



# JOGOS SEM FRONTEIRAS

Junta a tua equipa e testa os teus limites!

## FASE ELIMINATÓRIA

### JOGO TIROLESA

#### DESCRIÇÃO DE JOGO

CADA EQUIPA TERÁ 12 BOLAS DE TÊNIS PARA TENTAR COLOCAR DENTRO DE UM CESTO.

ATRAVÉS DE UMA PONTE SUSPENSA EM CORDA (TIROLESA), UM ELEMENTO DA EQUIPA DESLOCA-SE ATÉ MEIO DA MESMA, NO PONTO DE PARTIDA UM OUTRO ELEMENTO ARREMESSA UMA BOLA PARA O COLEGA QUE ESTÁ SUSPENSO NO MEIO DA TIROLESA, ESTE TERÁ QUE AGARRAR A BOLA E TENTAR COLOCÁ-LA DENTRO DE UM CESTO QUE SE ENCONTRA POR BAIXO DELE A UMA ALTURA APROXIMADAMENTE DE 8 METROS. DEPOIS DE EXECUTAR ESTE PROCEDIMENTO TERÁ DE REGRESSAR AO PONTO DE PARTIDA E TOCAR NUM SINO, APÓS O SINAL, INICIA-SE O MESMO PROCESSO DO LADO CONTRÁRIO DA TIROLESA COM OS OUTROS DOIS ELEMENTOS DA EQUIPA, E ASSIM SUCESSIVAMENTE, ATÉ TERMINAR AS 12 BOLAS.

OBJETIVO DE JOGO / CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- 1º - MAIOR NÚMERO DE BOLAS INTRODUZIDAS NO CESTO.
- 2º - MENOR TEMPO GASTO NA REALIZAÇÃO DA PROVA.

### JOGO PISTA DE OBSTÁCULOS

#### DESCRIÇÃO DE JOGO

CADA EQUIPA TERÁ 8 TENTATIVAS, PARA, COM UM REMATE, COLOCAR A BOLA DENTRO DE UM ARCO QUE SE ENCONTRA NA BALIZA FUTEBOL.

UM DE CADA VEZ, TODOS OS ELEMENTOS DA EQUIPA, TERÃO QUE PERCORRER A PISTA DE OBSTÁCULOS. INICIANDO NO PONTO DE PARTIDA, O PARTICIPANTE TERÁ DE PERCORRER UM PERCURSO DE OBSTÁCULOS COM BARREIRAS, ARCOS, ATRAVESSAR UM INSUFLÁVEL (PISTA DE OBSTÁCULOS), E FINALIZAR COM UM REMATE À BALIZA. REGRESSANDO AO PONTO DE PARTIDA, ARRANCA O PARTICIPANTE SEGUINTE, E ASSIM SUCESSIVAMENTE, ATÉ OS QUATRO ELEMENTOS DA EQUIPA TEREM REALIZADO DUAS VEZES O PERCURSO, TERMINANDO NO LOCAL DE PARTIDA.

OBJETIVO DE JOGO / CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- 1º - MAIOR NÚMERO DE BOLAS INTRODUZIDAS NO ARCO.
- 2º - MENOR TEMPO GASTO NA REALIZAÇÃO DA PROVA.

### JOGO CORRIDA DOS TRADICIONAIS

#### DESCRIÇÃO DE JOGO

NESTE JOGO, EM FORMA DE ESTAFETA, TODA A EQUIPA TERÁ QUE REALIZAR UM PERCURSO QUE INCLUI ALGUNS JOGOS TRADICIONAIS.

O PARTICIPANTE SAÍ EM CORRIDA ATÉ AO LOCAL ONDE SE ENCONTRA UM SACO, REALIZA UM PERCURSO EM CORRIDA DE SACOS, NO FIM DESTES, VAI RECOLHER UMA COLHER QUE A TERÁ QUE TRANSPORTAR, DESCOLA-SE ATÉ UM ARCO ONDE ENCONTRA UMAS ANDAS, FARÁ UM PERCURSO DE ANDAS ATÉ OUTRO ARCO ONDE AS DEIXARÁ. SEGUIDAMENTE, DESLOCA-SE EM CORRIDA A UM OUTRO ARCO ONDE ENCONTRA UMA BOLA INSUFLÁVEL, EM "SLALOM", TERÁ QUE A FAZER ROLAR ENTRE CONES ATÉ A COLOCAR NOUTRO ARCO. RECOLHE UMA BOLA DE TÊNIS DE MESA, E EQUILIBRANDO-A NA COLHER, TERÁ QUE A TRANSPORTAR ATÉ AO LOCAL DE PARTIDA SEM A DEIXAR CAIR. A PROVA TERMINA, QUANDO TODOS OS ELEMENTOS DA EQUIPA A TIVEREM REALIZADO.

OBJETIVO DE JOGO / CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- MENOR TEMPO GASTO NA REALIZAÇÃO DA PROVA.



