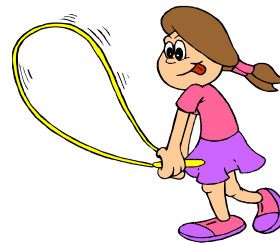
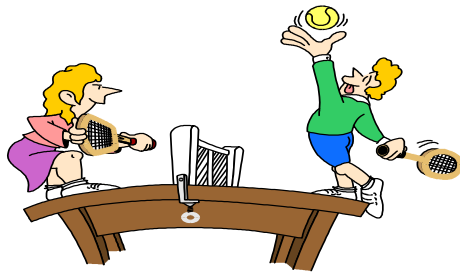


QUINHENTAS BRINCADEIRAS



PARA DESBRAVADORES



APOSTILAS DE RODAS CANTADAS E BRINCADEIRAS RECREATIVAS

"DE VOLTA AS ORIGENS"



Líder Máster Avançado
Área de Recreação
Como tudo começou.

Nada se alcança sem trabalho, esforço e dedicação, por isso ao concluir esta apostila, primeiramente agradeço a Deus – o doador da sabedoria, pela direção deste trabalho, e não poderia deixar de agradecer também aos meus amigos e familiares, que me incentivaram para realização deste trabalho e dos programas sociais de Volta as Origens que foram realizados no Distrito de Bauru/SP. Que Deus abençoe e recompense todos aqueles que dignamente fizeram uso deste material.

Antonio Vagner Lovison

Num belo e Santificado dia de Sábado, na Igreja da Bela Vista, na cidade de Bauru/SP, por volta do ano de 2003, na parte da manhã, no Culto Divino, o Pastor Denis Konrado Fehlauer, estava pregando e um certo momento disse que nós Líderes, precisamos trabalhar por nossos Jovens. Naquele momento fui tocado pelo Espírito Santo e a partir daí comecei a trabalhar na Área Social de Nossa Igreja para a Juventude de Bauru.

Desde 1993, iniciei as atividades Junto aos Clube dos Desbravadores. Em 31 de agosto de 1996, fui Investido no cargo de Líder no Clube dos Desbravadores. Em, 11 de outubro de 2004, fui Investido no Campori de Marília pelo Pastor Areli Barbosa como Líder Máster e finalmente, com a GRAÇA DE DEUS, em 14 de outubro

de 2005, no Campori de Sabino fui Investido como Líder Máster Avançado na ÁREA DE RECREAÇÃO, pelo PASTOR ULDOCY e PASTOR ROBERTO UREL e a partir daí não parei mais. Com o apoio do Pastor Ezequiel Miranda e sua esposa Ezeni Miranda, que tem me incentivado, comecei a trabalhar em prol da Juventude da nossa Igreja em minha cidade de Bauru e iniciei o projeto "DE VOLTA AS ORIGENS", com os três Distritos de Bauru, que tem como finalidade resgatar os programas sociais que se perderam no tempo e que eram realizados por nossa Igreja.

Deus tem me iluminado e com a ajuda de Meu Amigo e Grande Líder dos Jovens da cidade de Araraquara, o Jovem Junior e Graças ao Nosso Criador, que deu a idéia formidável de montar esta Apostila, para que outros Líderes que surgirão e se interessem em realizar Programas Sociais, tenham facilidade e material apropriado para início das suas atividades, que foi iniciado em Janeiro de 2006, sendo que até houve, ainda não foi terminado, porque existem muitos materiais disponível e que tenho tentado juntar num só trabalho.

Esta apostila, com mais de 500 brincadeiras, tem a finalidade mostrar o valor correto de recreação e de como podemos testemunhar a outros jovens da nossa origem, dos nossos valores e de nossas crenças, através da nossa recreação. Podendo ser muito valiosa para você e grande auxílio para o seu trabalho junto aos Jovens, porque ela está embasada em nossos princípios e busca através de brincadeiras saudáveis oferecer uma verdadeira RECREAÇÃO a nossa querida Juventude. O mais Importante de tudo Que Deus esteja SEMPRE PRESENTE em todos os nossos Programas Recreativos.

Introdução inicial:

A Definição de Recreação:

"Recreação é o fato, momento ou a circunstancia que o individuo escolhe espontânea e deliberadamente, através do qual ele satisfaz seus anseios voltados ao seu lazer"

- Vinicius R. Cavallari

A recreação, na verdadeira acepção do termo – recriação – tende a fortalecer e construir. Afastando-nos de nossos cuidados e ocupações usuais, proporciona descanso ao espírito e ao corpo, e assim nos habilita a voltar com novo vigor ao sério trabalho da vida. O Divertimento, por outro lado, é procurado com o fim de proporcionar prazer e é muitas vezes levado ao excesso; absorve as energias que são necessárias para o trabalho útil, e desta maneira se revela um estorvo ao verdadeiro êxito da vida. (Mensagens aos Jovens pág.362).

A Recreação é necessário aos que se acham ocupados em labor físico, e mais ainda, essencial aqueles cujo trabalho é especialmente mental. Não é essencial à nossa salvação, nem para a glória de Deus, manter o espírito em contínuo e excessivo labor, mesmo sobre temas religiosos (Mensagens aos Jovens pag.392).

É privilegio e dever dos cristãos procurar refrigerar o espírito e revigorar o corpos mediante inocente recreação, como intuito de empregar as energias físicas e mentais para a glória de Deus (Mensagens aos Jovens pag.364).

Existe diferença entre recreação e divertimento. Recreação, quando fiel a seu nome – recreação, tende fortalecer e erguer. A diversão, por outro lado, é procurada como fonte de prazer e, muitas vezes, é levada ao excesso; absorve as energias que seria necessárias ao trabalho útil e assim representa um obstáculo ao verdadeiro sucesso na vida (Educação pág. 207).

Toda diversão em que vos puderdes empenhar pedindo sobre ela, com fé, bênção de Deus, não será perigosa. Mas todo divertimento que vos torne inaptos para oração particular... ou para tornar parte nas reuniões de oração, não é seguro, mas perigoso (Conselhos aos professores, Pais e Estudantes, pág. 337).

É privilégio e dever dos cristãos procurar refrigerar o espírito e revigorar o corpo mediante inocente a recreação, como intuito de empregar as energias físicas e mateis para a gloria a de Deus.(Mensagens aos Jovens pág.364).

Entre as associações dos seguidores de Cristo em busca de recreação cristã e as reuniões mundanas que buscam prazer e divertimento, deve existir assinalado contraste. Em lugar de oração e da menção do nome de Jesus e das coisas sagradas, ouvir-se-ão dos lábios dos mundanos o riso néscio a frívola conversação. A idéia é fruir um período de grande divertimento geral. Suas diversões começam em estultícia e terminam em vaidade. As nossas reuniões devem ser tal que, ao voltarmos para casa, possamos ter uma consciência livre de ofensa para com Deus e o homem. (Mensagens aos Jovens , pág. 385 e 386).

Entre as associações dos seguidores de Cristo para recreação cristã e as reuniões para divertimento e prazeres mundanos notar-se-á marcado contraste. Em vez de oração e menção de Cristo e de coisas sagradas, ouvir-se-ão dos lábios dos mundanos risadas boçais e conversação frívola. Suas idéias terão um sentido geral de pândega. Seu divertimento começa com estultícia e termina em futilidade.

Mas é necessário haver grande temperança nas diversões , bem como em qualquer outra ocupação. E o caráter desses entretenimentos deve ser cuidadosa e cabalmente considerado. Todo jovem deve perguntar-se a si mesmo. Que efeito terão essas diversões na saúde física, mental e moral? Ficaré meu espírito tão absorvido que me esqueça de Deus? Deixarei de ter em mente a Sua glória?

Há modos de recreação que são altamente benéficos tanto à mente como ao corpo. Um espírito esclarecido e discernido encontrará abundantes meios de entretenimento e diversão em fontes não apenas inocentes, mas instrutivas. Recreação ao ar livre , a contemplação das obras de Deus na Natureza, será do mais alto benefício. Podemos e devemos dirigir nossas recreações de tal maneira que sejamos habilitados a cumprir melhor nossos deveres e que nossa influência seja mais benéfica sobre aqueles com que nos associamos.

Reuniões Sociais Proveitosas.

O Melhor tipo de recreação é aquela que se demonstra útil para os outros. "Nenhuma recreação útil apenas para as próprias pessoas se provará tão grande benção para as crianças e jovens , quando aquela que os torna úteis para os outros" Educação pág. 212.

Reuniões para intercâmbio social tornam-se –proveitosas e instrutivas no mais alto grau quando os que se reúnem têm o amor de Deus refulgindo no coração, quando se reúnem para trocar idéias com respeito à Palavra de Deus ou para considerar métodos para o progresso da obra e fazer o bem aos semelhantes. Quando o Espírito Santo é considerado como hóspede bem vindo nessas reuniões, quando nada é dito ou feito que o faça afastar-Se entristecido , então Deus é honrado e os que se reúnem são refrigerados e fortalecidos.

As nossas reuniões devem ser dirigidas de tal maneira, e nossa conduta aí deve ser tal que, ao voltarmos para casa, possamos ter uma consciência a livre de ofensa para com Deus e o homem; a consciência de não havermos ferido ou , de

algum modo, causado algum dano àqueles com quem estivemos em contato, ou exercido sobre eles qualquer nociva influência.

Nunca devemos perder de vista o fato de que Jesus é uma fonte de gozo. Ele não se deleita na infelicidade dos seres humanos, mas aprecia vê-los felizes.

Os cristãos podem ter fontes de felicidade a sua disposição, podendo discernir com infalível exatidão quais sejam os prazeres lícitos e legítimos. Podem desfrutar daquelas recreações que não prejudiquem a mente ou rebaixem a alma, as que não tragam desapontamento nem deixem uma influência desoladora que venha mais tarde a destruir o respeito próprio ou a obstar o caminho da prestatividade. Se podem conservar consigo a Jesus e manter um espírito de oração estão perfeitamente a salvo.

Toda diversão em que vos puderdes empenhar pedindo sobre ela, com fé, a benção de Deus, não será perigosa. Mas todo divertimento que vos torna inaptos para a oração particular, para a devoção no altar na oração, ou para tomar parte nas reuniões de oração, não é seguro, mas perigoso.

Somos daquela classe que crê ser nosso privilégio em cada dia de nossa vida glorificar a Deus na Terra; que não devemos viver neste mundo meramente para a nossa própria diversão, mas meramente agradar-nos a nós mesmos. Aqui nos achamos para beneficiar a humanidade, e ser uma benção para a sociedade; e se permitimos a mente soltar-se naquela corrente inferior em que giram os pensamentos dos que buscam simplesmente vaidade e extravagância, como podemos ser um benefício a nossa raça, a nossa geração? Como ser uma benção à sociedade em volta de nós? Não podemos inocentemente condescender com qualquer diversão que nos inabilite ao mais fiel desempenho dos deveres usuais.

O Bem-estar da alma não deve ser posto em perigo pela satisfação de qualquer desejo egoísta e devemos evitar toda recreação que de tal modo fascine a mente que os deveres comuns da vida pareçam insípidos e desinteressantes. Pela condescendência com tais divertimentos a mente se confirma numa direção errada, e Satanás perverte de tal maneira os pensamentos que o erro chega a parecer direito. Então a restrição e submissão aos pais, tal como Cristo prestou aos Seus, parece insuportável.

Conforme são realizadas comumente, as reuniões sociais são... um embaraço ao crescimento real, quer do espírito quer do caráter. Formam-se associações frívolas, hábitos de extravagância e de busca de prazeres, bem como muitas vezes de dissipação, coisas estas que moldam a vida toda para o mal. Em vez de tais diversões, pais e professores muito poderão fazer para suprir distrações sãs, que proporcionem vida.

O Segredo da salvação dos filhos está em fazer vosso lar agradável e atrativo. A indulgência da parte dos pais não ligará os filhos nem a Deus e nem ao lar; mas uma influência firme e piedosa no devido treino e educação da mente poderia salvar muitos filhos da ruína.

A Grande preocupação nos dias de hoje, é a dificuldade em praticar e escolher atividades recreativas para os nossos Jovens de nossa Igreja. Se adotarmos os princípios do mundo, corremos o risco de perder os nossos jovens para o mundo. Se negamos a prática da recreação aos nossos jovens, também corremos o risco de perde-los para o mundo. É grande responsabilidade que Deus tem colocado aos nossos líderes. Tenho observado que nossa juventude carece de oportunidades de recreação dentro da

Igreja para eles. A minha maior preocupação é saber até quando poderemos manter os nossos jovens sobre os nossos olhares. Há muito tempo tenho me preocupado muito em relação ao programa social de nossa Igreja. Tenho incentivado os Líderes de nossa Igreja a realizar os Programas sociais para eles. Pelos princípios cristãos o ideal é adotarmos outros tipos de recreação em nosso meio.

A IASD têm-se esforçado sempre que possível a tomar uma atitude positiva com respeito à recreação. Desta forma as organizações e os departamentos jovens das associações locais estimulam tais tipos de esportes ao ar livre como caminhada, acampar, explorações e canoagem. Sociedades jovens locais podem oferecer oportunidades para companheirismo sadio no serviço e na recreação. Clubes de Desbravadores e outros patrocinam várias recreações externas e internas. Entretenimentos escolares de vários tipos — alguns deles dirigidos por estudantes — atividades manuais, coleções e projetos de JA, hobbies em casa, bem como festas de caráter sadio, oferecem oportunidades maiores para recreação cristã agradável para a juventude da igreja.

Por isso não vamos colocar qualquer atividades recreativas para os nossos Jovens simplesmente porque está na moda. Moda não trás salvação para ninguém. Vamos buscar algo de melhor para os nossos Jovens. Vamos encontrar caminhos tranquilos para que nossos jovens possam caminhar com segurança. Vamos trabalhar para os nossos Jovens com responsabilidade. Vamos educa-los no caminho de Cristo, porque senão um dia Deus nos cobrará os jovens que deixarmos de levar a Santidade e por causa de nossa negligência se perderam por nossa culpa. Deus tem um plano para MIM, para você e para todos os Líderes que ELE tem colocado no Caminho de Nossos Jovens. QUE DEUS POSSA NOS ABENÇOAR E DAR SABEDORIA PARA QUE NOSSOS LÍDERES POSSAM TRABALHAR PARA OS NOSSOS JOVENS COM RESPONSABILIDADE e CORAGEM.

