



Escola Secundária
Quinta das Palmeiras



Erasmus+



Traditional Games



The Portuguese traditional games are part of the cultural heritage as they have been transmitted from one generation to another reinforcing the local and social identity. Even nowadays, simple traditional games are a way of involving local people promoting association, socializing and the practice of sports.

Traditional games are inspiring for all ages and through its practice we can develop both our physical health and our mental and social skills.

In this leaflet we are going to show you some of the most famous Portuguese traditional games, their rules and the necessary materials to play them.

1. HOPSCOTCH (JOGO DA MACACA)

Aim of the game: All the “houses” have to be jumped on one foot only.

Materials: a small stone (usually a small round piece of wood/brick); chalk to draw the lines.

Number of players: minimum two players.

How to play: Firstly, you toss the stone into house number 1. Then you start hopping on the second house and go on. The single squares you hop on 1 foot and when you get to the double squares you land on it with two feet.



When you get to the final house, you need to come back and pick up the stone always on one foot. Then you throw the stone to house 2 and you restart the game by jumping to house 1, hop to 3 and follow the instructions given previously.

You must toss the stone to the next house (3, 4, 5,...). If you miss the target you are out of the game and your turn is given to another player. When you start over, you must throw the stone to the house where you had lost.

2. HANDKERCHIEF GAME (JOGO DO LENCINHO)

Aim of the game: Be the first to grab the handkerchief when your number is called.

Materials: Handkerchief

Number of players: 2 equal groups

How to Play: Organize the players into 2 equal groups and give each a different number. One player on each team must have the same number. Teams line up on contrary sides and a holding a handkerchief is placed in the center. The “judge” calls out a number randomly. The players that have been given that number run to try to be the first to grab the handkerchief. The player who grabs the handkerchief first gets their team a point.



If the player that grabbed the handkerchief does well in getting it to his team, without being touched by the adversary, they get one point .

If he/she succeeds in getting to the opponent team, without being moved by the other player, then they'll get 2 points.

If the opponent player has success in “stealing” the handkerchief without touching the player who had grabbed it, they'll receive 1 point.

The team that first makes the points, (for example, 25) or scores more points within the predetermined time by the players, wins.

3. SPINNING TOP (JOGO DO PIÃO)

Aim of the game: To throw the spinning top to the floor to be within the circle and knock over the other players' tops

Materials: a spinning top and a string

Number of players:At least two children.



How to play: Go to a paved floor and a circle on the ground about 1.5 m radius. Roll up the string around the top and throw it to the floor. Try to knock over the other players' tops. The person whose top is spinning in the end is the winner.

4. SKIPPING THE ROPE (SALTAR À CORDA)

A very simple game that reveals the agility and physical skills of participants.

Aim of the game: Jump the rope without holding it.

Materials: Ropes



Number of players: variable number (minimum 3)

How to play: Two players take on the tips of a strong rope about 3 meters long and make it swing in a circular motion. The other players are ingoing the rope, jumping forth over it whenever it is in circular motion, moving their feet closer, bouncing as many times as possible. The rhythm of the rope can vary. Whoever touches the rope, loses and is left out of the game, giving turn to the next player. Occasionally more than one player can jump at the same time.

An optional of this game consists of each player turning and jumping the rope, which should take about two meters. The shape of the falls varies – jump in two feet, the foot-Leg, and changing the pace, making the game exciting and inciting competition.

5. TRACTION GAME WITH A LINED ROPE (JOGO DA CORDA)

Aim of the game: drag the rival team to its side by pulling the rope

Materials: A rope about 20 meters long and three scarves



Number of players: minimum 4

How to play: A scarf is tied in the middle of a thick rope. Two other scarves are tied two meters away from the first one, on each side to define the limit. The players can grab the rope from these two scarves forward. Five or six players from each team are positioned on each side of the rope.

A starting line is drawn on the floor. The scarf that was tied to the center of the rope must be above this line. When the monitor declares the start of the game, each team shall drag the rival team to its side by pulling the rope. The team that succeeds to make the opponent's team scarf to pass the start line wins the game.

6. MARBLES (BERLINDES)

Aim of the game: To put the marbles into the appropriate holes.

Materials: Marbles (metal or glass spheres). A plain and flat ground/surface on the ground with three holes.



Number of players: any number

How to play: The players make three holes on the ground. Each player throws the marbles once; the one who throws it further begins the game. Their goal is to try to effectively put all the marbles into the three holes, which lie one after the other along a made-up straight line. All players try their turn by pushing the marbles as far as the holes with their fingers. When the player reaches the last hole he tries everything backwards. As the player makes it through all phases he can try to hit the other players' marbles by pushing the spheres with his/her fingers on the ground. When he/she hits them they become his/hers.

7. SACK RACING (CORRIDA DE SACOS)

Aim of the game: hop with both legs inside a sack

Materials: burlap sack. (must be in good condition)

Number of players: minimum two.

