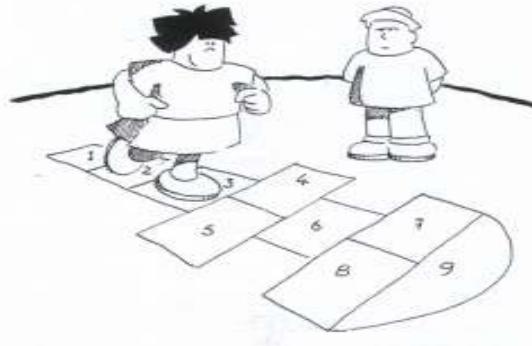


## Jogo da Macaca



- **Material:**

Uma telha para cada jogador.

- **Participantes:**

Número variável / individual.

- **Disposição inicial:**

No solo é traçada a figura como se vê na ilustração.

- **Desenvolvimento:**

O jogo inicia-se com o concorrente atrás da primeira linha e daí deve lançar a malha para o quadro n.º 1. Depois saltará, ao pé coxinho, para o quadrado n.º 2, e n.º 3. Seguidamente, com pernas afastadas, para o n.º 4 e n.º 5 (um pé em cada um, em simultâneo). Ao pé-coxinho para o n.º 6. Com pernas afastadas em simultâneo para o n.º 7 e n.º 8, indo cair no n.º 9 com os dois pés. Depois de ter descansado na casa n.º 9 deverá repetir o percurso até ao quadrado n.º 2. Aqui, no quadrado n.º 2 deverá baixar-se e apanhar a malha e saltar sem pisar o quadrado n.º 1, para o exterior da macaca, depois lançar a malha para o quadrado n.º 2... n.º 3... n.º 4 e assim sucessivamente, saltando sempre por cima do quadrado para onde a malha foi lançada. Na casa n.º 9, o concorrente salta a pés juntos, mas para fora e por cima daquela casa. Só então apanha a malha e, novamente sem colocar os pés na casa n.º 9, regressa ao ponto de partida. O concorrente não pode pisar o pé no chão quando a prova obriga ao uso do pé-coxinho. O concorrente não pode igualmente pisar as linhas da macaca e também, lançar a malha para cima das linhas. O concorrente não pode trocar de pé a meio do percurso. Em qualquer um dos casos acima mencionados, o concorrente perde a vez de jogar. Ganha o concorrente que terminar primeiro a sua prova (em menos tempo).