Análise de Recreação:

- 1) É recreativa.
- 2) Fortalece a mente, o corpo e os nervos;
- 3) Põe em exercício as faculdades pouco congregadas;
- 4) Produz descanso aos nervos e aos músculos fatigados;
- 5) Deixa um saldo de energia física e espiritual;
- 6) Requer participação ativa e social;
- 7) Podem todos participar do entretenimento;
- 8) Desenvolve uma atmosfera social sã;
- 9) Pode tomar parte qualquer pessoa, isto é, de diferente idade e sexo;
- 10) Desenvolve o trabalho coletivo e a cooperação;
- 11) Exerce influência benéfica;
- 12) É educativa;
- 13) Edifica o caráter;
- 14) Desenvolve nos participantes a lealdade; o ânimo e a confiança em si mesmos;
- 15) Ensina o domínio próprio e a disciplina;
- 16) Incentiva a oportunidade de expressar-se espontaneamente;
- 17) É Espiritual;
- 18) É de natureza edificante;
- 19) Proporciona satisfação mental e social;
- 20) Não é sua atração meramente física e sensual;
- 21) Contribui para o bem da vida religiosa;
- 22) É prática;
- 23) Exibe o mínimo de ostentação e preparação;
- 24) Pode-se apreendê-la e repeti-la diversas vezes;
- 25) Pode ser mantida dentro da capacidade financeira dos que participam dela;

Perfil do Recreador

- 1) Comunicativo
- 2) Simpático
- 3) Alegre
- 4) Maleável
- 5) Perspicaz
- 6) Divertido
- 7) Brincalhão
- 8) Saber estabelecer e respeitar os limites.

Funções

- 1) Planejar
- 2) Operacionalizar
- 3) Liderar
- 4) Explicar
- 5) Coordenar
- 6) Integrar
- 7) Criar a situações
- 8) Arbitrar
- 9) Zelar a os materiais
- 10) Primeiros socorros
- 11) Ser responsável

Passos Importantes para uma boa recreação

- 1) Determinar qual atividades –Tipo de Atividade – Tema – Faixa etária .
- 2) Etapa das Atividades- Inicio -Meio –Fim.
- 3) Onde aplicar - local apropriado.
- 4) Objetivos da Atividade – aplicação, tempo daprogramação.

Benefícios importantes de uma recreação saudável

- 1) Integração
- 2) Companherismo
- 3) Sociabilidade
- 4) Desenvolvimento físico
- 5) Renovar as Forças
- 6) Estimulo Intelectual
- 7) Cooperativismo

Recreação Específica

- 1) Primeira Infância
- 2) Infância
- 3) Pré- Adolescência
- 4) Adolescência
- 5) Adulto
- 6) Terceira Idade

Recreação no Sábado a Tarde Atividades Mental e Espiritual

Sucesso desta atividade: Forma de ser aplicada e criatividade.

Conteúdo Programático (60 minutos).

- 1) Alongamento/Aquecimento –(10 minutos).
- 2) Atividades Específicas (35 minutos)
- 3) Volta calma (5 minutos)
- 4) Relaxamento (5 minutos).

ATIVIDADES PRÁTICAS

RECREAÇÃO E LAZER

“ATIVIDADES PRÁTICAS”

INTEGRAÇÃO:

1. Em busca de Autógrafos
2. Grupos
3. Pega corrente
4. Quem é vivo corre 1,2,3

CAÇA AO TESOURO BÍBLICO:

Desenvolvimento: As equipes terão que desvendar pistas para encontrar o Tesouro.

Objetivo: Cooperação, Raciocínio Rápido e Conhecimentos Bíblicos.

GINCANAS RÁPIDAS:

1. O mais Velho
2. O mais Novo
3. O MAIOR
4. O menor
5. + PESADO
6. + Leve
7. Cabelo Mais Bonito
8. Cabelo Diferente
9. Calçado com Chulé
10. A Maior Unha Masculina
11. A Melhor Careta
12. Maior Metragem em calçados (10 participantes)
13. Menor Metragem em calçados (10 participantes)
14. Falar com a Boca Cheia

GINCANAS NOTURNAS:

1. Caça ao Pássaro Colorido

Desenvolvimento: As Equipes deveram caçar alguns pássaros no Acampamento.

Objetivo: Atenção, Percepção, Cooperação e Descontração.

GINCANAS / BRINCADEIRAS E JOGOS COOPERATIVOS:

1. Peteca
2. Corrida do Saco
3. Corrida do Ovo
4. Corrida em Dupla
5. Corrida de Obstáculos
6. Hand – Sabonete
7. Total Tripé
8. Cabo de Guerra
9. Pular Corda
10. Maça do Amor
11. Equilíbrio da Bolinha
12. Torta na Cara
13. Gato e Rato
14. Prato na Garrafa
15. Arremesso de Ovo / Bexiga
16. Estourar Bexiga
17. Pega Pic Bambole
18. Formar Frases
19. Ordem Unida Musical

GINCANA SEM VER:

1. Calçar Cadeiras

2. Vestir
3. Derrubar Garrafas
4. Pular Obstáculos

GINCANAS / BRINCADEIRAS E JOGOS COOPERATIVOS NA PISCINA:

1. Garrafa Cheia
2. Revezamento Nado Livre
3. Múmia
4. Cabo de Guerra
5. Peixinho Voador
6. Troca de Roupas

JOGOS COOPERATIVOS / INTEGRAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO:

1. Futebol de Casais
2. Futebol Feminino e Masculino
3. Vôlei de Areia Feminino e Masculino
4. Basquete capitão
5. Baisebol
6. Floorbal
7. Mustafá
8. Pic bandeira
9. Ruas e Avenidas
10. Carimbo
11. Corrida Pó
12. Queimada
13. Queimada Individual
14. Queimada da Garrafa

RODAS CANTADAS:

1. Alecrim
2. Ola como vai!
3. Escravos de Jô
4. Popó, Daiane...
5. Havia um Duque Yorq
6. Quando eu Digo...
7. O Mestre Mandou
8. Boneca de Lata
9. Ô lupô
10. Tia de Marrocos
11. Historias Cantadas
12. Merequete
13. Juli Baby
14. MEU BURRO
15. BATALHA
16. O Elefante
17. Cruzando
18. Pra frente...
19. Casamento Japonês
20. O cão remixado.
21. O cão.
22. Ô lupo!
23. Tia de Marrocos
24. Toc Potoc!
25. Comida Brasileira
26. Tio de Paris
27. Pipoca na Panela (música integrativa)
28. Arram sam sam (música para sociabilização)

Título: O que Fazer Para Ajudar os Jovens

Você se lembra da fábula do sapo asqueroso que na verdade era um lindo príncipe? Tudo o que ele necessitava para quebrar o encanto era ser beijado por uma linda jovem.

Mas que linda jovem iria se deter para beijar um sapo feio? Obviamente alguém que parasse para conhecê-lo.

É verdade! A única forma de ajudar os jovens a edificarem sua vida espiritual é parar, ouvir e tornar-se um amigo confiável e então pessoalmente demonstrar os remédios de Cristo para as necessidades deles.

Tenho pesquisado centenas de adolescentes e jovens, tentando descobrir deles o que os líderes podem fazer para estabelecer um tipo de clima que torne possível a Deus fazer grandes transformações. Dessas conversas obtive cinco conselhos principais: (1) ser um modelo daquilo que deseja que eles se transformem; (2) estabelecer uma atmosfera de amizade; (3) conhecer o que eles estão passando; (4) lembrar que cada jovem é um ser individual; e (5) lembrar que você está aqui para servi-los.

Ser um modelo

Ser um modelo daquilo que você deseja que os jovens se tornem. Nada pode substituir nossa dedicação pessoal a Cristo. Os jovens não estão tão interessados em fatos sobre Jesus, quanto na história do que Jesus significa para você. Eles estão observando para descobrir se seu cristianismo é algo que vale a pena experimentar. Paul Little diz, “Nós próprios devemos estar convencidos da verdade que proclamamos. Do contrário não convenceremos de tudo a outra pessoa.”

Quanto mais você experimentar as alegrias do crescimento cristão, mais sentirá que Deus o está conduzindo na direção de soluções criativas em seu Ministério Jovem. Veja, os jovens não são motivados por cristãos de “tempo parcial”. Eles estão ansiando por líderes que sejam verdadeiros, cujo cristianismo seja uma amizade prática e diária com Jesus. Os jovens estão profundamente cientes da justiça e injustiça da vida. Eles estarão observando para se certificarem de que cristianismo inclui um senso bem desenvolvido de justiça.

Roger Dudley apresenta a questão da seguinte maneira: “Não é nossa responsabilidade impor nossos valores sobre os jovens, Nossa responsabilidade é modelar nossos valores de modo tão atrativo que esses jovens não possam deixar de ver que eles são vastamente superiores à competição e livremente os escolher”. O Ministério Jovem é uma responsabilidade exigente, e é muito fácil ficar tão preso às atividades e expectativas que se negligencia o relacionamento com Deus. O jovem capta rápido e embora os programas possam continuar em seu ritmo, você terá comprometido sua influência.

Por outro lado, quando você se lembra que não está realizando sua própria obra, mas está seguindo a dEle, os jovens verão a sua autenticidade e serão responsivos. Para inspirar espiritualmente, seja espiritual; seja transparentemente dEle.

Ser amigo

A amizade verdadeira é a chave para o sucesso de qualquer líder de jovens. Se nossos olhos, ouvidos, coração, pés e joelhos estão abertos e dedicados a atender as necessidades de nosso jovens, estamos verdadeiramente servindo a eles como amigos. Em nossa vida eles verão então um modelo de Cristo, uma pessoa que está vivendo o amor do Pai para os outros.

Como podemos fazer isso eficazmente? As seguintes possibilidades são apenas sugestões para iniciar.

1. Separe tempo para eles.

Planeje, pelo menos alguns minutos a cada dia, quando você não faz outra coisa além de trabalhar com os jovens. Esse não é um tempo para sentar, estudar e planejar. É tempo para estar com um ou mais jovens pessoalmente ou por telefone. É tempo para centralizar-se na amizade. Sua conversa pode incluir um planejamento para uma festa em junho no dia dos namorados. Mas vocês provavelmente passarão mais tempo falando sobre a pizza, no dia dos namorados, no jantar ou na música para esse dia.

2. Sua casa, mesmo simples, é o melhor lugar.

Convide os jovens para irem a sua casa. Não há necessidade de fazer um grande banquete ou prover qualquer entretenimento maravilhoso. Apenas abra as portas de seu lar com uma tigela de pipocas, mostre seu álbum de fotografias e abra o seu coração aos jovens. Seja amigo.

3. Estar livre, mesmo no estacionamento, é sensato. Leve-os para sair, longe da TV, do barulho, longe da igreja, em algum lugar diferente e o mais natural possível. Será muito mais fácil conhecer mais dos jovens quando estes estão ao ar livre. Quando estiverem nesse local, compartilhe uma experiência de como você está crescendo em Cristo. De alguma forma, é mais fácil de crer quando se está ao ar livre. Esta experiência pode incluir um acampamento, ou simplesmente um dia em um parque local. Deixe que os jovens escolham o local, planejem o programa e preparem o cardápio.

4. O que é seu, também é deles.

Você deve estar disposto a ser usado para uma ampla variedade de necessidades. Se os jovens perceberem que você é confiável, irão procura-lo quando tiverem necessidade de ajuda. Irão perguntar se você pode lhes emprestar um real, e ficarão felizes se você puder levá-los em algum lugar que necessitam.

5. Com os óculos deles você enxerga melhor.

Eu sei que pode ser detestável a idéia de outro jantar a base de pizza, mas desde que não comprometa seu testemunho por estar presente, esteja onde os jovens estão. Aprecie as coisas da maneira deles.

6. Fique ligado nas necessidades deles.

Os jovens possuem muitas necessidades especiais, necessidades que você e o Senhor podem atender satisfatoriamente. Mantenha os olhos e os ouvidos abertos para os sinais destas necessidades. Se você está orando para que Deus lhe revele estas necessidades, estará sempre fazendo malabarismo com dezenas de desafios que eles vão apresentar.

Estar atento
A adolescência pode ser extremamente traumática! É um período de crise, de reavaliação de tudo, da busca de significado. Para o jovem cristão é também um período de crise da fé, quando tudo o que sempre creram está em julgamento. Você precisa estar em sintonia com as crises de fé pessoais de seus jovens. Cada um responderá de uma maneira um pouco diferente nessa ocasião. Cada um necessitará de seu apoio de uma forma criativa e individual. A chave é simplesmente estar atento ao que está acontecendo e estar aberto e disponível.

Charles Shelton (Adolescent Spirituality) relaciona oito forças com as quais os jovens se relacionam durante essa “crise de fé”.

1. Pressão do grupo

É uma das maiores barreiras para tomar a devida decisão ética. A decisão de rebelar-se contra a religião organizada é reforçada pelo grande número de colegas que já fizeram essa opção.

2. Alienação institucional

Os jovens estão mais interessados nas formas de relacionamento pessoal de culto do que nas grandes instituições, nos grandes cultos ou programas da igreja. Quando você está ciente disso, pode compreender melhor quando os jovens expressam insatisfação para com a “igreja”, lançam pedras verbais contra a escola e se distanciam de seus

programas. Sua compreensão o levará ajuda-los a descobrirem alternativas na igreja institucional, formas criativas para mantê-los como parte da “igreja” de forma satisfatória. Os jovens são muito idealistas e gostam de estar envolvidos nas causas sociais. Se você os ajudar a se centralizarem nas necessidades dos pobres, ajuda-los a trabalhar pelos famintos em sua comunidade, ou conduzi-los a atuarem em alguma outra ação social, você os verá interessados, envolvidos e mesmo entusiasmados.

3. Distanciamento dos pais.

Nos anos da adolescência a maioria dos jovens estão afoitos para tentar descobrir quem são e onde se encaixam na vida. Isso ocorre também na área da fé pessoal. Embora a fé dos pais seja um fundamento para a busca, cada jovem deve desenvolver agora uma compreensão do que Deus significa em sua vida.

É importante que você encoraje a necessidade deles de independência, e ao mesmo tempo desencoraje os sentimentos de que seus pais são antiquados. Ajude-os a compreender porque seus pais ainda desejam estar envolvidos na vida deles. Ajude os pais a compreenderem porque os adolescentes estão desejando independe-se de toda a autoridade paterna.

4. Rebelião.

Algumas vezes o processo de “encontrar o meu eu” assume uma direção que o psicólogo Erickson chama de “identidade negativa”. A maioria dos líderes de jovens simplesmente chamam-na de rebelião. Você pode ser um fator-chave nessas vidas ao aceitar os rebeldes para desenvolver os adultos que eles realmente serão, e ajuda-los a encontrar cominhos criativos e aceitáveis para sua rebelião.

