16ª Toca do Coelho

"Brincar e Recordar"

Realização:

Prefeitura Municipal

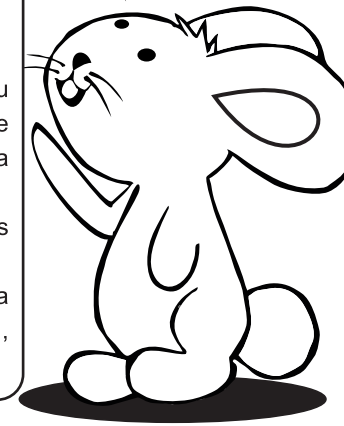
Associação Comercial, Industrial, Agropecuária e Prestação de Serviços

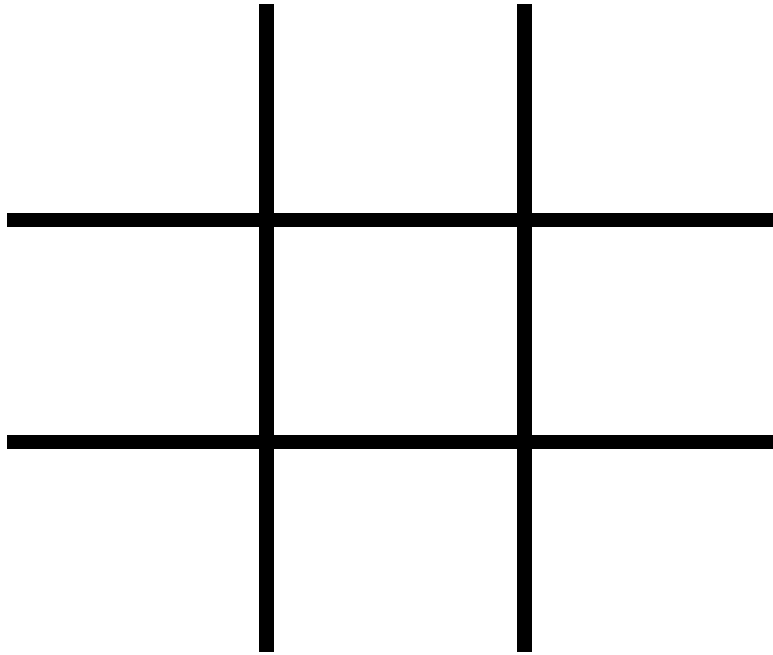
Jogo da Velha

Olá pessoal! Eu sou o coelho Algodão e irei mostrar para vocês alguns dos jogos que mais gostamos de jogar!

O primeiro é chamado de **Jogo da Velha:**

1. Prepare o jogo desenhando o símbolo # (uma tabela 3x3);
2. Tendo feito isso, escolha quem irá começar;
3. Quem começar escolhe se prefere usar X ou O. Esses símbolos devem ser dispostos sobre a tabela na intenção de obter 3 deles em uma linha;
4. Os jogadores se revezam colocando seus símbolos na tabela;
5. O primeiro a conseguir 3 símbolos em uma carreira, não importando se na vertical, horizontal ou diagonal, é o vencedor.





16ª Toca do Coelho

A Cidade Cultura também é conhecido como a Terra da Toca do Coelho. O evento, que também surgiu para promover a cultura, ganhou visibilidade na região Alto Jacuí e também no estado gaúcho.

A Toca do Coelho surgiu no ano 2000 através de um projeto da ACIT em celebração aos 500 anos de Independência do Brasil, que visava enaltecer as datas comemorativas. O evento recebeu o apoio de artesãos e voluntários do município.

