

## Jogo do Pião

- **Material:**

Por participante, um pião e um fio / cordel para impulsionar o pião.

- **Participantes:**

Número variável.

- **Disposição inicial:**

Um círculo, com 1,50 m de raio, onde todos os participantes lançam o seu pião por uma ordem previamente sorteada.

- **Desenvolvimento:**

O participante cujo pião ficar dentro do círculo depois do “movimento de rotação” será arredado do jogo, deixando lá o pião que todos os outros elementos, um de cada vez, tentará atirar para fora do círculo, procurando “picá-lo”. O jogador que tal conseguir obtém cinquenta pontos.

O pião pode ser “aparado” pelo jogador que lançou e, depois de dançar na palma da mão, tentar atirar o que está no chão para fora do círculo, fazendo que o seu também saia. O “movimento de rotação” do pião consegue-se através de um cordel que estando enrolado à volta deste é repentinamente puxado imprimindo ao pião um movimento de rotação. “Aparar o pião” – apanhá-lo do chão, com a palma da mão, enquanto ele gira e de modo a que continue a girar sempre na mão. Sempre que se joga ao pião pode-se “apará-lo” e lançá-lo enquanto ele gira. Os piões e os cordéis de lançamento são de livre escolha das crianças. Para iniciar o jogo os participantes devem lançar o pião de modo a que este caia (rodando) no interior do círculo. O jogo é constituído por três séries de lançamentos (três tentativas para “picar” o pião no interior do círculo). Vence o jogador com maior número de pontos.