5. Busca de significado.

Lembre-se que esse processo é saudável! Os jovens tem que responder agora às grandes questões da vida de forma honesta e cuidadosa. Você é privilegiado por estar exatamente ai para ajuda-los a articular essas respostas no contexto do amor de Deus e Sua vontade para a vida deles. Planeje alguma de suas atividades para abrir espaço para a discussão de tópicos tais como “a vontade de Deus”, “a missão do cristão”, “o cristão e a política”, a resposta de Deus ao faminto”, e como ouvir a voz de Deus.

6. Desilusão.

Os jovens vêem os fracassos dos adultos e se questionam até que ponto o sofrimento da vida compensa. Os jovens religiosos vêem a hipocrisia, o orgulho, a inveja e outras obras do pecado que anuviam a vida dos membros da igreja, e perguntam, “Por que se preocupar?” Essa pergunta lhe dá uma grande oportunidade para responder com amizade e amor, em uma discussão aberta, sobre o caráter de Deus. Não tenha medo de falar de alguns renegados como Pedro, o rei Manassés, Moisés e pessoas da igreja que tem passado por experiências difíceis.

7. Dificuldade pessoal.

Os adolescentes tem que crescer em um mundo feio e confuso. Muitos são procedentes de lares onde os conflitos são difíceis e constantes e suas inseguranças emocionais simplesmente não os encorajam a fazer um compromisso de fé com Deus. Os jovens que estão enfrentando grandes dificuldades pessoais muitas vezes necessitam mais curativos de amor do que grupos de oração e sermões.

8. Meio ambiente.

As preocupações com as coisas espirituais raramente estão no topo dos tópicos de discussão nos grupos de adolescentes. Na verdade, a maioria dos jovens parece bem satisfeita com o fato de ser absorvida pelas pressões culturais do “viva hoje”. Essa verdade lhe dá o desafio de ajudar os jovens a olharem a sua cultura de forma tão crítica quanto a igreja. Uma perspectiva crítica, que está sempre honestamente levantando questões baseadas no por que será um grande trunfo ao surgirem desafios ainda maiores.

Estar atento à individualidade deles

Lembre-se que cada jovem é um indivíduo. Não espere que todos os jovens reajam da mesma forma às idéias, programas e mesmo em relação a sua pessoa. Deus criou cada jovem como alguém diferente, único e especial.

Cada jovem com quem trabalhamos está mudando em uma proporção singular. Cada um está no processo de descoberta pessoal, mas está descobrindo as coisas em tempos diferentes. Sua responsabilidade é amar a cada um pelo que ele realmente é, e ser um amigo pessoal e confiável. Você também necessita planejar as atividades que abarcam os interesses e personalidades de cada jovem no grupo.

Estar pronto a servi-los

Lembre-se que a razão de sua liderança é servir os jovens. É sempre uma tentação para os líderes estarem mais preocupados com sua reputação pessoal e sucesso do que com o crescimento espiritual dos jovens. Contudo, os grandes líderes de jovens trabalham para tornar os outros pessoas integras, ao ampliar-lhes a visão e o propósito do que teriam por si mesmos.

Isso ocorre de forma melhor quando você vê a si mesmo como um servo de Deus, e portanto também um servo dos jovens. Essa abordagem lhe torna possível deixa-los tomar muitas decisões com respeito às atividades dos jovens enquanto ao mesmo tempo desafia-os a assumirem as responsabilidades pelas conseqüências de suas

decisões. Isso lhe dá o privilégio de apoiar os jovens enquanto se transformam nas pessoas que Deus deseja que sejam.

Richard Duerksen

Elder's Digest, No. 9, p. 1-4.

RODAS CANTADAS

Rodas cantadas – atraem não somente as crianças, mas todas as faixas etárias, dependendo do enfoque que o recriador dá a ela. Rodas cantadas é cantar e coordenar os movimentos ao mesmo tempo. São compostas de letras simples e eclopadas a estas de movimentação divertidas.

Procedimentos para ensinar uma Roda cantada.

- 1) Cantar toda a canção;
- 2) Contar com os participantes verso a verso, quantas vezes forem necessárias;
- 3) Não bater palmas quando estiver ensinando, pois o som da palmas atrapalha o entendimento a pronuncia das palavras;
- 4) Após ter ensinada a canção, somar os gestos e movimentos pouco a pouco no final, até que todos tenham entendido toda a mensagem.

Cantar pode ajudar no desenvolvimento da sociabilização da aprendizagem motora como ritmo e coordenação e também é o desenvolvimento das percepções como observação e atenção.

 Rodas Cantadas ou a Tradicional Hora Social pode ser feita de forma Coletiva ou Individual buscam valores e atitudes como: Atenção, Memorização, Espírito de equipe, Conhecimento corporal, Coordenação Motora, Honestidade, Autocontrole, Disciplina, Respeito as regras, Amizade, Autoconfiança, Perseverança e Responsabilidade.

Recreação Social – Rodas Cantadas (Tradicional)

NO CD – 3 FAIXA 1 – USA-SE COMO INTRODUÇÃO PARA O SOCIAL

1) Ei, galera, Ei Galera.
Ei galera boa. Ei Galera boa.
Não To ouvindo nada. Não To ouvindo nada.
Só se for Gritando. Só se for Gritando

Ei galera... Só se for com palmas. Só se for pulando. So se for correndo., só de for andando.

Objetivo: descontração , companheirismo e abertura do programa..

Prática: formar um grande círculo, onde os jovens giram em círculo.O apresentador diz a primeira palavra e os demais repetem. Assim ocorre com as demais palavras.

Idéia principal: Aquecimento .

2) Legal Legal –CD1 faixa 01 – CD3 faixa 015

Ola, como vai.
Ola, como vai.
Eu vou bem.
Eu vou bem.
E você vai bem também.
Legal, Legal, Legal, Legal. Legal, Legal, Legal.

Grau intensidade : Médio.

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: formar dois grande círculo, sendo em casal, um de frente para o outro, ou seja, um círculo de meninos (fora) e outro meninas (dentro). Movimentos a serem executados : Na primeira estrofe, os meninos dizem a primeira, fazendo um sinal de positivo para as meninas. As meninas repetem fazendo a 2 estrofe com o mesmo sinal. Na segunda estrofe os meninos fazem sinal com o polegar voltado em direção do seu peito. Na 4 estrofe as meninas fazem o mesmo sinal. No 5 estrofe os dois dão as mãos e se cumprimentam. Na 6 estrofe com os braços entrelaçados, o casal faz o movimento dando um passo na frente (movimento de meia volta), trocando depois os braços e voltando no mesmo lugar. Depois os meninos trocam de pares, ou seja, dão um passo para a direita e começa a brincadeira de novo.

Idéia principal: A Amizade é muito importante entre os amigos.

3) Lobo-vamos passear na floresta CD 1 faixa 02

Grau intensidade : Médio.

Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou tomando banho.
O seu lobo não pega ninguém.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou me enxugando.
O seu lobo não pega ninguém.

Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou vestindo a meia.
O seu lobo não pega ninguém.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou vestindo a cueca.
O seu lobo não pega ninguém.

Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou vestindo a calça .
O seu lobo não pega ninguém.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou vestindo a camisa.
O seu lobo não pega ninguém.

Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou calçando o sapato
O seu lobo não pega ninguém.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou colocando o cinto.
O seu lobo não pega ninguém.
Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.

Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou escovando os dentes
O seu lobo não pega ninguém.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou penteando os cabelos.
O seu lobo não pega ninguém.

Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou colocando a gravata
O seu lobo não pega ninguém.
Esta pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Estou passando o perfume.
O seu lobo não pega ninguém
já estou pronto seu lobo, esta pronto seu lobo.
Agora já estou pronto, _____

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: formar um grande círculo, em casal, de mãos dadas. No meio fica o lobo, que poderá estar fantasiado. Movimentos a serem executados: o círculo anda como estivessem passeando pela floresta. O Lobo representa a fala.

Idéia principal: Mostrar que a união e a amizade é importante.

4) **Festa na Floresta CD 1 faixa 03**

O Macaco pegou uma sanfona e na Floresta
E começou a tocar.
A cobra entrou na dança
E foi dançando até se enrolar
Enrola, enrola, enrola, enrola
Enrola, enrola, até parar.

A Girafa entrou na dança e foi dançando até esticar.
Estica, estica, estica, estica
Estica, estica até parar.

O Elefante entrou na dança e foi dançando pra se balançar.
Balança, Balança, Balança, Balança.
Balança, Balança até parar.

O Lobo entrou na dança e foi dançando pra se alegrar.
Alegra, Alegra, Alegra, Alegra,
Alegra, Alegra, até parar.

Vamos dançar a dança da floresta que aprendemos com os animais .
Enrola, estica, balança pra se alegrar.

Grau intensidade : Médio. Lento. Rápido.

Objetivo: descontração e companheirismo

Prática: Um grande círculo em movimento, representando os animais da música e fazendo os movimentos descritos na letra da música.

Sugestão:

Idéia principal:

5) **A Carrocinha CD 1 faixa 04 – CD3 faixa 16.**

A carrocinha pegou 3 cachorrinhos de uma vez,
A carrocinha pegou 3 cachorrinhos de uma vez.
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má

A carrocinha pegou 3 cachorrinhos de uma vez,
A carrocinha pegou 3 cachorrinhos de uma vez.
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má

A carrocinha pegou 3 cachorrinhos de uma vez,
A carrocinha pegou 3 cachorrinhos de uma vez.
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má

A carrocinha pegou 3 cachorrinhos de uma vez,
A carrocinha pegou 3 cachorrinhos de uma vez.
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má

(pode a brincadeira terminar na estrofe acima).

Picapau, Picapau
É um passarinho
Tic Tac
Faz um relógio.
(repete 4 vezes)

Põe a mão na Orelha

Tum tum tum
Puxa o cabelinho
Inho, inho, inho
Torne o narizinho.
Da uma olhadinha.
E Joga três beijinhho.
Somente Marcha
(repete 4 vezes)

Sabia na gaiola.
Fez um buraquinho.
Vuou, vuou, vuou , vuou.
E a Menina que gostava tanto do bichinho.
Chorou , chorou, chorou, chorou.

outra versão CD3 faixa 02

A carrochinha pegou 3 cachorros de uma vez,
A carrochinha pegou 3 cachorros de uma vez.
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má

A carrochinha pegou 3 cachorros de uma vez,
A carrochinha pegou 3 cachorros de uma vez.
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má

A carrochinha pegou 3 cachorros de uma vez,
A carrochinha pegou 3 cachorros de uma vez.
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má

A carrochinha pegou 3 cachorros de uma vez,
A carrochinha pegou 3 cachorros de uma vez.
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má
Tralala, que gente é essa
Tralara que gente má

Grau intensidade : rápido

Objetivo: descontração e companheirismo

Prática: formar um grande círculo e no meio do círculo coloca-se algumas pessoas primeiros meninos ou meninas, sempre do sexo igual. Os que ficarem na roda, batem palmas. Os que estão dentro do círculo ficam correndo dentro do círculo. Depois da 3 até a 6 estrofe, os que estão dentro do círculo, se for homens, escolhem na roda uma moça e fazem o seguinte movimento: Cruzam o braço nas moças e dão um meia volta. Trocando os braços e dando

outra meia volta. Depois o que estava no meio da roda toma o lugar do outro e este vai para o meio da roda.

Sugestão: colocar no círculo quantas pessoas que quiserem, dependendo do número de pessoas que estiverem na roda. .

Idéia principal: Mostrar que a união e amizade é muito importante.

6) **Laranja com Laranja – CD 1 faixa 05.** – **CD3 faixa 11**

Outra versão

Laranja com laranja deixa o suco amarelo.
Laranja com laranja deixa o suco amarelo
Troca o par e deixa o par
meu amor aqui ca quero
Troca o par e deixa o par
meu amor aqui ca quero
meu amor aqui ca quero
Meu amor eu ca queria.
Meu amor aqui ca quero
Meu amor eu ca queria .
Não me sai do pensamento,
nem de noite nem de dia.
Não me sai do pensamento
nem de noite nem de dia
(repete 4 vezes))

Laranja ou laranja deixa o suco amarelo.
Laranja ou laranja deixa o suco amarelo.
Troca o par e deixa o par
meu amor é quem mais quero
Troca o par e deixa o par
meu amor é quem mais quero
meu amor é quem mais quero
meu amor é quem mais quero.
meu amor é quem mais quero.
meu amor é quem mais quero.
Não me sai do pensamento,
nem de noite nem de dia.
Não me sai do pensamento,
nem de noite nem de dia
Lá Na casa do João
Lá na casa da Maria

Objetivo: descontração e companheirismo

Prática: formar um grande círculo , de mãos dadas, INTERCALANDO uma moça e um moço. A Roda rodam , podendo uma hora rodar de um lado e outra do outro lado. Quando chegar nas ultimas estrofes (la na casa do João, La na casa da Maria) o círculo fecham , jogando as mãos para cima. No troca o par , deixa o par. Os homens param de rodar e as moças, por trás dos moços, pulam um par. Depois continuam rodando.

Outra versão pratica: formar um grande círculo , de mãos dadas, INTERCALANDO uma moça e um moço. Quando a musica disser troca o par a moça que esta do lado esquerdo, passa para o lado direito do rapaz e assim faz sucessivamente as demais moças e no final da musica ,diz La na casa da Maria. Na Casa do João.

Idéia principal: Mostrar que a união e a amizade é importante.

7) **Sai o piaba CD 1 faixa 06.**

Sai sai sai o piaba saia da lagoa.
Sai sai sai o piaba saia da lagoa
Põe uma mão na cabeça e a outra na cintura.
Da um remeço no corpo.
E da umbigada no outro
(repete 6 vezes).

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Um grande círculo em movimento, intercalando homens e mulheres. Fazer os movimentos descritos na música, colocando a mão na cabeça, etc....

Sugestão:

Idéia principal:

8) **Mineirinha CD 1 faixa 07**

Ai Mineirinha, Mineirinha meu amor.
Ai Mineirinha, Mineirinha meu amor.
Nas ondas de seus cabelos, correm água e nascem flor.
Nas ondas de seus cabelos, correm água e nascem flor
Ai eu queria. O que é uce queria.
Ai eu queria, O que é uce queria. uai
Comer qualhada, queijo fresco e requeijão. uai
Comer qualhada, queijo fresco e requeijão.
(repetir 5 vezes)

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Duas fileiras :uma de homem e outra de mulheres. Na primeira estrofe os homens se aproximam das Mulheres. Na segunda parte da música Os homens aproximam das mulheres e se afastam durante a música. Depois as mulheres se aproximam dos homens afastando-se em seguida.

faixa 08 até 19 marchas orquestradas

9) **A Cobra não tem pé. CD 1 Faixa 20.**

A cobra não tem pé. A cobra não tem mão.
Como é que a cobra sobe no pezinho de limão.
A cobra não tem pé. A cobra não tem mão.
Como é que a cobra sobe no pezinho de limão.
(repetir 2 vezes)

Outra versão (não tem no CD esta parte)

Ela estica, encolhe.
Seu corpo é todo mole, ela estica, encolhe,
seu corpo é todo mole.