A primeira ‘‘Toca’’ contou com poucos cômodos da Morada da Família Pascoalina, onde crianças e adultos precisavam se agachar para passar pelas pequenas portas. No segundo ano, a ‘‘Toca’’ recebeu um espaço maior e atraiu mais apreciadores. Em todas as edições, houve a preocupação em reutilizar o material para a confecção de novos cenários, sem repetir a temática abordada. Nesses quinze anos, já foram ilustrados: Morada da Família Pascoalina (2000 a 2003); O Casamento (2004); Olimpíadas (2005); O Rodeio (2006); O Circo (2007); Histórias Infantis (2008); Família Pascoalina Viajando pelo Brasil (2009); As Quatro Estações (2010); Festejos do Calendário na Toca (2011); o Encanto das Profissões (2012); Os Amigos do Coelho (2013); Nossas Grandes Ideias (2014).

A inovação continua surpreendendo tanto as crianças quanto os adultos que visitam a Toca do Coelho. Informações sobre edições passadas podem ser acessadas através do site **www.tocadocoelhotapera.com.br**.

A 16ª Toca do Coelho vem lembrar os brinquedos e as brincadeira que resistem ao tempo: fizeram parte da infância de nossos pais, da nossa infância e continuam divertindo as crianças de todas as idades.

Convidamos os mais grandinhos a relembrar de suas brincadeiras do tempo de criança, e os mais pequenos a conhecer os brinquedos que divertiram seus pais e avós, e que continuam a fazer parte dos momentos de brincadeira de hoje.

Nas próximas páginas você vai poder conferir algumas das brincadeiras e, com as sementinhas que vêm junto, vai poder brincar com seus amigos.

Divirta-se!

Jogo do Moinho

Passos do jogo:

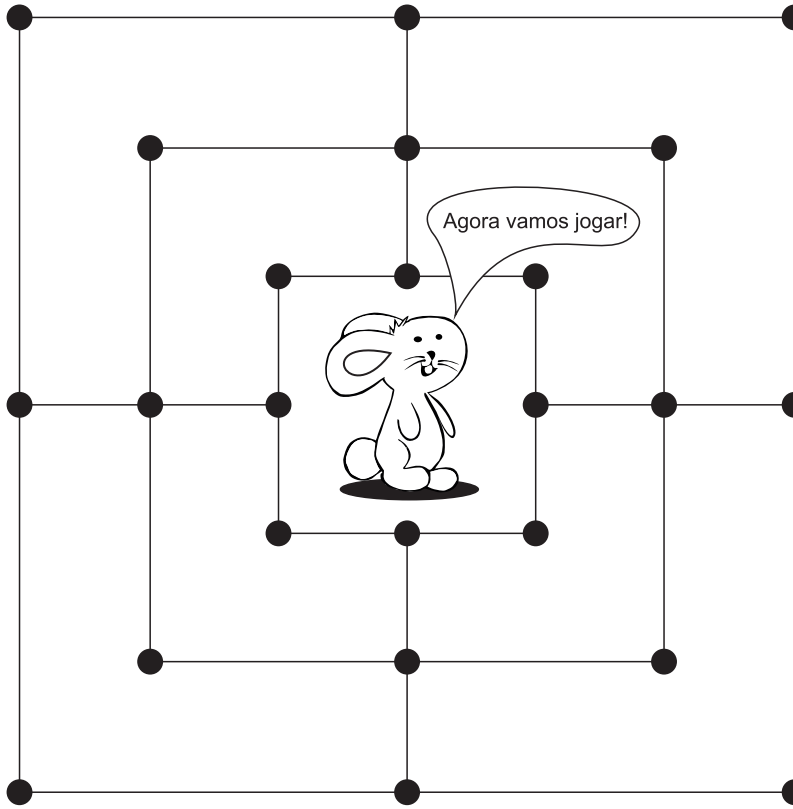
1. Cada jogador possui 9 peças de uma cor (claras ou escuras). As peças são posicionadas anteriormente nos pontos de intercessão das linhas, até que todas tinham sido posicionadas no tabuleiro;

2. Cada jogador move na sua vez uma de suas peças ao longo da linha, deslocando-a de um ponto (intercessão) a outro, que esteja vazio. Não é permitido pular peças, portanto só poderá ser feito um movimento se houver um ponto vazio vizinho a uma das peças;