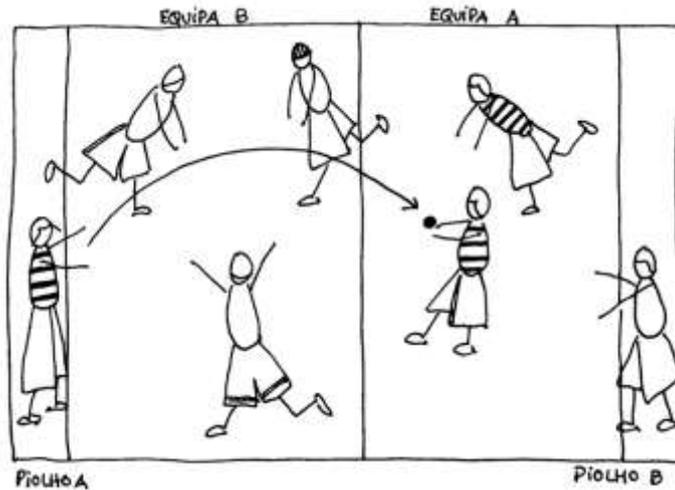
How to play: Each player puts both legs into the sack and hops to a marked point set by the jury. The one that first arrives to the finishing line wins the game.



8. DODGEGAME (JOGO DO MATA)

Aim of the game: Dodgeball is a game in which players try to hit other players on the opposing team with balls while avoiding being hit themselves.

Materials: a soft ball. The ball is always played with the hands.



Number of players: minimum 4

How to play: the group of players is divided into two teams with equal number of players and each team occupies one of the parts of a field with a larger zone and a smaller one at the top, where the “louse” is. Each team goes to their midfield except the “louse” that goes to the “louse” part, the “zone of the dead” (defeated).

To start the game one player from each team contests for the ball. Once the game has begun, players throw balls at elements of the opposing team in an attempt to exclude their players.

If you catch a ball thrown at you, you get to call a player from your own side back in, and the person who threw the ball at you is excluded.

Players who are in the main zone of the field try to dodge the opponents. If the player that was hit can't grab the ball, then they're “dead” and excluded. When a player is “killed”, they go to the “louse” area and replace the first “louse” who becomes part of their team. The dead player (now a “louse”) gets the ball and starts the game over. The following dead players join them. Once all the players on one team are eliminated, the game finishes.

Portuguese Version

Os jogos tradicionais portugueses são parte do património cultural já que têm sido transmitidos de uma geração para outra e reforçado a identidade social local. Mesmo hoje em dia, jogos tradicionais simples são uma forma de envolver a população local e promover a associação, socialização e desporto. Os jogos tradicionais são inspiradores para todas as idades e através da sua prática, podemos desenvolver tanto a nossa saúde física e nossas habilidades mentais e sociais. Abaixo podemos ver alguns dos jogos tradicionais mais famosos, as regras e os materiais necessários.

1. HANDKERCHIEF GAME (JOGO DO LENCINHO)

Objetivo do jogo: Seja o primeiro a pegar o lenço quando o seu número for chamado.

Materiais: Lenço

Número de jogadores: dois grupos iguais

Como Jogar: Organize os jogadores em dois grupos iguais e dê a cada um número diferente. Um jogador de cada equipa deve ter o mesmo número. As equipas alinham-se em lados contrários e uma pessoa segurando um lenço é colocada no centro. O “juiz” grita um número aleatoriamente. Os jogadores a quem foi dado esse número correm para tentar ser o primeiro a pegar o lenço. O jogador que pega o lenço primeiro ganha um ponto para a sua equipa.

Se o jogador que pegou o lenço faz bem em fazê-la sua equipe, sem ser tocado pelo adversário, que recebem um ponto.

Se ele / ela tem consegue chegar à equipa adversária sem ser tocado pelo outro jogador, então a sua equipa fica com 2 pontos.

Se o jogador adversário tem sucesso em “roubar” o lenço sem tocar o jogador que tinha agarrado ele, a sua equipa recebe um ponto.

A equipa que atinge primeiro um determinado número de pontos, (por exemplo, 25) ou que coleciona mais pontos dentro de um tempo predeterminado pelos jogadores, ganha.

3. HOPSCOTCH (JOGO DA MACACA)

Objetivo do jogo: Todas as “casas” têm que ser pisadas com apenas um pé. Materiais: uma pequena pedra (geralmente um pequeno pedaço redondo de madeira / tijolo); giz para desenhar as linhas.

Número de jogadores: dois jogadores no mínimo.

Como jogar: Em primeiro lugar, você atira a pedra em casa número 1. Então você começa a pular na segunda casa e ir em frente. Calca-se as “casas” simples só com um

pé e as “casas” com dois pés. Quando se chega à casa final há que voltar para trás e pegar na pedra sempre num pé. Então atirar-se a pedra para a “casa” 2 e reinicia-se o jogo seguindo as instruções dadas anteriormente. Deve-se atirar a pedra para a casa seguinte (3, 4, 5, ...). Se você errar o alvo que você está fora do jogo e sua vez é dada a outro jogador. Quando a sua vez voltar, deve atirar a pedra para a casa onde parou.

5. SPINNING TOP (JOGO DO PIÃO)

Objetivo do jogo: Atirar o pião para o chão, para dentro do círculo e derrubar os piões dos outros jogadores

Materiais: um pião e uma corda

Número de jogadores: Pelo menos dois.