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: a cobra não tem pé (balançar o pé) a cobra não tem mão (balançar a mão)
Como é que ela sobe no pé de limão (fazer sinal de subir)

Na outra versão representar os sinais.

10) **Chinês CD 1 Faixa 21**

Tim, tim, tim,tim tim tim, tim.
Um , dois, três, quatro, cinco, seis.
Olha os olhos do chinês.
O seu nomeé ximxamchem.
Veja como ele dança bem.

(repetir 6 vezes)

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: fazer movimentos durante a musica.

11) Alecrim – CD 1 faixa 22

Alecrim, Alecrim, dourado
Que nasceu no campo, sem ser semeado
Alecrim, Alecrim, dourado
Que nasceu no campo, sem ser semeado
Foi Meu Amor que me disse assim:
Que a Flor do campo é o Alecrim.
Foi Meu Amor que me disse assim:
Que a Flor do campo é o Alecrim.

Grau intensidade : Lento -

Objetivo: socialização, companheirismo e cooperativismo.

Prática: formar um grande círculo, traçando as pernas e abraçando o amigo ao lado com as mãos nos ombros. Fazer os movimentos de lateralidade, flexão e extensão do tronco.

Sugestão: Intercalar meninos e meninas.

Idéia principal: Mostrar que a união realmente faz força, pois todos devem estarem um só sincronismo.

12) Eu tirei o Dó da minha Viola CD 1 faixa 23

Eu tire o Dó da minha Viola.
Da minha Viola eu tirei o Dó.
Dormir é muito bom. É muito bom.
Dormir é muito bom, é muito bom.
É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom.
É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom

Eu tire o Ré da minha Viola.
Da minha Viola eu tirei o Ré.
Rezar é muito bom. É muito bom.
Rezar é muito bom. É muito bom.
É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom.
É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom

Eu tire o MI da minha Viola.
Da minha Viola eu tirei o MI.
Mingau é muito bom. É muito bom.
Mingau é muito bom. É muito bom.

É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom.
É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom

Eu tire o FA da minha Viola.

Da minha Viola eu tirei o FA.

Falar é muito bom. É muito bom.

Falar é muito bom. É muito bom.

É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom.

É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom

Eu tire o SOL da minha Viola.

Da minha Viola eu tirei o SOL.

Sorrir é muito bom. É muito bom.

Sorrir é muito bom. É muito bom.

É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom.

É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom

Eu tire o LA da minha Viola.

Da minha Viola eu tirei o LA.

Laranja é muito bom. É muito bom.

Laranja é muito bom. É muito bom.

É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom.

É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom

Eu tire o SI da minha Viola.

Da minha Viola eu tirei o SI.

Silêncio é muito bom. É muito bom.

Silêncio é muito bom. É muito bom.

É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom.

É bom camarada, é bom camarada, é bom, é bom, é bom

Grau intensidade : rápido

Objetivo: socialização, companheirismo e cooperativismo.

Prática: formar um grande círculo, movimentar o círculo para um lado, fazendo o sinal da viola. Em cada estrofe existe um ato a ser realizado. É bom camarada , faz o sinal batendo as duas mãos e escorregando ou **jogando as duas mãos para cima, invertendo-se os lados a cada bom camarada.**

Sugestão: Intercalar meninos e meninas.

Idéia principal: Mostrar que a união realmente faz força, pois todos devem estarem um só sincronismo.

13) **Escravo de Jô CD 1 faixa 24 - CD3 faixa 014**

Escravo de Jô, jogavam caxanga,

Tira, poê, deixa ficar.

Guerreiros com guerreiros, fazem zig zig za.

Guerreiros com guerreiros, fazem zig zig za

Escravo de Jô, jogavam caxanga,

Tira, poê, deixa ficar.

Guerreiros com guerreiros, fazem zig zig za.

Guerreiros com guerreiros, fazem zig zig za

Escravo de Jô, jogavam caxanga,
Tira, poê, deixa ficar.
Guerreiros com guerreiros, fazem zig zig za.
Guerreiros com guerreiros, fazem zig zig za (repetir mais duas vezes)

Grau intensidade : rápido

Objetivo: descontração e companheirismo.

MATERIAL: Musica Recreativa Escravos de Jô.

Prática: formar um grande círculo, com um espaço um do outro (aproximadamente um braço estendido). Movimentos a serem executados em cada estrofe da música: 1º Pulando, 2º Cantando lalalala... 3º com palmas, 4º silêncio.

Outra versão Prática: formar dois grandes círculos, sendo um fora (meninos) e outro dentro (meninas) com um espaço um do outro (aproximadamente um braço estendido), sendo que os meninos ficam de frente aos meninos. Movimentos a serem executados em cada estrofe da música: 1º Pulando, 2º Cantando lalalala... 3º com palmas, 4º silêncio. No zig-zag os meninos movimentam-se de um lado, sentido horário e as meninas movimentam-se do outro lado, sentido anti-horário.

Sugestão: Intercalar meninos e meninas.

Idéia principal: Mostrar que a união constrói coisas impossíveis (num tinha o que escrever escrevi isso).

14) **Barata diz que tem- CD 1 faixa 25**

A Barata diz que tem sete saia de Filo.
É mentira da Barata
Ela tem uma só.
RA Ra Ra, Ro, Ro, Ro.
Ela tem uma só.
RA Ra Ra, Ro, Ro, Ro.
Ela tem uma só.

A Barata diz que tem um sapato de fivela.
É mentira da Barata
O Sapato é da mãe dela.
RA Ra Ra, Ro, Ro, Ro.
O Sapato é da mãe dela.
RA Ra Ra, Ro, Ro, Ro.
O Sapato é da mãe dela.

A Barata diz que usa um perfume muito bom.
É mentira da Barata
Ela usa detefom..
RA Ra Ra, Ro, Ro, Ro.
Ela usa detefom..
RA Ra Ra, Ro, Ro, Ro.
Ela usa detefom..

A Barata diz que tem uma casa no quintal.
É mentira da Barata
Ela mora no curral.
RA Ra Ra, Ro, Ro, Ro.
Ela mora no curral.
RA Ra Ra, Ro, Ro, Ro.

Ela mora no curral.

A Barata diz que tem um anel todo de ouro.

É mentira da Barata

Ela esse anel é do besouro.

RA Ra Ra, Ro, Ro , Ro.

Ela esse anel é do besouro.

RA Ra Ra, Ro, Ro , Ro.

Ela esse anel é do besouro.

A Barata diz que tem um carro bem bonito.

É mentira da Barata

Ela tem uma tico-tico..

RA Ra Ra, Ro, Ro , Ro.

Ela tem uma tico-tico..

RA Ra Ra, Ro, Ro , Ro.

Ela tem uma tico-tico..

RA Ra Ra, Ro, Ro , Ro.

Ela tem uma tico-tico..

RA Ra Ra, Ro, Ro , Ro.

Ela tem uma tico-tico..

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

15) **Bata palmas- CD 1 faixa 26**

Se você esta contente, bata palmas.

Se você esta contente, bata palmas.

Se você esta contente, quer mostrar a toda gente.

Se você esta contente, bata palmas.

Se você esta contente, bata o pé.

Se você esta contente, bata o pé.

Se você esta contente, quer mostrar a toda gente.

Se você esta contente, o pé.

Se você esta contente, dê risada.

Se você esta contente, dê risada.

Se você esta contente, quer mostrar a toda gente.

Se você esta contente, dê risada.

Se você esta contente, grite viva, viva.

Se você esta contente, grite viva, viva..

Se você esta contente, quer mostrar a toda gente.
Se você esta contente, grite viva, viva.
Se você esta contente, quer mostrar a toda gente.
Se você esta contente, grite viva, viva.
Se você esta contente, quer mostrar a toda gente.
Se você esta contente, grite viva, viva.

Grau intensidade : médio

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Fazer um circulo e fazer movimentos representando a letra da musica.

Sugestão: Intercalar meninos e meninas. Pode o circulo em vez de ficar parado, fazer movimentos ao lado.

Idéia principal: O Importante é ser feliz e bem humorado.

16) **Engenho novo- CD 2 faixa 01**

Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Eu dei um pulo, dei dois pulo, dei três pulo, desta vez pulei o muro para de novo pular.
Eu dei um pulo, dei dois pulo, dei três pulo, desta vez pulei o muro para de novo pular.

Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Chiqui que mila mila
Eu pasei na magricela, o que não para de rodar.

Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar.
Engenho novo, engenho novo, engenho novo bota a roda pra rodar

Grau intensidade : médio

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

17) **Loja do Mestre André- CD 2 faixa 02**

Fui na loja do mestre andré
Que eu comprei um pianinho
Plin plin plin um pianinho
Ai olé ai olé

Foi na loja do mestre André
Ai ole ai ole
Foi na loja do mestre André
Ai ole ai ole

Fui na loja do mestre andré
Que eu comprei um violão
Dam dam dam um violão
Plin plin plin um pianinho
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai ole ai ole

Fui na loja do mestre andré
Que eu comprei um flautinha
Fla, fla, fla, uma flautinha
Dam dam dam um violão
Plin plin plin um pianinho
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai ole ai ole

Fui na loja do mestre andré
Que eu comprei um corneta
Ta ta ta uma corneta
Fla, fla, fla uma flautinha
Dam, dam, dam um violão
Plin plin plin um pianinho
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai ole ai ole

Fui na loja do mestre andré
Que eu comprei um rabecão
Rou rou rou um rabecão
Ta ta ta uma corneta
Fla, fla, fla uma flautinha
Dam, dam, dam um violão
Plin plin plin um pianinho
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai ole ai ole

Fui na loja do mestre andré
Que eu comprei um tamborzinha

Tum, tum tum um tamborzinho
Rou rou rou um rabecão
Ta ta ta uma corneta
Fla, fla, fla uma flautinha
Dam, dam, dam um violão
Plin plin plin um pianinho
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai olé ai olé
Foi na loja do mestre André
Ai ole ai ole

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Faz um grande círculo, coloca-se uma pessoa no meio do círculo e esta durante a música escolhe um par para colocar na corrente que será formado no meio do círculo. Durante a música imitar os instrumentos colocados na música. No ai olé, ele pode fazer alguns movimentos como entrelaçar os braços e dar uma meia volta ou outro sinal qualquer. Pode fazer durante algum movimento levantando os braços como que estivessem batendo asa.

Sugestão:

.

Idéia principal:

18) **Ba, be, bi, bo, bu - CD 2 faixa 03.**

O ba, be, bi, bo, bu, vamos aprender.
O ba, be, bi, bo, bu, vamos aprender.
Soletrando o be aba, na cartilha do abc.
Soletrando o be aba, na cartilha do abc.
O A que é uma letra que se escreve no abc.
O A que é uma letra que se escreve no abc.
Sabino você não sabe quanto eu gosto de você.

O ba, be, bi, bo, bu, vamos aprender.
O ba, be, bi, bo, bu, vamos aprender.
Soletrando o be aba, na cartilha do abc.
Soletrando o be aba, na cartilha do abc.
O E que é uma letra que se escreve no abc.
O E que é uma letra que se escreve no abc.
Sabino você não sabe quanto eu gosto de você.

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

.

Idéia principal:

19) **O Sapo não lava o pé -CD 2 faixa 04**

O Sapo não lava o pé.
Não lava porque não quer.
Ele mora lá na lagoa.
Não lava o pé porque não que.
Mas que chulé.

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

20) **Era assim-CD 2 faixa 05**

Quando eu era nenê nene, nenezinho, eu era assim. eu era assim
Quando eu era menina, menina, menina, eu era assim. eu era assim
Quando eu era mocinha, mocinha, mocinha, eu era assim. eu era assim
Quando eu era casada, casada, casada , eu era assim. eu era assim
Quando eu era mamãe, mamãe, mamãe, eu era assim. eu era assim
Quando eu era vovo, vovo, vovo,, eu era assim. eu era assim
Quando eu era caduca, caduca, caduca, eu era assim. eu era assim
Quando eu era caveira, caveira, caveira, eu era assim. eu era assim

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

21) **Como vai-CD 2 faixa 06**

Olá Como Vai! (Música)

Como vai amiguinho, como vai.
Da nossa amizade nunca sai.
Faremos o possível
Para sermos bom amigos.

Como vai amiguinho, como vai.

Como vai professora, como vai.
Da nossa amizade nunca sai.
Faremos o possível
Para sermos bom amigos.
Como vai Professora , como vai.

Grau intensidade :

Objetivo: Integração -descontração e companheirismo. Uma homenagem a professora.

Movimentos: Aperto de mão, Abraços e troca de passes.

Sugestão: Pode inventar outros movimentos.

Idéia principal: Homenagem a amiguinhos e a professora

Prática:  Deve-se formar duas rodas (interna e externa) onde em duplas farão os seguintes movimentos: Aperto de mão, Abraços e troca de passes.

Olá Como Vai? (2 vezes)
Eu vou bem! Eu vou bem! E Você vai bem também.
Legal, Legal, Legal, Legal, Legal, Legal! Hei!

Outra versão: Um grande círculo na primeira estrofe cantar a música virando para o centro como se estivessem falando para os amigos da roda, abaixando o corpo e abrindo os braços. Na segunda estrofe, virar para fora da roda como se estivessem falando com as professoras que o assistem , abaixando o corpo e abrindo os braços.

22) A Janelinha-CD 2 faixa 07

A Janelinha fecha, quando esta chovendo.
A Janelinha abre quando o sol esta aparecendo.
Pra ca, pra la, pra, ca pra la, pra ca.
Pra ca, pra la, pra ca, pra la, pra ca.

O guarda-chuva abre, quando esta chovendo.
O guarda-chuva fecha, quando o sol esta aparecendo.
Pra la, pra ca, pra la, pra ca, pra la.
Pra la, pra ca, pra la, pra ca, pra la.

Grau intensidade:

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

23) A bandinha - CD 2 faixa 08 (em fila)

Um homem vinha pela estrada tocando o seu tambor. Turuturutumtum.
Outro lhe acompanhava tocando um violão. Tingitingdam.
Turuturutumtum, Tingitingdam.
Turuturutumtum, Tingitingdam

NO caminho encontraram um homem tocando uma corneta, pararatata.
Com ele Um companheiro tocando uma sanfona. nhem nhem nhem
Turuturutumtum, Tingitingdam, pararatata, nhem nhem nhem.