3. Quando um jogador consegue realizar um moinho, ou seja alinhar três peças (não vale em curva) ele pode retirar do tabuleiro uma peça do oponente. Esta peça não volta mais ao jogo. Lembre-se que as peças que estiverem formando um moinho não podem ser retiradas;

4. Quando as peças de um jogador forem reduzidas a três, este pode movimentar livremente suas peças pelo tabuleiro, não sendo necessário dirigir-se a um ponto adjacente, entretanto, deve continuar movimentando uma peça por vez em jogo alternado com seu adversário;

5. Vence o jogo aquele que conseguir reduzir o número de peças de um oponente a duas, ou bloquear todas as peças dele de forma que não possam mais se movimentar. Neste tipo de jogo, o posicionamento inicial é fundamental para o desempenho do jogador durante a fase de movimentação. A tal ponto que uma partida pode ser ganha ou perdida em função deste posicionamento estratégico.



Sapata ou Amarelinha

Passos do jogo:

1. Risque o desenho no chão, com um pedaço de giz. Sorteia-se para saber a ordem de cada jogada; cada um deve ter a sua própria pedra.

2. O primeiro a jogar fica de pé, na frente da casa número ‘‘1’’. Ele começa jogando a pedrinha na casa ‘‘1’’.

3. A casa onde está a pedra não pode ser pisada, é preciso pular por cima dela. Pula-se num pé só, ou, no caso de haver duas casas lado a lado, um pé em cada casa, percorrendo as casas até o ‘‘céu’’.

4. Quando o jogador chegar ao ‘‘céu’’, deve-se colocar os dois pés no chão.

5. Em seguida, volta-se pulando todo o trajeto, até a casa de número anterior à pedra.

6. Se o jogador estiver num pé só, tem de ficar assim, e pegar sua pedra.

7. Se conseguir, coloca-se a pedra na casa 2 e percorre-se todo o trajeto, colocando cada vez a pedra no número seguinte até chegar ao ‘‘céu’’. Caso o jogador perder o equilíbrio e pisar com os dois pés numa casa só ou fora do desenho, perde a vez para o jogador seguinte.

8. Ganha quem conseguir percorrer todas as casas com a pedra sem perder a vez, o que não é uma tarefa fácil.

Jogo de Damas

Passos do Jogo:

1. Começa o jogo quem tem as pedras brancas;

2. Os movimentos são realizados alternadamente, um por jogador, na diagonal e uma só casa para frente, ou seja, no sentido do campo do seu adversário;

3. Se um jogador consegue levar uma de suas pedras até o final do tabuleiro, o peão é promovido à dama ou rainha (duas pedras da mesma cor, uma em cima da outra);

4. A dama ou rainha move-se também na diagonal, mas pode andar para frente e para trás. Segundo as opções de mesa, pode-se avançar uma casa como o peão ou percorrer o número de casas que estiverem livres. Nunca poderá passar por cima das suas próprias pedras ou por cima de duas pedras seguidas.

Capturar pedras do adversário:

1. Uma pedra pode capturar outra se puder passar por cima dela sempre em direção de ataque e em diagonal e cair na casa logo atrás dessa;

2. Além disso, as damas podem capturar em qualquer direção. podem mover-se mais de uma casa, podem capturar qualquer pedra que esteja na mesma diagonal sempre que as regras anteriores forem obedecidas;

3. A captura é obrigatória. Quando uma pedra tem a possibilidade de capturar é obrigatório realizar a captura, não se pode optar por mover outra pedra;