# JOGOS SEM FRONTEIRAS

Junta a tua equipa e testa os teus limites!

## FASE FINAL

### JOGO ENIGMA DE LETRAS

#### DESCRIÇÃO DE JOGO

CADA EQUIPA TERÁ QUE RECOLHER 8 LETRAS E COM ELAS DECIFRAR A PALAVRA ENIGMA.

CADA ELEMENTO DA EQUIPA TERÁ QUE PERCORRER UM PERCURSO DE OBSTÁCULOS, COM BARREIRAS, CONES E ARCOS, ATÉ CHEGAR A UM INSUFLÁVEL ESCALADA, NO TOPO DESTA, ESTÃO 8 LETRAS SUSPENSAS QUE TERÃO QUE SER RECOLHIDAS PELOS PARTICIPANTES. O PERCURSO, TERÁ DE SER REALIZADO DUAS VEZES POR CADA ELEMENTO DA EQUIPA, OBTENDO ASSIM AS 8 LETRAS. COM AS LETRAS RECOLHIDAS, A EQUIPA TERÁ DE "MONTAR" A PALAVRA ENIGMA, TERMINANDO ASSIM A PROVA.

OBJETIVO DE JOGO / CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- 1º - PALAVRA ENIGMA CORRETA.
- 2º - MENOR TEMPO GASTO NA REALIZAÇÃO DA PROVA.

### JOGO AVENTURA DO PUZZLE

#### DESCRIÇÃO DE JOGO

CADA EQUIPA TERÁ RECOLHER AS 8 PEÇAS QUE SE ENCONTRAM NO TOPO DO ROCÓDROMO (PAREDE DE ESCALADA), COM AS PEÇAS RECOLHIDAS TERÁ QUE MONTAR O PUZZLE PARA CONCLUIR A SUA PROVA.

ESTARÃO COLOCADAS 2 PEÇAS DO PUZZLE EM CADA VIA DE ESCALADA, NUM TOTAL DE 4 VIAS, CADA ELEMENTO DA EQUIPA TERÁ QUE ESCALAR UMA VIA, AFIM DE RECOLHEREM A TOTALIDADE DAS PEÇAS. CADA PARTICIPANTE, SÓ PODE RECOLHER UMA PEÇA DE CADA VEZ QUE ESCALA A VIA, ASSIM, PARA RECOLHER AS DUAS PEÇAS TERÁ QUE REALIZAR A ESCALADA DUAS VEZES. APÓS OS 4 PARTICIPANTES TEREM RECOLHIDO AS 8 PEÇAS, A EQUIPA, TERÁ QUE MONTAR O PUZZLE PARA TERMINAR A SUA PROVA.

OBJETIVO DE JOGO / CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- 1º - PUZZLE CORRETAMENTE MONTADO.
- 2º - MENOR TEMPO GASTO NA REALIZAÇÃO DA PROVA.

### JOGO A TRAVESSIA

#### DESCRIÇÃO DE JOGO

NESTE JOGO, A EQUIPA TERÁ QUE REALIZAR 4 ETAPAS QUE VÃO SOLICITAR AOS PARTICIPANTES COORDENAÇÃO, DESTREZA, EQUILÍBRIO E RAPIDEZ.

COM APENAS 2 PRANCHAS E 3 CAIXAS, OS PARTICIPANTES TERÃO DE FAZER UMA TRAVESSIA SEM COLOCAR OS PÉS NO CHÃO, APOIANDO AS PRANCHAS NAS CAIXAS, TODOS OS ELEMENTOS EM SIMULTÂNEO, TERÃO QUE FAZER A TRAVESSIA. POSTERIORMENTE, OS 4 ELEMENTOS DE MÃO DADA, TERÃO QUE FAZER-SE PASSAR POR DENTRO DE UM ARCO, ATÉ ESTE CHEGAR AO PONTO DE PARTIDA. SEGUIDAMENTE, CADA 2 ELEMENTOS DA EQUIPA, TERÃO QUE TRANSPORTAR UMA BOLA SEM PODER UTILIZAR OS BRAÇOS E AS MÃOS, REALIZANDO QUATRO VEZES O PERCURSO, TOTALIZANDO 8 BOLAS POR EQUIPA. NUMA NOVA ETAPA, OS 4 ELEMENTOS, TERÃO DE FAZER PASSAR 4 PAUS ENTRE SI, SEM PODER OS AGARRAR EM SIMULTÂNEO, E SEM OS DEIXAR CAIR, ATÉ OS MESMOS CHEGAREM AO PONTO DE PARTIDA. PARA FINALIZAR A PROVA, TERÃO QUE FAZER DE REGRESSO A MESMA TRAVESSIA ATÉ AO PONTO DE PARTIDA.

OBJETIVO DE JOGO / CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- MENOR TEMPO GASTO NA REALIZAÇÃO DA PROVA