A bandinha foi marchando chamando a criançada para marchar.
A bandinha foi tocando chamando a cidade vir para cantar.
Viva o papai, viva a mamãe,
Viva todo mundo a cantar.

Grau intensidade:

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

24) A abóbora faz melão CD 2 faixa 09 - CD3 faixa 06

Versão CD 2		Versão CD 3 (mais animada)
Vai abóbora vai melão	- bis	de abóbora faz melão
Vai de melão vai Melancia	- bis	De melão faz melancia
Vai jambo Sinhá	- bis	Faz doce sinhá bis
Vai jambo Sinhá	-bis	Faz doce sinhá bis
Faz doce da cocadinha	-bis	Faz doce sinhá Maria bis
Quem quiser aprender a dançar		Quer quiser a aprender a tocar
Vai na casa do juquinha.		Vai na casa do seu juquinha
Quer aprender a dançar		Quer quiser a aprender a dançar
Vai na casa do juquinha.		Vai na casa do seu juquinha
Ele Pula, Ele dança.		Ele Pula, Ele roda.
Ele faz requebradinha.		Ele faz requebradinha.
Ele Pula, Ele dança.		Ele Pula, Ele roda.
Ele faz requebradinha.		Ele faz requebradinha

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Faz Uma grande roda, intercalando moças e moços. NO meio coloca-se um grupo de meninas ou meninos. Os que estão na roda, durante a musica batem palmas. Os que estão no

meio da roda, correm no sentido horário ou anti-horário conforme combinado. Na parte da música onde diz "Faz doce de cocadinha" o que esta na roda, procura um amigo do sexo oposto que esta da roda. Este que esta na roda abre os dois braços como se estivesse segurando um tacho. O que esta no meio da roda, chega próximo a este que ele escolheu e realiza um movimento como que estivesse com uma colher de pau e mexe o doce que esta no tacho. Depois faz os movimentos demais da musica (Pula, Roda e faz requebradinha) e depois troca de par. E este faz tudo de novo que o outro fez.

Sugestão:

Idéia principal:

25) Sitio do seu lobato-CD 2 faixa 11- CD3 faixa 17

Seu lobato Tinha um sitio
Ya yaliouuu
E No seu sitio tinha um cachorrinho
Ya ya yahooo
Era au au au pra ca, Era au au au pra lá.
Era au au au pra todos os lados
Ya ya yahooo

Seu lobato Tinha um sitio
Ya yaliouuu
No seu sitio tinha uma vaquinha
Ya ya yahooo
Era mu mu mu pra ca, Era um um mu pra lá.
Era mu mu mu pra todos os lados
Ya ya yahooo

Seu lobato Tinha um sitio
Ya yaliouuu
No seu sitio tinha um gatinho
Ya ya yahooo
Era miau miau miau pra ca, Era miau miau miau pra lá.
Era miau miau miau pra todos os lados
Ya ya yahooo

Seu lobato Tinha um sitio
Ya yaliouuu
No seu sitio tinha um pintinho
Ya ya yahooo
Era piu piu piu pra ca
Era piu piu piu pra lá
Era piu piu piu pra todos os lados
Ya ya yahooo

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

26) FUI AO MERCADO - CD 2 faixa 12

Fui ao mercado comprar café.
Veio a formiguinha e pisou meu pé.
Eu sacudi, sacudi, sacudi.
Mas a formiguinha não parava de subir.

Fui ao mercado comprar batata roxa.
Veio a formiguinha e pisou na minha coxa.
Eu sacudi, sacudi, sacudi.
Mas a formiguinha não parava de subir.

Fui ao mercado comprar mamão.
Veio a formiguinha e pisou na minha mão.
Eu sacudi, sacudi, sacudi.
Mas a formiguinha não parava de subir.

Fui ao mercado comprar gerumi.
Veio a formiguinha e pisou meu bumbum.
Eu sacudi, sacudi, sacudi.
Mas a formiguinha não parava de subir.

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo

Prática: pisou no meu pé, eu sacudi (sacudir o pé) na minha coxa (sacudir coxa)
Pisou na minha mão (sacudir a mão) , pisou no meu bumbum (sacudir o bumbum).

Sugestão:

Idéia principal:

27) CACHORRINHO BINGO CD3 faixa 7

Que cachorrinho bonitito
Como é o nome dele
B I N G O
Um belo cachorrinho sentado na janela,
Bingo é o seu nome
B I N G O - bis 3 x
Bingo é o seu nome

Grau intensidade : Médio

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Dois círculos. Um frente ao outro. Meninas no círculo de dentro. Um de meninas e outro de meninos. Durante a música ambos batem palmas. Na parte do Bingo, cada letra, as meninas dão um passo ao lado e aí vai trocando de pares. Pode ser feito alguns movimentos durante o restante da música, como por exemplo. O Homem coloca a mão na cintura da menina e a menina no ombro do menino e ambos fazem movimento das pernas, jogando-as do lado ou simplesmente ficam batendo palmas, de acordo como combinado.

Sugestão: Pode ser feito alguns movimentos durante o restante da música, como por exemplo. O Homem coloca a mão na cintura da menina e a menina no ombro do menino e ambos fazem movimento das pernas, jogando-as do lado ou simplesmente batendo palmas.

Idéia principal: companheirismo é muito importante na vida social.

28) Frente para frente CD 3 faixa 08

Um Galo e uma galinha foram a festa em Portugal
O Galo foi de saia e a galinha de avental
Era de frente pra frente
Era de frente pra frente
Era de traz pra traz (bis 3 vezes)

Um Galo e uma galinha foram a festa em Japão
O Galo foi de saia e a galinha de caução
Era de frente pra frente
Era de traz pra traz (bis 3 vezes)

Um Galo e uma galinha foram a festa em Arruda
O Galo foi de saia e a galinha de bermuda
Era de frente pra frente
Era de traz pra traz (bis 3 vezes)

Um Galo e uma galinha foram a festa em Maceio
O Galo foi de saia e a galinha de lençol
Era de frente pra frente
Era de traz pra traz (bis 3 vezes)

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Galo de saia, faz sinal de saia com a mão. A Galinha de bermuda, sinal de bermuda nas pernas. Um grande círculo, intercalando meninos e meninas. Era de frente para frente, da uma reboladinha e era de traz para traz (da um saldo para trás e outra reboladinha).

Sugestão:

Idéia principal:

29) CASAMENTO CD 3 faixa 7

O visitante, o visitante
Entrou na roda, entrou na roda
Pra casar com quem
A mais bonita, a mais bonita
A mais bonita desta roda
Eu vou casar
Poe aqui o seu pesinho
Bem juntinho com o meu
E depois não vai dizer que você se arrependeu.
Foi bater na sua casa o cachorro me mordeu
Não foi nada, não foi nada
Quem sentiu a dor fui eu.

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Dois grande circulo, um de meninos e outra de meninas, as meninas batendo palmas e os pés e os meninos correndo em circulo. Quando chegar põe aqui o meu pesinho, os meninos param de rodar e coloca o pesinho junto do pesinho da moça que pararem sua frente. Depois no início da musica rodam de novo. Podem variar, uma vez rodam os meninos e outra rodam as meninas.

Sugestão: Podem variar a roda, uma vez rodam as moças e outra vez rodam os moços.

Idéia principal: Quem sabe daí não sai algum casamento.

30) Comadre CD 3 faixa 10 (menina bonita)

O Comadre minha comadre
Como gosto de sua pequena
O Comadre minha comadre
Como gosto de sua pequena
Ela é bonita apresenta-se bem
Parece que tem uma pela morena
Ela é bonita apresenta-se bem
Parece que tem uma pela morena
(bis a estrofe acima)

La em cima tem um tiroliroliro
Lá embaixo tem um tiroliroliro
La em cima tem um tiroliroliro
Lá embaixo tem um tiroliroliro
Juntaram-se dois na esquina
A trocaram confetina e dançaram um tirolar
Juntaram-se dois na esquina
A trocaram confetina e dançaram um tirolar

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

31) Cana Verde CD 3 faixa 12

Eu plantei caninha verde
Eu plantei caninha verde
Na ponta do seu nariz
Ao plantar eu fiquei cansado
Eu plantei aonde quis
Ai cana verde
Ai cana verde
Ai cana verde
Cana verde do canavial

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

32) Lá no Pântano CD 3 faixa 13

Outra versão

Lá no Pântano, Lá no Pântano,
3 sapinhos puseram-se a cantar.
Lá no Pântano, Lá no Pântano,
3 sapinhos puseram-se a cantar.
Qua-ri-qui-qui-qui
Qua-ri-quá- quá-quá
Qua-ri-qui-
Qua-ri-quá.

Lá no Pântano, Lá no Pântano
3 patinhos puseram-se a cantar
Lá no Pântano, Lá no Pântano
3 patinhos puseram-se a cantar
Qua-ri-qui-qui-qui
Qua-ri-quá- quá-quá
Qua-ri-qui-
Qua-ri-quá.

Qua-ri-qui-qui-qui
Qua-ri-quá- quá-quá
Qua-ri-qui-
Qua-ri-quá.

O Sapinho caiu no laço
Da Sapinha do seu coração
O Sapinho caiu no laço

Da Sapinha do seu coração
Qua-ri-qui-qui-qui
Qua-ri-quá- quá-quá
Qua-ri-qui-
Qua-ri-quá.

Grau intensidade : rápido

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: formar um grande círculo e no meio do círculo coloca-se algumas pessoas primeiros meninos ou meninas, sempre do sexo igual. Os que ficarem na roda, batem palmas. Os que estão dentro do círculo ficam correndo dentro do círculo. Depois da 4 estrofe, os que estão dentro do círculo, se for homens, escolhem na roda uma moça e fazem o seguinte movimento: Colocam um braço dentro do círculo do braço do outro e fazem meia volta dos dois lados e fazem o movimentos juntos. Depois o que estava no meio da roda toma o lugar do outro e este vai para o meio da roda.

Sugestão: colocar no círculo quantas pessoas que quiserem, dependendo do número de pessoas que estiverem na roda. .

Idéia principal: Mostrar que a união e amizade é muito importante.

Sugestão:

Idéia principal:.

33) Eu sou um boneco de pau CD 2 FAIXA 10

Eu sou um boneco de pau.
Meu nome é Jose Picapau
Eu sei me abaixar,
Nos lados olhar
Eu sei bater palma pro ar
TRALALALALALALALALALALA
TRALALALALALALALALALALA

Eu sou um boneco de pau.
Meu nome é Jose Picapau
Eu sei me abaixar,
Nos lados olhar
Eu sei bater palma pro ar
TRALALALALALALALALALALA
TRALALALALALALALALALALA

Grau intensidade : lento

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

34) Bolinho de sal CD 3 FAIXA 3

Eu estava na janela
Aprendendo a lição.
Passou o meu benzinho
E me chamou de coração.
É um bolinho de sal
É um bolinho de sal
É um bolinho de sal
É um bolinho de sal
É um bolinho de bacalhau.

Eu estava na janela
Aprendendo a lição.
Passou o meu benzinho
E me chamou de coração.
É um bolinho de sal
É um bolinho de sal
É um bolinho de sal
É um bolinho de sal
É um bolinho de bacalhau.

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Dois círculos : um dentro e outro fora. Dentro as meninas e o de fora os meninos. NO início da musica batem palmas Na parte "e um bolinho de sal" o menino pega na mão da moça e faz movimentos com um dos pés ou seja joga a perna para o lado e a menina faz o mesmo movimento com uma das pernas, invertendo após a outra perna. Depois trocar os pares.

Sugestão: Poderá inventar outros movimentos.

Idéia principal:Amizade.

35) Da abóbora faz melão CD 3 FAIXA 6

Da abóbora faz melão.
De melão faz melancia.
Da abóbora faz melão.
De melão faz melancia.
Faz doce Sinha
Faz doce Sinha
Faz doce Sinhá Maria

Quem quiser apreendera dançar (trocar por pular)

Vai na casa do seu juquinha
Quem quiser apreendera dançar (trocar por pular)
Vai na casa do seu juquinha
Ele Pula, Ele Roda, ele faz requebradinha
Ele Pula, Ele Roda, ele faz requebradinha

Grau intensidade : rápido

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:.

36) **Fui na Bahia**

Buscar meu chapéu azul e branco
Da cor do céu,
Não é meu, não é de ninguém,
Mas é da morena que eu quero bem.

Grau intensidade : rápido

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: Faz um círculo. Coloca pessoas no meio do círculo com chapéu. Escolhe alguém da roda e troca o chapéu. Este vai pro meio da roda e o outro toma o seu lugar.

Sugestão:

Idéia principal:.

37) **Eu vi os três abraçados com o fogão,**

Com os olhos arregalados
Parecendo Gato-ladrão.
Os kins do lê le
Os kins do lê lê lá lá.
Os kins do lê le
Não sou eu que caio lá.

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

38) Pra dentro pra fora

Para dentro e para fora,
Mais um, mais um .
eu corro e dou um pulinho,
mas um...
eu limpo essa janela
mas um...
escolho um companheiro
mais um...
eu vou brincar com ele
mais um...
eu troco de parceiro
ma um...

Pra frente...

Pra frente Pra traz	Direita esquerda	Pra cima pra baixo
Vamos pular		
Pra frente Pra traz	Direita esquerda	Pra cima pra baixo
Vamos rodar		
Pra frente Pra traz	Direita esquerda	Pra cima pra baixo
Mexendo as mãos		
Pra frente Pra traz	Direita esquerda	Pra cima pra baixo
Tocando o chão		

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:

39) três solteiros a passear

Três solteiros a passear
A passear, a passear.
Três solteiros a passear
Bem cedo de manha.
Seus amigos a chamar
A chamar a chamar
Seus amigos a chamar
Bem cedo de manha

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:.

40) **a direita dois a esquerda dois**

A direita dois a esquerda dois

Quatro para frente

Devagar com o nosso par

Calcanhar em ponta

Gera um, dois, e três

Calcanhar em ponta

Gira outra vez

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:.

41) ARRAN BISSAN

Arran bissan bissam Arran bissan bissan

Guri Guri Guri Arran bissan bissam (2 x)

Aue Aue Guri Guri Guri Guri Arran bissan bissam

Grau intensidade :

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática:

Sugestão:

Idéia principal:.

43) Aregare

Aregari isto aqui ta bom demais
Aregari isto aqui ta bom demais
Põe o braço direito
Põe o braço direito fora
Põe o braço direito dentro
E balança ele agora

Grau intensidade : médio

Objetivo: descontração e companheirismo.