4. Uma vez realizada uma captura, não se pode optar por mover outra pedra.

5. Quando duas ou mais pedras estão em uma posição de captura, são regidas pela lei de quantidade e qualidade:

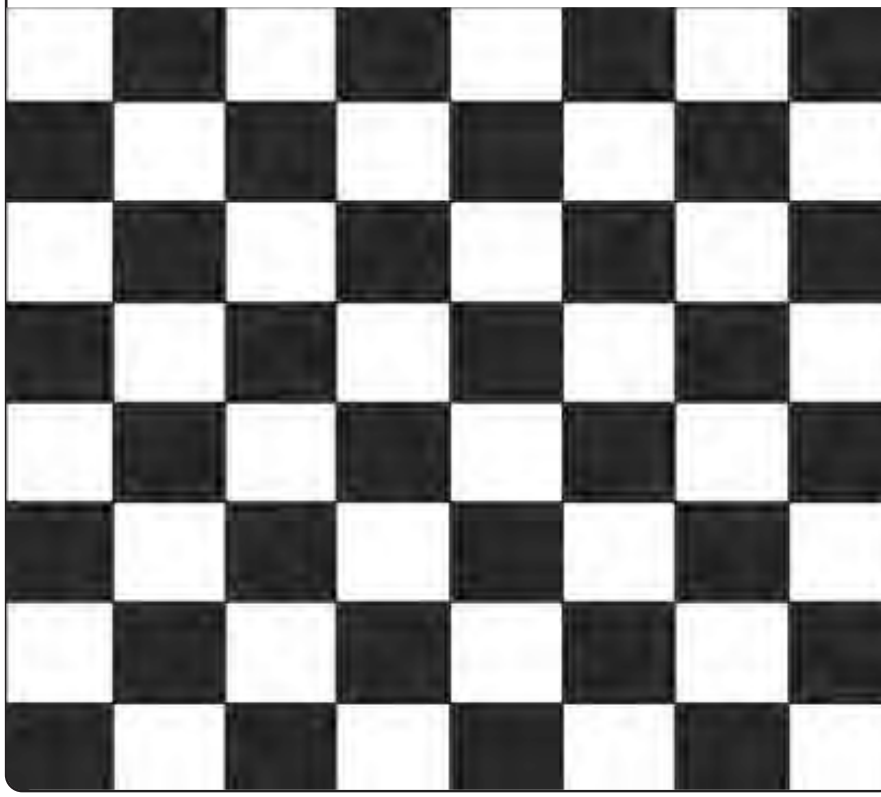
a. Lei de Quantidade: é obrigatório capturar o maior número possível de pedras;

b. Lei da Qualidade: quando você tem duas opções para capturar o mesmo número de pedras, é obrigatório capturar a de maior qualidade, ou seja, a dama antes do peão;

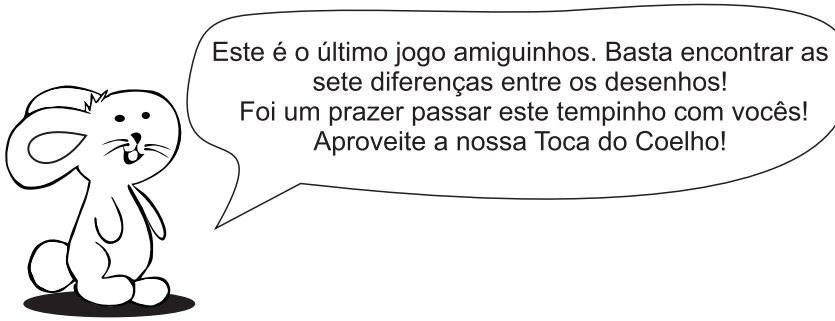
6. Final de Partida:

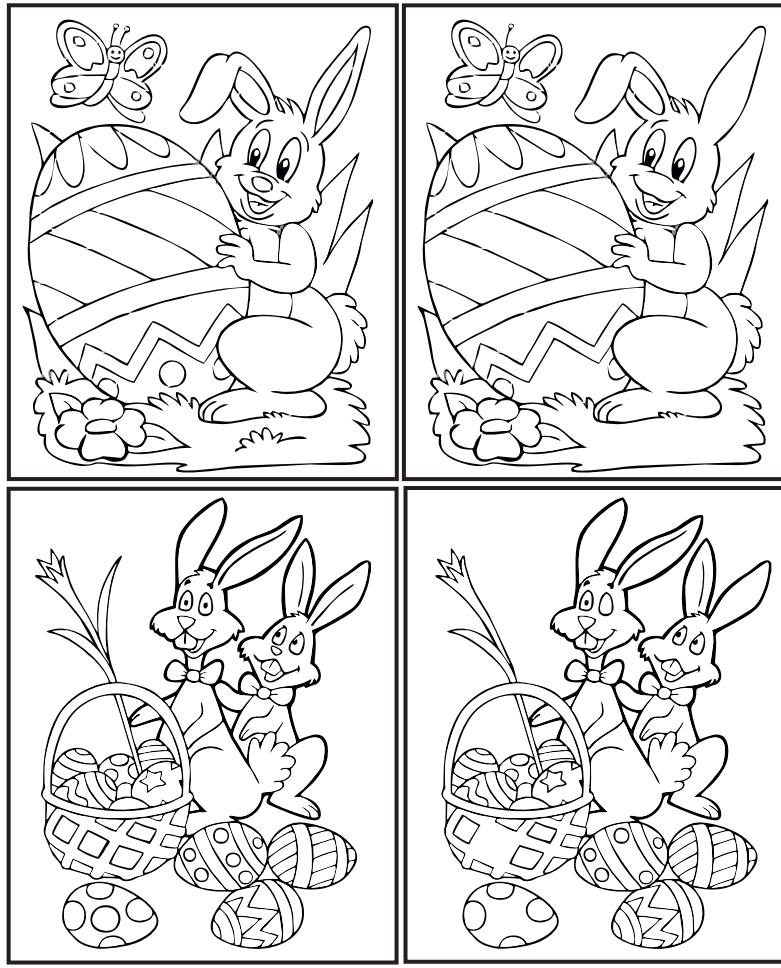
a. Uma partida finaliza quando um jogador abandona, fica sem pedras ou quando as pedras não podem fazer um movimento (bloqueada ou afogada);

b. Os jogadores podem pactar um empate.



Jogo dos Sete Erros:





16ª Toca do Coelho
“Brincar e Relembrar”.

Os brinquedos e as brincadeiras dos coelhos da toca:

Peteca
Índio
Bilboquê
Sapata
Cata-Vento
Ciranda
Cinco Marias
Jogo do Osso
Iô-iô
Bambolê
Gibi
Dança das Cadeiras
Bodoque
Corrida do Saco
Bolita
Esconde-Esconde
Pião
Pega-Pega
Jogo de Damas
Ovo Choco
Jogo do Moinho
Passa Anel
Dominó
Perna de Pau
Dobradura de Papel
Pular Corda
Jogo da Velha
Cabo de Guerra
Telefone de Lata
Corrida do Ovo
Avião de Papel
Cabra Cega
Tarzan
Perfumista
Rouba Monte
Gangorra
Teatro de Fantoches
Tampinha
Cama de Gato
Boneca de Papel
Montar Cabana
Abre-Fecha/Céu-Inferno
Casinha/Boneca
Mico Preto
Lojinha
Vareta
Escola
Pé de Lata
Carrinho de Lomba
Carrinho de Carretel
Balanço de Árvore
Boneca de Milho
Cavalo de Pau
Estuparola
Bater Figurinha
Arapuca Banho de Rio
Teatro de Sombras
Marcha Soldado
Castelo de Cartas
Futebol
Víspora
Bola na Parede
Pequeno Construtor
Pular Fogueira
Batalha Naval
Castelo de Areia
Caçador
Escorregador
Descer a lomba com folha de coqueiro
Pescaria
Casa na Árvore
Jogo dos Sete Erros

Patrocinadores:

Secretaria de Educação, Cultura, Desporto e Lazer

GRANDESPE SEMENTES ®
GRANDESPE SEMENTES E AGRONEGÓCIOS LTDA.
Fone (54) 3385-1144
Site: www.grandespe.com.br