

Jogos Tradicionais

Os Jogos Tradicionais são atividades lúdicas de cariz cultural e popular muito forte, sendo essa a sua principal característica. São atividades divertidas que exigem vigor físico ao qual é acrescentada uma boa pitada da história e cultura dos povos. Não têm regras complicadas e não exigem gestos técnicos difíceis, pelo que são convidativos para todos. São ótimos para momentos de convívio e descontração.

Fazemos animação de eventos, sejam eles festas de aniversário, encontros de amigos, eventos institucionais, entre outros. A nossa prestação de serviços pode ser em aluguer de material para livre utilização ou em modo torneio de jogos tradicionais + tiro ao alvo que supõe uma vertente mais competitiva. Esta opção será personalizada de acordo com o grupo tendo por base as atividades apresentadas a seguir.

Proposta de locais de realização dos Jogos Tradicionais e Tiro ao Alvo:

Os locais abaixo propostos poderão ser de realização imediata do evento. Estas atividades podem ainda ser realizadas em qualquer outro local, a pedido do grupo.

- **Parque merendas do Cotrofe**
- **Jardim do Arunca**
- **Parque verde do Açude**
- **Jardim das cegonhas**
- **Parque de lazer da Ilha**
- **Parque de lazer do Vale da Sobreira (Mata Mourisca)**
- **D. Dinis _ Park eventos (Abiúl)**

Preço: sob consulta

Corrida de sacos

Descrição: É indicada uma distância que será percorrida pelas equipas que, dentro de sacos tentarão chegar à meta o mais rápido possível. Normalmente em sistema de estafetas.



Tração com corda:

Descrição: Distribui-se as equipas uma para cada lado da corda. Ao sinal combinado, cada equipa puxa para seu lado. Ganha a equipa que obrigar o primeiro elemento da equipa contrária a ultrapassar a linha delimitada no início do jogo.



Chincalhão

Descrição: São colocados 2 pinos de madeira na vertical, distanciados entre 6 a 9 metros.

Os elementos de uma equipa deverão tentar derrubar o pino da outra equipa. Para isso utilizarão os discos.

Corrida de cântaros

Descrição: O jogo dos cântaros é uma corrida de velocidade (tanto quanto possível) disputada pelos concorrentes. Tem esse nome porque um cântaro é transportado à cabeça, meio ou cheio de água, usando uma rodilha de pano que ajuda os concorrentes a sustentá-lo. Ganha quem terminar primeiro, sem deixar cair o cântaro.



Jogos de lançamento do aro

Descrição: Jogo de precisão em que o objetivo é acertar com as argolas no pino.



Corrida de esquis

Descrição: Jogo de coordenação de movimentos, que consiste numa corrida feita por 3 elementos de cada equipa em cima de 2 esquis de madeira, ganhando a equipa que cortar primeiro a meta.



Tiro ao Alvo

Arco e Flecha

Descrição: Nesta atividade utiliza-se um arco com uma flecha, com o objetivo de acertar no alvo. É um teste à capacidade de concentração e precisão.



Zarabatana

Descrição: Esta atividade consiste no sopro de dardos usando uma zarabatana.