Prática: movimentar sucessivamente com todos os membros do corpo.

44) FEIRA

Quando as moças e rapazes
Vão a feita passear
Bom Bia ,Bom dia.
Se levar pouco dinheiro
Pouca coisa vão comprar
Boa tarde, boa tarde.
Tralalala, Tralalala
Tralalalala
Boa Noite , Adeus.

Objetivo: descontração , companheirismo e amizade.

Prática: Fazer um grande círculo, intercalando as moças e moços. Na meio da roda colocar três moças ou mais conforme os números de pessoas que estão na roda.. Durante a música os que estão na roda batem palmas e as moças do meio da roda também. NO bom dia elas (que estão no meio) escolhem um rapaz e cumprimentam com bom dia, pegando em sua mão e colocam o braço em volta do braço deles e saem para passear. Quando chegar Boa Noite, o rapaz se despede dela e ela volta para a roda e ele sai a passear escolhendo outra moça e assim faz sucessivamente.

Sugestão:

Idéia principal: Sozinho ninguém consegue passear.

45) Casamento Japonês

Objetivo: Integração e Sociabilidade

Ele vai levar um fora mais um mais, mais um!
Ele vai levar um fora mais um e é mais um!
Se casar: “Até que enfim! Até que enfim! Achei um trocha que gosta de mim!”
Se não casar: “E fora! E fora!”

46) Meu burro!

Meu burro meu burro

Ficou com dor de cabeça
 Mamãe mandou comprar
 Chapéu para cabeça
 Chapéu para cabeça e tem sapato azul
 E tem sapato azul
 Meu burro meu burro
 Ficou com dor nos olhos
 Mamãe mandou comprar
 Colírio para os olhos
 Colírio para os olhos, chapéu para cabeça e tem sapato azul
 E tem sapato azul
 Meu burro meu burro
 Ficou com dor no nariz
 Mamãe mandou comprar
 Lenço pro nariz
 Lenço pro nariz, colírio para os olhos, chapéu para cabeça e tem sapato azul
 E tem sapato azul
 Etc...

47) O cão remixado.

Objetivo: Ritmo e Memorização.

O cão entrou pela cozinha
 e o prato ele quebrou
 1. Quebrou, Quebrou, Quebrou, Quebrou, Quebrou!
 2. Tchi, Tchi, Tchi, Tchi, Tchi!
 o cozinheiro viu
 e o cão ele matou
 1. Matou, Matou, Matou, Matou, Matou!
 2. Tuchi, Tuchi, Tuchi, Tuchi, Tuchi!

(o cão – sinal duas orelha – as duas mãos ao lado da orelha)
 (prato quebrou: imitar batendo o prato no joelho)
 (cão matou – sinal que matou - - com uma mão apertada o polegar da outra mão)
 (cozinheiro - fazer um OK com a mão e colocar em cima dos olhos como se fosse um óculos.)

Vieram as galinhas
 E enterraram o cão
 1. O cão, O cão, O cão, O cão, O cão!
 2. Plá, Plá, Plá, Plá, Plá!
 Na sua sepultura
 A seguinte inscrição

(galinhas- bater os dois braços como se fosse asas)
 (enterraram o cão – sinal com os dois polegares para baixo, com os outros dedos fechados).

(sepultura a- fazer um quadrado com os dedos ou desenhar um quadrado no ar com os dedos).
(inscrição – fingir que esta escrevendo o ar).

Aqui jaz o cão
Que o cozinheiro matou
Sabe porque ele fez isso
Foi o prato que o cão quebrou
1. Quebrou, Quebrou, Quebrou, Quebrou, Quebrou!
2. Tchi, Tchi, Tchi, Tchi, Tchi!

outra versão:

O cão entrou pela cozinha
e o prato ele quebrou
o cozinheiro viu
e o cão ele matou

Vieram as galinhas
E enterraram o cão
Na sua sepultura
A seguinte inscrição

Aqui jaz o cão
Que o cozinheiro matou
Sabe porque ele fez isso
Foi o prato que o cão quebrou

48)Ô Iupo!

Objetivo: Atenção, Ritmo e Coordenação Motora.

O iupo ia nauê (2x)
O iupo ia na iupô

E tchuck, tchuck iupô
E tchuck, thuck ie

Formação dos participantes: Uma grande roca, um o lado do outro.

Prática: Os participantes colocam as duas mãos no joelho, um ao lado do outro, e farão os seguintes movimentos: uma vez as duas mãos no seu joelho, depois uma mão no joelho direito e outra mão no joelho esquerdo de seu vizinho. Depois volta com as duas mãos no seu joelho e inverte, uma mão no seu joelho esquerdo e outra no joelho direito de seu vizinho. Depois volta as duas mãos no seu joelho e levanta as duas mãos e faz um sinal com as mãos abertas na frente do peito. Estes movimentos são realizados nas duas primeiras linhas (Ô iupo ia nauê).

NO tchuck – Os participantes estão um ao lado do outro, dão um pulo e ficam um atrás do outro, como se fosse uma fila indiana (como se fosse um trenzinho) . Nesta posição os participantes coloca as mãos na cabeça de seu companheiro da frente e faz tchuck, tchuck. Depois dá um pulinho como se

fosse meia volta e faz o mesmo movimento no companheiro do outro lado. Depois deste movimento volta aos movimentos inicial e inicia-se de novo a brincadeira, aumentando-se o ritmo da música (cada vez mais rápido).

49) Tia de Marrocos

Jogadores: No mínimo 2.

Equipamento: Nenhum.

Objetivo: Atenção, Ritmo e Memorização.



O Líder estará a frente e todos devem acompanhar seus gestos e movimentos.

Fui visitar a minha tia em Marrocos

Ih oh!

Ai ipi aia ipi ipi ê, Ih oh!

No caminho encontrei um camelo

Ondulado

No caminho eu bebi um guaraná

Glub, Glub

No caminho eu comi um salgadinho

Kidelicia

No caminho encontrei um motoqueiro

Hurm, hurm

No caminho encontrei uma latinha

Tuc, tuc

50) Toc Potoc!

Toque patoc, patoc toc

Etiquete, etiquete

Pumba, pumba, pumba, pumba

51) Juli Baby

Juli

Juli Baby

Agora eu quero ver todo mundo cantando Juli Babi

Não dá!

Porque não dá?

Não dá!

Porque não dá?

Porque as costas dói, a camisa aperta e a cintura mexe pra direita pra esquerda.

52) BATALHA

Pela batalha de carregamento

Basta fazer um simples movimento

Movimento, a batalha

Uma mão hei!

Pela batalha de carregamento
Basta fazer um simples movimento
Movimento, a batalha
Uma mão e outra mão hei!
Pela batalha de carregamento
Basta fazer um simples movimento
Movimento, a batalha
Uma mão e outra mão, um pé hei!
Etc...

53) O Elefante

Olhando ao redor
O mundo que esta lá
Um grande animal.
De bicicleta vai
É o Elefantão
Que pensa ele tem
Uma Trombinha para frente e um Rabinho para traz.

54) Cruzando

Cruzando o pé na frente, Cruzando o pé na frente, Cruzando o pé na frente e não cruzando mais.
Pulando para o lado, Pulando para o lado, Pulando para o lado, e não pulando mais.
Abaixa e levanta, Abaixa e levanta, Abaixa e levanta, e não levanta mais.

55) É hora de Brincar...

É hora de Brincar
É hora de Alegria
É só acompanhar a minha melodia
Meche a cabecinha inha inha inha
Meche os ombrinhos inho inho inho...

56) Comida Brasileira

Vai começar a brincadeira
Da comida Brasileira
Arroz, Feijão...

57) Tio de Paris

Quando me tio
Chegou de Paris
Trouxe pra mim... lindo leque; uma tesoura; etc.

58) Arram sam sam (música para sociabilização)

Arram sam sam
Arram sam sam
Guli, guli, guli, guli ram sam sam

Arram sam sam
Arram sam sam
Guli, guli, guli, guli ram sam sam

Auê, auê
Guli, guli, guli, guli ram sam sam
Auê, auê
Guli, guli, guli, guli ram sam sam

59) MUITO PRAZER!

Muito prazer como vai você?
Braço direito, braço esquerdo
Senta Levanta, saindo do lugar
Lelelelele, Lalalalara

60) POLENTA

Quando se planta la bela polenta
La bela polenta se planta cosi
Se planta cosi ô ô ô
La bela polenta cosi tchá tchá pum, tchá tchá pum
Tchá tchá pum pum pum pum!
(acrescentar o que vai acontecendo com a polenta. EX. brota, flore, cresce, etc).

61) A MOSCA NA VELHA

Estava a velha em seu lugar duas vezes
Veio a mosca lhe atentar
A mosca na velha e a velha a fiar
Estava a mosca em seu lugar duas vezes
Veio a aranha lhe atentar
A aranha na mosca, a mosca na velha e a velha a fiar
(ir acrescentando animais na música)

62) BONECA DE LATA

A minha boneca de lata bateu (alguma parte do corpo)

Levou mais de uma hora pra fazer arrumação

Desamassa aqui pra ficar boa.

REPETE e a cada parte do corpo aumenta o nº de horas

MÚSICAS PARA PRÉ-ESCOLA

63. FORMIGUINHA

Fui ao mercado comprar café
Veio a formiguinha e subiu no meu pé
EU sacudí, sacudí, sacudí
Mas a formiguinha não parava de subir
(trocar as palavras sublinhadas por objetos e partes do corpo que rimem. Ex: panela/canela; espelho/joelho. A cada parte do corpo devemos mexer ao cantarmos "sacudi").

64. BARCO LIGEIRO (PRÁ FRENTE, PRÁ TRÁS)

Prá frente, prá traz (4 vezes)
Meu barco é bem ligeiro e vai
Correndo pelo mar

Trazendo mil peixinhos que eu
Pesquei pro meu jantar
Prá frente, prá traz (4 vezes)

65. AH!HUM! FAZ UM LINDO SAPINHO

Ah!Hum! Faz um lindo sapinho (3 vezes)
Mexe seus olhinhos e faz AH!HUM! HUM! (esse último arregalando os olhos e mostrando a língua)

66. PIRULITO

_ Mamãe, acho que vou dar um grito!
_ Não grita não, que eu te dou um pirulito.
_ Mamãe o que é um pirulito?
_ É uma bala enfiada num palito.
_ Mamãe o que é um palito?
_ É um "pauzinho" que segura o pirulito.
_ Mamãe o que é um pirulito?
_ Ai!Ai!Ai! Acho melhor cê dá um grito!!!

67. TCHIBUM! TCHIBUM!

Tchibum! Tchibum! Chalalalalalala (2 vezes)
Eufridia, Eufridia é uma "braboleta" azul (2 vezes)
Ela é azul e voa assim
Mexe as anteninhas piscando para mim!
Mas eu amo! (se amo!)
E gosto dela assim:
De asas abertas, de asas fechadas sorrindo para mim!
(trocar o nome da "braboleta" e fazer uma rima com ele. Ex. Eufrelha/ braboleta velha; Eufresca/braboleta fresca)

68. SOM DO MOSQUITINHO

Para ouvir o som do mosquitinho
E as batidas do coraçãozinho
Pego fecho a chave e fecho minha boquinha
HUMHUMHUM HUM HUM HUM HUM

69. MARRECO

Eu tenho um marreco lá em casa
Que me ensinou a dançar
Um passinho prá lá um passinho prá cá
Um bamboleio e um Tchá Tchá Tchá QÜEIM QÜEIM! REFRÃO
Tchá Tchá Tchá QÜEIM QÜEIM!
O meu marreco eu não vendo
Não empresto e não dou
Repetir refrão

Músicas de Memorização

70. MEU BURRO

Meu burro, meu burro ficou com dor de cabeça
Mamãe mandou comprar... Chapéu para a cabeça
Chapéu para cabeça e tem sapato azul
(bate duas palmas)
Meu burro, meu burro ficou com dor nos olhos
Mamãe mandou comprar... Colírio para os olhos
Colírio para os olhos e tem sapato azul (bate duas palmas e vai acrescentando outras partes do corpo e os remédios correspondentes)

71. POLENTA

Quando se planta la bela polenta
La bela polenta se planta cosi
Se planta cosi ô ô ô
La bela polenta cosi tchá tchá pum, tchá tchá pum
Tchá tchá pum pum pum pum!
(acrescentar o que vai acontecendo com a polenta. EX. brota, flore, cresce, etc).

72. LOJA DO MESTRE ANDRÉ

Foi na loja do Mestre André que eu comprei um violão
Blão! Blão! Blão! Um violão
Aiolè! Aiolè! Foi na loja do mestre André REFRÃO
Foi na loja do Mestre André que eu comprei um pianinho
Plin! Plin! Plin! Um pianinho
Blão! Blão! Blão! Um violão
Repetir REFRÃO

(ir acrescentando instrumentos e seus sons. Ex.: Corneta/Fon! Fon! Fon!; Pandeirinho/Pan! Pan! Pan!)

73. A MOSCA NA VELHA

Estava a velha em seu lugar duas vezes
Veio a mosca lhe atentar
A mosca na velha e a velha a fiar
Estava a mosca em seu lugar duas vezes
Veio a aranha lhe atentar
A aranha na mosca, a mosca na velha e a velha a fiar
(ir acrescentando animais na música)

Músicas para Coordenação Motora (todas as músicas envolvem gestos)

74. TÓKI PATOKI

Toki Patoki
Patoki Taki
Tikete Tikete Tumba! Tumba! Tumba! Tumba!

75. CABEÇA BOCA MELO 1 2 3

Cabeça boca melo 1 2 3 (duas vezes)
Mano colo melo 1 2 3 (duas vezes)
(Junta tudo) Cabeça boca mano colo melo 1 2 3
Pé rodília melo 1 2 3 (duas vezes)
(Junta tudo) Cabeça boca mano colo pé rodília melo 1 2 3
(acrescentar meio passo, passo inteiro, etc).

76. TIO DE PARIS

Quando meu tio
Chegou de Paris
Trouxe prá mim.....
(colocar objetos realizando movimentos. EX. lindo leque; uma tesoura; etc).