Como jogar: Ir para um piso pavimentado e desenhar um círculo no chão cerca de 1,5 m de raio. Enrole a corda em torno do pião e lance-o ao chão. Tente derrubar os piões dos outros jogadores. O jogador cujo pião está a girar no final é o vencedor.

6. TRACTION GAME WITH A LINED ROPE (JOGO DA CORDA)

Objetivo do jogo: arraste a equipa rival para o seu lado, puxando a corda

Materiais: uma corda de cerca de 20 metros de comprimento e três lenços

Número de jogadores: mínimo de 4

Como jogar: Um lenço é amarrado no meio de uma corda grossa. Dois outros lenços estão ligados dois metros de distância do primeiro, de cada lado para definir o limite. Os jogadores podem agarrar a corda a partir desses dois lenços para a frente. Cinco ou seis jogadores de cada equipa estão posicionados em cada lado da corda. A linha de partida é desenhado no chão. O lenço que foi ligada ao centro do cabo deve estar acima desta linha. Quando o monitor declara o início do jogo, cada equipa deve arrastar o time rival para o seu lado, puxando a corda. A equipa que consegue fazer lenço equipe do oponente para passar a linha de partida, ganha o jogo.

7. SACK RACING (CORRIDA DE SACOS)

Objetivo do jogo: saltar com ambas as pernas dentro de um saco

Materiais: Saco de serapilheira. (deve estar em boas condições)

Número de jogadores: mínimo dois.

Como jogar: Cada jogador coloca ambas as pernas no saco e pula para um ponto marcado definido pelo júri. Quem chega pela primeira vez à linha de chegada ganha o jogo.

8. SKIPPING THE ROPE (SALTAR À CORDA)

Um jogo muito simples que revela a agilidade e habilidades físicas dos participantes.
Objetivo do jogo: Salte a corda sem segurá-la.

Materiais: Cordas

Número de jogadores: número variável (mínimo de 3)

Como jogar: Dois jogadores assumem as pontas de uma corda forte de cerca de 3 metros de comprimento e balançam-na em um movimento circular. Os outros jogadores “entram” na área de rotação da corda, pulando sobre ela sempre que ela está em movimento circular, movendo-se mais perto de seus pés, saltando tantas vezes quanto possível. O ritmo da corda pode variar. Quem toca na corda perde e fica fora do jogo, dando por sua vez, para o próximo jogador. Ocasionalmente mais do que um jogador pode saltar ao mesmo tempo. Uma opção deste jogo consiste em cada jogador girar e pular corda, o que deve levar cerca de dois metros. A forma das quedas varia – salto em dois pés, o pé-Leg, e mudando o ritmo, tornando o jogo emocionante e incitar concorrência.

9. **MARBLES (BERLINDES)**

Objetivo do jogo: colocar os berlines nos buracos apropriados.

Materiais: Berlindes (metal ou esferas de vidro). Um chão / superfície lisa e plana no chão com três furos.

Número de jogadores: qualquer número

Como jogar: Os jogadores fazem três buracos no chão. Cada jogador joga os berlines uma vez; quem joga o berline mais longe começa o jogo. O objetivo é tentar efetivamente colocar todos os berlines nos três orifícios, que se encontram um após o outro ao longo de uma linha reta inventada. Todos os jogadores tentam, na sua vez, atirar os berlines, tão longe quanto os buracos com seus dedos. Quando o jogador atinge todos os buracos, pode tentar atingir os berlines dos outros jogadores com os seus. Se os atingir, passam a ser seus.

10. **DODGEGAME (JOGO DO MATA)**

Objetivo do jogo: O jogo do mata é um jogo no qual os jogadores tentam atingir jogadores da equipa adversária com bolas, enquanto evitam ser atingidos.

Materiais: uma bola macia. A bola é sempre jogado com as mãos.

Número de jogadores: mínimo de 4

Como jogar: o grupo de jogadores está dividido em duas equipas com igual número de jogadores e cada equipa ocupa uma das partes de um campo com uma zona de maior e um menor na parte superior, onde o “piolho” fica. Cada equipa vai para o meio-campo, exceto o “piolho” que vai para a parte de “piolho”, a “zona da morte” (derrotado).

Para iniciar a partida, um jogador de cada equipe contesta a bola. Assim que o jogo começa, os jogadores atiram a bola aos elementos da equipa adversária, numa tentativa de excluir os seus jogadores.

Se agarrar uma bola que lhe foi atirada pode chamar um jogador do seu próprio lado de volta e excluir a pessoa que o tentou atingir.

Os jogadores que estão na zona principal do campo tentar esquivar-se dos adversários. Se o jogador que foi atingido não consegue agarrar a bola, então ele está “morto” e excluído. Quando um jogador é “morto”, ele vai para a área de “piolho” e substitui o primeiro “piolho”, que se torna parte de sua equipe. O jogador morto (agora um “piolho”) recebe a bola e inicia o jogo. Os seguintes jogadores mortos juntam-se a ele. Quando todos os jogadores de uma equipa estiverem “mortos”, o jogo acaba.