado o tempo determinado, todos se reúnem para ver quem conseguiu tirar mais lenços.



# Jogos de Verão... na piscina!



## O tesouro submerso

\* Trata-se de um jogo para os que já sabem nadar e mergulhar com alguma confiança.

**Idade:** a partir dos 8 anos

**Participantes:** 3 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** um objeto pequeno

- É escolhido um objeto qualquer para ser o tesouro. Ele não pode flutuar, precisa submergir. Uma pedra colorida é perfeita para este tipo de jogo.
- Todos ficam em pé à beira da piscina, até que um participante lance o tesouro na água.
- No momento em que ele toca a água, todos mergulham tentando encontrá-lo.
- Quem encontra o tesouro, pega nele e todos saem da piscina para que seja novamente lançado.



# Jogos de Verão... na piscina!



## A serpente marinha

*\* Trata-se de uma atividade para nadadores com alguma experiência, na qual será necessária coordenação da equipa para alcançar a meta.*

**Idade:** a partir dos 9 anos

**Participantes:** 8 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** nenhum

- Formam-se grupos de quatro elementos, que ficam junto à parede da piscina.
- Um dos participantes dará o sinal de partida e os membros de cada equipa colocarão as mãos na cintura do companheiro da frente para formar uma serpente.
- As serpentes nadarão até atingir a margem contrária. O primeiro de cada equipa poderá nadar com os braços e as pernas, os demais, porém, poderão fazê-lo somente com as pernas.
- Se uma serpente se desfizer durante o percurso, não poderá seguir antes de se recompor.
- A primeira serpente a atravessar a piscina será a vencedora.



# Jogos de Verão... na piscina!



## Os peixes e a rede

\* Neste jogo, os peixes terão de estar muito atentos, pois a qualquer momento os pescadores poderão formar uma rede e pescá-los.

**Idade:** a partir dos 8 anos

**Participantes:** 8 ou mais

**Tempo aproximado:** 10 minutos

**Material:** nenhum

- São escolhidos três participantes para que sejam pescadores e os restantes dispersam-se pela piscina.
- Os pescadores dão as mãos e iniciam a pescaria. Os peixes que forem capturados transformam-se em pescadores.
- Se forem menos de três na rede, os pescadores não poderão apanhar nenhum peixe.
- A brincadeira termina quando forem pescados todos os peixes. Os três primeiros elementos a serem pescados serão os novos pescadores.





# Jogos de Verão!

Sector da Actividade Lúdica—IAC  
iac-ludica@iacrianca.pt  
Julho 2012

Jogos retirados de:  
Allué, J.M. *Jogos para todo o ano*. Ciranda Cultural.