77. CRUZANDO O PÉ NA FRENTE

Cruzando, o pé na frente (três vezes, na última vez cantar:)
e não cruzando mais.
Pulando prá direita (três vezes, na última vez cantar:)
E não pulando mais
Prá cima e prá baixo (três vezes, na última cantar:)
E não descendo mais
Prá frente e prá traz (três vezes, e na última cantar:)
Parando no lugar

78. CHAPÉU TEM TRÊS PONTAS

O meu chapéu tem três pontas
Tem três pontas o meu chapéu
Se não tivesse três pontas
Não seria o meu chapéu

79. JIBÓIA

Tava de bota passeando numa bóia
Tava jóia, tava jóia
Aí apareceu uma jibóia
Não ficou jóia, não ficou jóia
Aí eu boleei uma tramóia
Peguei um pau e dei nos zóio da jibóia
Agora que a jibóia já não zóia
Ficou jóia, ficou jóia

Músicas para grandes grupos

80. ROCK POP

Eu danço Rock Pop REFRÃO (três vezes)
Rock Pop que legal!
Eu ponho a mão direita dentro,
Eu ponho a mão direita fora,
Eu ponho a mão direita dentro,
E balanço assim agora!
Refrão
(acrescentar partes do corpo).

81. RAICH

Raich! Raich!
OHHH! OHHH!
Tchem! Tchem! Cole!
Tchem! Coliza!
Alisa alisa mantchem!
Ô mantchem tchem!

82. DANÇA TROPICAL (TCHUTCHUAU)

Tchutchuau Tchutchuau
É uma dança tropical
Tchutchuau Tchutchuau
Ela é muito legal.

83. SAPO NA LAGOA

OH! Que coisa boa
A gente ver o sapo
na beira da lagoa
Batendo com o papo!
Foi Foi Não Foi
Foi Não Foi
Foi Foi Não Foi!

Músicas com Brincadeiras

84. PINTINHO NO TELHADO

O Pintinho em cima do telhado
Escorregou e caiu no chão
Quebrou a asa quebrou o bico
Foi pro hospital tomar injeção
Cuidado muito cuidado, seu Pintinho com o gavião (duas vezes).
(Uma criança é escolhida para ser o gavião e os demais serão os pintinhos. No momento da música que diz...
"cuidado muito cuidado..." o gavião deve pegar os pintinhos que para não serem pegos deverão fazer algum comando. Ex. deitar no chão e dar um rolamento lateral, agachar com a mão na cabeça, etc. O Pintinho que for pego pelo gavião tornar-se-á gavião também.).

85. FESTA NA FLORESTA

Hoje finalmente vai haver a festa na floresta - REFRÃO - (duas vezes)
Bom dia senhor! Sou caçador!
Continência! Continência! Continência!
REFRÃO
Olha quem chegou! O seu Leão!
Leão Bravão! Leão Bravão! Leão Bravão!
REFRÃO
Ai que susto! Foi um tiro!
Espingarda! Espingarda!
Espingarda! Espingarda! Espingarda!
(Inicia-se aí o JO-QUEI-PO GIGANTE composto por três elementos. São eles: caçador, leão e espingarda, cada um com seu movimento. As equipes devem escolher um desses elementos e quando o monitor disser JO-QUEI-PO deverá fazer o que escolheu. O caçador ganha da espingarda, que ganha do leão que ganha do caçador).

86. EU SOU O CAÇADOR

Eu sou o caçador
E a onça vou caçar
Eu vou comer
Eu vou devorar
Epa!
A porta!

CANTA A MÚSICA NOVAMENTE

A árvore!

CANTA A MÚSICA NOVAMENTE

O lago!

(Acrescentar lugares até chamar):

A onça! (neste momento o monitor lembra que esqueceram a espingarda e têm que fugir e voltar para casa passando por todos os lugares que atravessaram. Quando chegam os caçadores dormem e na jaula há uma onça presa. Toda vez que o monitor gritar "Eu vou soltar a onça" os caçadores deverão fugir. Aquele que for pego pela onça se transformar-se-á em outra e ajudará a caçar os caçadores. Cada onça só poderá pegar um caçador).

Músicas Integrativas

87. ELEFANTE NA TEIA

Um elefante dependurado numa teia de aranha

Mas quando viu que a teia resistiu

Foi chamar outro elefante

Dois....

Três...

Segue cantando acrescentando mais elefantes na teia.

88. PIPOCA NA PANELA

Uma pipoca puxa assunto na panela

Outra pipoca vem correndo conversar

Aí começa um tremendo falatório

E ninguém mais consegue escutar

É um tal de Ploc!

Ploploc! Ploc! Ploc! (Três vezes) duas vezes

89. SHAKE YOUR BUTTY

Hey! Choquito??!! Yes!

Hey! Choquito??!! Ye, Ye!

Shake your butty! No way!

Shake your butty! OK!

Jump shake your butty!

Jump! Jump! Shake your butty! Duas vezes

90. CHACRA UGRA

Chacra ugra ugra grá

Ugra grá ugra grá

Chacra ugra ugra grá

Ugra grá ugra grá

I want you for me

I want you for me

I want you for me i want you for me

Tum tum tum

Tum tum tum tum tum tum tum

São jogos elaborados para grandes espaços, com uma certa produção a mais em termos de materiais. Podem ter uma história que faz uma ambientação, ou seja, envolve os participantes além de iniciar o jogo.

É necessário, na maioria das vezes em que se aplica um grande jogo, que se tenha uma equipe com mais de 2 (dois) monitores.

91) PINTINHO NO TELHADO

O Pintinho em cima do telhado

Escorregou e caiu no chão

Quebrou a asa quebrou o bico

Foi pro hospital tomar injeção

Cuidado muito cuidado, seu Pintinho com o gavião (duas vezes).

(Uma criança é escolhida para ser o gavião e os demais serão os pintinhos. No momento da música que diz...

"cuidado muito cuidado..." o gavião deve pegar os pintinhos que para não serem pegos deverão fazer algum comando. Ex. deitar no chão e dar um rolamento lateral, agachar com a mão na cabeça, etc. O Pintinho que for pego pelo gavião tornar-se-á gavião também.).

92) FESTA NA FLORESTA

Hoje finalmente vai haver a festa na floresta - REFRÃO - (duas vezes)

Bom dia senhor! Sou caçador!
Continência! Continência! Continência!
REFRÃO
Olha quem chegou! O seu Leão!
Leão Bravão! Leão Bravão! Leão Bravão!
REFRÃO

Ai que susto! Foi um tiro!

Espingarda! Espingarda!

Espingarda! Espingarda! Espingarda!

(Inicia-se aí o JO-QUEI-PO GIGANTE composto por três elementos. São eles: caçador, leão e espingarda, cada um com seu movimento. As equipes devem escolher um desses elementos e quando o monitor disser JO-QUEI-PO deverá fazer o que escolheu. O caçador ganha da espingarda, que ganha do leão que ganha do caçador).

93) CHACRA UGRA

Chacra ugra ugra grá

Ugra grá ugra grá

Chacra ugra ugra grá

Ugra grá ugra grá

I want you for me

I want you for me

I want you for me i want you for me

Tum tum tum

Tum tum tum tum tum tum tum

BRINCADEIRAS PARA SALÃO

94) MARCHA RECREATIVA

Grau intensidade : bem rápido e correndo em alguns momentos.

Objetivo: descontração, companheirismo, disciplina e união.

Material: Musica Marchas Recreativas.

Prática: em duplas devem formar um grande pelotão. Deve seguir o ritmo e a cadencia da música realizando os seguintes movimentos: Túnel,o grande zig-zag, caracol, intercalar, imitar uma fila de elefantes,etc

Sugestão: Formar casais (meninos e meninas).

Idéia principal: Ótimo momento para conversar brincando e andar de mãos dadas (brincadeira) . Aplicar a idéia das formigas,o trabalho que elas exercem e forma que desenvolvem suas atividades (uma segue a outra pois todas tem o mesmo objetivo) Mostrar que a união realmente faz força, pois todos devem estarem um só sincronismo.

Ver desenho anexo

95) Pela Batalha.

Jogadores: No mínimo 6.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Atenção e Coordenação Motora.



Em formação de roda o Líder posiciona-se ao centro e todos devem acompanhar seus movimentos.

Pela Batalha de carregamento

Basta fazer um simples movimento!

Movimento! a Batalha! Uma mão hei!

Pela Batalha de carregamento

Basta fazer um simples movimento!

Movimento! a Batalha! Uma mão e outra mão hei!

Pela Batalha de carregamento

Basta fazer um simples movimento!

Movimento! a Batalha! Uma mão hei!

Pela Batalha de carregamento

Basta fazer um simples movimento!

Movimento! a Batalha! Uma mão e outra mão um pé hei!



Introduzir todas as partes do corpo com movimentos diferenciados.

96)Toc Potoc!

Jogadores: No mínimo 6.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Integração, Ritmo e Coordenação Motora.



Em formação de roda todos devem fazer o mesmo movimento.

Inicia-se com os braços estendidos e mão dadas;

Vem fechando a roda apoiando as mão no ombro do amigo que esta do seu lado;

Toque patoc, patoc toc

Etiquete, etiquete

Pumba, pumba, pumba, pumba



Estas Brincadeiras visam a integração dos participantes buscando valores e atitudes como: Descontração, Amizade, Companheirismo, Amabilidade, União e Respeito as diferenças.

97) FAZENDO UMA CORRENTE.

Prática: Formar uma corrente e todos devem olhar a pessoa de seu lado direito. Depois todos andar para todos os lados e em certo sinal deverá dar a mão para a pessoa que estava ao seu lado direito.

Idéia principal:

98) FALTANDO PÉS.

Formar grupos (8, 9,10 no máximo), de preferência de meninos ou de meninas. Em certas ocasiões , se for possível, fazer grupos mistos. O Dirigente pedirá que o grupo tenha somente 19 pés no chão, logicamente, alguém deverá levantar o seu. Depois pedir que seja somente,18 e assim vai diminuindo até que seja possível o mínimo de pés estiver no chão. Por exemplo, num grupo de 10 pessoas,o dirigente poderá pedir que esteja no chão somente 5 pés. Como será possível esta pratica. Simples: Um deverá subir das costas do outro,até fazer uma pirâmide . Esta brincadeira é muito divertida.

99) LOCOMOTIVA

Objetivo: sentir comunicação entre monitor e publico, quebra-gelo e descontração.

Material : nenhum apenas força de vontade.

Prática: Divide o público em dois grupos. O grupo do lado direito faz "TIC" e o grupo do lado esquerdo faz "TAC". O monitor coordena o ritmo apontando amão em direção aos grupos (como se fosse um regente). Ao mesmo tempo emque o grupo faz "TIC" devem-se levantar as mãos, o mesmo acontece como "TAC". Quando tiver bem acelerado freia-se gritando juntos"PIUIIIII". E acenando com as mãos ou levantando as duasmãos para cima e rodopiando (usar criatividade).

Sugestão: Pode ser feito à mesma dinâmica com palmas e em outros ritmos que não sejam a de uma locomotiva,formando uma grande orquestra de palmas. Podem ainda fazer com que o grupo passem a rodar em sentido horário, sempre aumentando a velocidade.

Idéia principal:.. Mostrar que nesta noite seremos uma locomotiva movida em grande vapor.

100) GINASTICA COM BEXIGAS

Objetivo: quebra-gelo, integração, socialização e cooperativismo.

Material : Bexigas (se possível de pelos menos quatro cores diferentes) e som de fundo.

Prática: Com um som de fundo todos devem controlar sua bexiga individualmente ao comando do monitor. Controle vai sendo modificado utilizando:as mãos, a cabeça, os ombros, os pés, etc.... Todas as partes do corpo possíveis. Na seqüência controla-se em duplas (trocando os balões) e com partes diferentes do corpo) em trios, quartetos, grupos,etc...

Sugestão: O Som de fundo pode ser mudado constantemente para variar o ritmo da dinâmica. Pode determinar que seja formado grupos de 04,05,06,08,09,etc...onde deverão jogar sua bexiga para o ar e não podem deixar cair no chão.Só com os ombros, com as mãos dadas, abaixado, com ao braço dado.

Idéia principal:.. Mostrar que devemos compartilhar com os outros alegrias e tristezas, bênçãos e dificuldades em todos os momentos independentes da situação.

101) – GRANDES FORMAÇÕES

Objetivo: Integração, criatividade, socialização e cooperativismo.

Material : Bexigas (se possível de pelo menos quatro cores diferentes) e som de fundo.

Prática: formar grupos com as cores correspondentes as bexigas. O monitor pede para esses grupos formarem letras, números, símbolos, desenhos utilizando todos os componentes do grupo (deve-se formar levantando os braços com as bexigas nas mãos, para que fique bem visível aquilo que foi pedido).

Sugestão: Pode formar sentado e levantar as mãos com as bexigas, estabeleça algum tipo de regras para padronizar a dinâmica. Um som fica eletrizante.

Idéia principal: Mostrar que a união faz força mesmo em atividades fáceis e objetivas.

102) GINASTICA RÁPIDA /CAÇADA MALUCA

Objetivo: descontração.

Material : nenhum (só Espírito de criança).

Prática: Manter os grupos anteriores e desenvolver as seguintes tarefas de forma imediata. Ex: Qual o Maior desbravador? Sobe no palco o maior de cada grupo. E destaca-se o maior desbravador do Campori. Quem dá o maior pulo, a melhor careta, o menor desbravador, o que falta mais dente na boca, o maior cabelo feminino, maior unha masculina, etc...(Isso seria a a gincana rápida).

Quem tem um cartão telefone? Quem tem uma foto da mãe, um lacre de refrigerante, um cantil, etc...(Isso seria a caçada maluca).

Sugestão: pode dar alguns brindes para os que destacarem, é importante tomar cuidado para não ridicularizar o desbravador (descontração é imprescindível), nas Caçada Maluca muitos podem correr para as barracas para buscar o que foi pedido e para não criar tumulto, determine que o desbravador ou jovem deve correr juntamente como seu Diretor (Clube ou JA).

Idéia principal: Pode revelar alguns talentos, quebrar alguns paradigmas, mostrar alguns valores familiares, de higiene social, etc...

103) QUEBRA CABEÇA GIGANTE

Objetivo: Trabalho em equipe.

Material : Peça do quebra cabeça (cartolina ou papel cartão).

Prática: Cada criança recebe uma peça (cada clube recebe uma parte do grande quebra cabeça) todos devem se encontrar e formar: Uma frase ou figura.

Sugestão: Se for frase: "Tema do Campori", Tema sobre amizade, Se for figura: Símbolo do Desbravador. Símbolo da APO, UM coração escrito dentro Jesus.

Idéia principal: Mostrar que para a realização deste evento foi preciso a ajuda e cooperação de todos. Foi difícil, mas alcançamos o objetivo de estarmos cada vez mais perto de Cristo.

- **Aplicar uma meditação final e encerrar com um hino ou oração.**
- **Ex. Historia dos amigos que trocaram algo para entrar na cidade... Trocar amizade foi o objetivo nesta noite.**

G.Q.G. - 0705

1. PORTARIA – 02 envelopes

Música – Ei Galera...

