


JOGOS “TURMAS SEM FRONTEIRAS” 2023


Regulamento: clique [aqui](#)

Jogo 1 TRANSPORTE DE BOLAS COM BASTÕES	
Objetivo	Colocar o maior número de bolas dentro do cesto, transportadas pelos bastões.
Nº de jogadores	4
Descrição	Dois jogadores seguram os bastões com ambas as mãos, de frente um para o outro. Com os bastões, seguram numa bola de cada vez, deslocam-se lateralmente passando por cima dos bancos, colocam a bola no cesto, regressam para a zona de início e entregam os bastões aos outros colegas que repetem o processo.
Regras	As bolas não podem ser tocadas com as mãos. Caso a bola caia no chão, os jogadores terão de regressar ao início e repetir o circuito.
Adapt. 1º Ciclo	Circuito com passagem só por um banco em vez de dois.
Pontuação	1 ponto por cada bola colocada no cesto.





Video: clique [aqui](#)


Jogo 2 PISTA DE OBSTÁCULOS	
Objetivo	Efetuar o maior número de percursos e obstáculos possível
Nº de jogadores	4
Descrição	Um jogador de cada vez perfaz um percurso com obstáculos, que inclui as seguintes ações: passagem numa escada de agilidade com saltos a pés juntos, passagem por cima do plinto transversal, cambalhota no colchão, contornar os cones, passagem por cima de uma barreira, passagem por debaixo de um obstáculo (rastejar) e seguir para a meta onde toca na mão do colega da frente, que inicia novamente o percurso.
Regras	É obrigatório transpor todos os obstáculos e tocar na mão do colega antes deste iniciar o seu percurso.
Adaptação 1º Ciclo	O plinto é mais baixo (0,5m de altura) e a barreira é mais pequena (barreira amarela).
Pontuação	5 pontos por cada circuito completo, mais 1 ponto por cada obstáculo adicional, quando, após o apito final, não tenha terminado a circuito.




Video: clique [aqui](#)

Jogo 3		JOGO DA SAIA	
Objetivo	Colocar o maior número de volantes dentro da saia.		<p>Video: clique aqui</p>
Nº de jogadores	3		
Descrição	Um jogador com a raqueta tem de bater o volante fazendo este passar por cima do separador. Do lado oposto, um colega com uma saia tenta movimentar-se de modo que o volante entre na saia. A função do terceiro jogador é juntar os volantes que caem no chão e entregar ao colega que os bate.		
Regras	O jogador que bate os volantes, tem de se manter em cima do colchão, e o colega que segura a saia, não pode ter contacto visual com este.		
Adaptação 1º Ciclo	Distância mais curta e sem o separador. Ambos os jogadores mantêm o contacto visual.		
Pontuação	1 ponto por cada volante introduzido na saia.		

Jogo 4		LANÇAMENTOS DO TRAMPOLIM	
Objetivo	Realizar o maior número de cestos possível.		<p>Video: clique aqui</p>
Nº de jogadores	4		
Descrição	Um jogador de cada vez, com uma bola de basquetebol, inicia a corrida de balanço no cone, salta no trampolim e lança a bola com uma ou duas mãos para o cesto.		
Regras	Depois de cada lançamento, o jogador seguinte só pode iniciar a corrida de balanço quando o colega sair do colchão. Por cada salto no trampolim o jogador só pode lançar uma vez.		
Adaptação 1º Ciclo	Fazem o lançamento de cima de um step colocado sobre o colchão de quedas.		
Pontuação	1 ponto por cada lançamento concretizado.		

Jogo 5		FISGA GIGANTE	
Objetivo	Derrubar o maior número caixas.		<p>Video: clique aqui</p>
Nº de jogadores	3		
Descrição	Um jogador de cada vez, senta-se no colchão, coloca uma bola de ténis na fisga e atira para derrubar as caixas. Depois de atirar, levanta-se e vai buscar a sua bola, voltando novamente para trás do colchão onde aguarda a sua vez.		
Regras	É obrigatório atirar de cima do colchão, e cada um atira à sua vez. Só serão contabilizadas as caixas derrubadas de cima do banco.		
Adapt. 1º Ciclo	A distância ao alvo é mais curta (4 metros).		
Pontuação	1 ponto por cada caixa derrubada.		

Jogo 6		JOGO DOS PENALTIS	
Objetivo	Marcar o maior número de pontos possível.	 <p>Video: clique aqui</p>	
Nº de jogadores	3		
Descrição	Um jogador de cada vez, pontapeia a bola da marca de grande penalidade (futsal) para acertar por entre os arcos colocados em cada um dos ângulos da baliza. Depois de rematar, vai buscar a sua bola, voltando novamente para fora da área de baliza e aguarda sua vez.		
Regras	Só serão contabilizados os pontos marcados, com a bola parada sobre a linha de penalidade, e quando entra na baliza por entre os arcos.		
Adapt. 1º Ciclo	A distância à baliza é menor (4 metros).		
Pontuação	1 ponto nos arcos inferiores e 3 pontos nos superiores.		