- Para o Alto e Avante...
- Charadas?...

2. CAMPO DE FUTEBOL – 02 envelopes

- Pênalti ao Alvo (Bambolê, bola e bastão).
- Corrida do Saco (Saco de Lixo grande).
- Lançamento da Bexiga (Bexiga com água).
- Os Últimos Moicanos (Fitas de jornal).
- 20 passes (Bola de borracha).
- Cabo de Guerra (corda).

- Bocha (Bola).

3. LAGO – 02 envelopes

- Pescaria de Bóia (Barbante e bóia)
- Acquatrapo (Balde e pano de chão)

4. TRILHA CASA – 02 envelopes

Música – Merengue

- Passo do Elefantinho
- Revezamento da Laranja (Laranja e faca)
- Tiro ao Alvo (Bolinha de Tênis e Garrafa pet)

5. TRILHA CACHOEIRA – 02 envelopes

- Caçada Original: (Pote de Vidro)

(10 formigas / 01 aranha / 03 pedras – Grande, média e pequena / 03 folhas secas – Grande, média e pequena / 01 minhoca / 01 flor / 01 mascote.

6. MIRANTE – 02 envelope

Música – Alecrim

- Big Jump de Bexiga (Bexiga com água)

7. TOBOGÃ – 02 envelopes

- Descontração

8. PISCINA – 02 envelopes

- Caçadores da Moeda perdida (Moeda)
- Múmia (Papel Higiênico)
- Bolinha nadadora (bolinha de ping pong e cone)

9. REFEITORIO – 02 envelopes

- Que gosto é isso? (Frutas...)
- Secar Gelo

10. MIRANTE CACHOEIRA – 02 envelopes

- Criar um grito de Guerra com as seguintes palavras: Cachoeira / galera / pinico / bom
bril / palhaço e abacaxi.
- Tirar foto

11. CONCHA ACUSTICA – 02 envelopes

Música – Quando eu digo...

- Jôquei Pô
- O Mestre mando
- Salto em Distância

REGRAS DO QG J A

1. As duas equipes ganham envelopes nas provas.
2. A equipe que vencer a prova ganha 02 pontos.
3. A equipe que perder a prova ganha 01 ponto.
4. Nos envelopes constará BONUS que podem decidir a equipe campeã.

104) PASSEIO CONTANDO UMA HISTORIA

Objetivo: fazer vários movimentos durante a história.

Material : Força de vontade..

Prática: Contar uma historia fazendo movimentos .

Sugestão: O Som de fundo pode ser mudado constantemente para variar o ritmo da dinâmica. Acordar. Colocar roupa. Xi a calça rasgou. Vamos costurar. Escovar os dentes. Pegar trilha, encontrou a boneca de lata. Cantar a Musica. Encontrou o Índio. Encontrou o Elefante (imitar elefante). Amigo Canguru. Olha o Mico (Imitar). Pular Cerca. Pular Barranco, Entrar na Caverna. Um olho, não dois olhos, vamos acender um fósforo. Não acende, vamos riscar outro. Um urso,vãos correr. (Poderá imitar todos os movimentos anteriores).

Idéia principal: Mostrar que devemos compartilhar com os outros alegrias e tristezas, bênçãos e dificuldades em todos os momentos independentes da situação.

Historia:

Estamos dormindo (imitar).

O Despertador toca. Vamos desligar.

Abrir a Janela. Desbrigiçar.

Esta um belo Dia. Que sol bonito. Vamos fazer uma passeio.

Vamos colocar a roupa. Colocando a camiseta.

Colocando a meia. Agora vamos Colocar a calça. Xi. Rasgou.

Vamos ter que costurar. Pegar linha. Pegar agulha. Vamos passar a linha na agulha. Pronto. Vamos costurar. Não dá. Teremos que passar uma mão pelas pernas. Pulando. Passar um braço. Costurar.

Pronto. Vamos lavar o rosto. Escovar o dente. Abrir porta. Fechar Porta. Correndo. Vamos Passear (bater no joelho). Chegamos na Floresta.

Vamos Passear: **vamos passear na floresta CD 1 faixa 02 -**

Vamos correr (bater mais forte).

Uma ponte. Vamos atravessá-la (bater no peito).

É uma ponte pequena (continuar batendo). Muito pequena!

Um campo de trigo (empurra para um lado e outro procurando passagem).

Vamos atravessá-lo (esfregar as mãos).

Que coisa! Como doem a minha perna.

Cuidado com o Trem. Será que vem vindo o trem. Um trem vem vindo –

Trem da Amizade – CD4 faixa 4

Pegar a trilha. Esta vindo alguém! É a boneca de lata. (cantar a musica).

Vamos correr (bater na perna).

Veja um Índio. Vamos conversar com ele: _____.

O Índio responde:_____.

Vamos pegar a trilha (batendo no joelho). Veja, alguém está vindo.

Uma manada de Elefante. (Imitar elefante).

Vamos pegar a trilha (batendo nos Joelhos).

Olha quem vem lá Ó Canguru -

Um canguru ! (imitar canguru – pulando). Ele Passou.

Vamos embora. Pegar trilha (bater no joelho).

To vendo um Mico (imitar). Foi embora.

Vamos continuar.

Uma cerca. Vamos pular. (imitar).

Cuidado para não rasgar a roupa.

Um barranco. Vamos pular.

Chegamos. Olha a caverna.

Entrar na caverna . Mas cuidado. Não sabemos o que tem lá dentro.

Vamos andando. Apoiando nas paredes.

Olha um olho. Não, dois olhos.

Vamos acender um fósforo.Falhou. Vamos acender outro.

O que é isso. Um urso.

Vamos correr. (voltar para trás e imitar todos os movimentos anteriores:

Apoiar na parede. Pular barranco. Passar na cerca.
Pular Cerca. Imitar o Mico. Bater no Joelho.
Imitar o Canguru. bater no Joelho. Imitar o Elefante.
Bater no Joelho. Falar com o Índio. Correndo (bater na perna).
Esfregar a mão. Procurar passagem no trigo.
Passar pela Ponte (bater no peito).
bater na perna. fechar porta. Abrir porta. Pentear cabelo. Escovar dente. Lavar o rosto. colocar a calça.
colocar a meia. colocar a camisa. desbriguear. dormir.

Outra a historia:

CAMINHADA

(O dirigente fala as frases,o auditório repete em conjunto).

Vamos caminhar (bater nos joelhos).
Que lindo dia! Que sol bonito!.
Lindo para passear!
vãos correr (bater mais rápido).
Mais ligeiro!
Ah! (volta ao ritmo normal)
Uma ponte. Vamos atravessá-la (bater no peito).
É uma ponte pequena (continuar batendo) Muito pequena!
Ah! (volta a bater nos joelhos)
Um campo de trigo. Vamos atravessá-lo (esfregar a mãos).
Ah! (volta a bater nos joelhos)
Um campo de trigo, vamos atravessá-lo (esfregar as mãos).
Que coisa ! Como dêm as pernas.
Ah! (volta a bater nos joelhos)
Uma cerca. Vamos cruzá-la (fazer escada com as mãos)
Ah! (volta a bater nos joelhos)
Um campo de milho,vamos atravessá-lo(empurra para um lado e outro procurando passagem)
Que alto este milho! Não te vejo!
Ah! (volta a bater nos joelhos)
Outra ponte! E é grande! Vamos atravessar (bater no peito, pouco tempo)
Ah! (volta a bater nos joelhos)
(Para e olha) Um buraco!
Vamos entrar? Sim, tu primeiro. Não, tu primeiro. Não , tu primeiro!
Está bom, eu vou.(bater levemente e lento).
Cuidado. Está muito escuro aqui (cochichando).
Não estou vendo nada. Só... um olho. Dois olhos!
Estou sentindo alguma coisa. É grande, peludo. . .
Ah!! Que susto!!!
(tem que fazer todos os gestos de volta).

105) JOGO DA VELHA HUMANA

Objetivo:..

Material : 9 Bамboles, 06 Coletes ou faixas de 02 cores diferentes, 4 cones, cd recreativo ou 5 objetos e uma cor e 05 de outra cor.

Prática. Dividir o grupo de participantes em 2 equipes, cada uma destas escolher um nome de fruta,cor, etc.... para representar sua equipe, ao pausar a música recreativa, uma pessoa de cada equipe sai correndo em direção ao jogo da velha que é formado por 09 бамboles. O Participante tira o colete (ou faixa) e joga em algum dos devidos бамboles, retorna correndo

ao ponto de partida onde o 2 participante irá percorrer o mesmo trajeto, com alguns obstáculos (cones). Os dois tem que sair no mesmo tempo. Depois passa para as outras fases. Nestas fases colocam obstáculos. exemplos: passar por trás das pessoas, fazer cadeirinha. pular amarelinha., etc... A equipe que fechar a velha primeiro ganha a fase da brincadeira.

Sugestão: Inventar obstáculos.

Idéia principal: União do grupo.

106) **SIGA O MESTRE.**

Objetivo:..

Material :

Prática. Imitar atletas Olimpicos Ex: Airton sena, Maguila, Cafu, Ronaldinho Gaúcho, etc...

Sugestão:

Idéia principal:

107) **OLHOS VENDADOS.**

Objetivo:.. Treinando a concentração.

Material : Equipe.

Prática. Divide o grupo. Um grupo fica de um lado. O outro do outro lado. Escolhe um representante de cada grupo. Coloca-o em direção oposta. Em um lugar do salão, coloca-se um bambole e dentro uma bandeira. O Representante do grupo deverá localizar o bambole, ir até ele e levantar a bandeira de sua equipe. Acontece que este representante estará com os olhos vendados. E a equipe deverá dirigi-lo até o bambole, gritando a direção do bambole. Ocorre que as duas equipes gritam ao mesmo tempo.

Sugestão:

Idéia principal: Participação em Equipe.

108) **JOGO COMUNITÁRIO**

Objetivo: Descontrair e ao mesmo tempo ajudar a memorizar o nome dos outros participantes.
Material: uma flor.

Desenvolvimento: os participantes sentam-se em círculo e o animador tem uma flor na mão. Diz para a pessoa que está à sua esquerda : senhor... (diz o nome da pessoa), receba esta flor que o senhor...(diz o nome da pessoa da direita) lhe enviou...

E entrega a flor. A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa. Quem trocar ou esquecer algum nome, passará a ser chamado pelo nome de um bicho. Por exemplo, gato. Quando tiverem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do bicho. O animador deve ficar atento e não deixar os participantes entediados. Quanto mais rápido se faz a entrega da flor, mais engraçado fica o jogo.

109) **TERREMOTO**

-**Participantes:** Devem ser múltiplos de três e sobrar um. Ex: 22 (7x3 = 21, sobra um)

-**Material:** Para essa dinâmica só é necessário um espaço livre para que as pessoas possam se movimentar

-**Desenvolvimento:** Dividir em grupos de três pessoas, lembre-se que deverá sobrar um. Cada grupo terá 2 paredes e 1 morador. As paredes deverão ficar de frente uma para a outra e dar as mãos (como no túnel da

quadrilha da Festa Junina), o morador deverá ficar entre as duas paredes. A pessoa que sobrar deverá gritar uma das três opções abaixo:

1 - MORADOR!!! - Todos os moradores trocam de "paredes", devem sair de uma "casa" e ir para a outra. As paredes devem ficar no mesmo lugar e a pessoa do meio deve tentar entrar em alguma "casa", fazendo sobrar outra pessoa.

2 - PAREDE!!! - Dessa vez só as paredes trocam de lugar, os moradores ficam parados. Obs: As paredes devem trocar os pares. Assim como no anterior, a pessoa do meio tenta tomar o lugar de alguém.

3 - TERREMOTO!!! - Todos trocam de lugar, quem era parede pode virar morador e vice-versa. Obs: NUNCA dois moradores poderão ocupar a mesma casa, assim como uma casa também não pode ficar sem morador. Repetir isso até cansar...

-Conclusão: Como se sentiram os que ficaram sem casa? Os que tinham casa pensaram em dar o lugar ao que estava no meio? Passar isso para a nossa vida: Nos sentimos excluídos no grupo? Na Escola? No Trabalho? Na Sociedade? Sugestão: Quanto menor o espaço melhor fica a dinâmica, já que isso propicia várias trombadas. É muito divertido!!!

110)- FAMÍLIAS DE PÁSSAROS

1-Passos:

- Participantes são divididos em duas equipes: a) A família dos Joões-de-barro; b) a família dos pardais

Nos extremos opostos da sala, marcam-se dois ninhos: a) um dos Joões-de -barro; b) outro dos pardais.

Os Joões-de-barro caminham agachados e os pardais brincam saltitantes, num pé só. Uns e outros brincam juntos num mesmo espaço.

- Enquanto estiverem andando todos misturados, mas cada qual em seu estilo, será dado um sinal e as famílias terão de voltar a seus ninhos. Cada qual o fará agachado ou saltitando, conforme se trate de João-de-barro ou pardal. A família vencedora será aquela, que, por primeiro, reunir todos os seus companheiros no ninho.

111) Corrida dos Sapatos

Objetivo: Desenvolver a agilidade.

Formação dos participantes: As pessoas se colocam atrás da linha de partida, tendo de antemão tirado os sapatos. Deve-se numerar cada participante e escrever seu número nos sapatos, mas se estes forem diferentes dos outros, não será preciso numerá-los.

Material: Os participantes devem estar com calçados de amarrar.

Desenvolvimento: colocar um grupo de pais ou Jovens de um lado ou a uma distância de 15 a 20 metros. Do outro lado amarrar o tênis de cada um participantes em locais diferentes ou amontoar-se-ão todos os sapatos, que não devem estar amarrados ou abotoados. Dado o sinal, todos devem correr até o local que encontram-se os sapatos, tênis, etc. , calçando-os e voltar ao ponto inicial. Quem chegar primeiro, vence o Jogo. Pode-se fazer mais interessante a brincadeira formando-se duas ou mais equipes e dando-se pontos , de acordo com a ordem de chegada.

112) Penabol.

Dividem-se os participantes em 2 equipes, espalhando pelo salão. NO meio do salão o líder solta ao ar uma pena (ou uma bexiga). Fará um gol, a equipe que soprar a pena até que ela toque a parede do time adversário. Quando a pena tocar o chão, o jogo recomeça. Ganha quem fizer mais gols.

Obs. Pode-se montar equipes menores e fazer um campeonato, determinando um tempo.

113) Onde esta meu par?

Formam-se duplas, de preferência homens e mulheres. Venda-se os olhos das duplas e separam-nos colocando-os bem longe. Ao sinal do lidera, todas as equipes gritam pelo nome do seu companheiro. Ganha a dupla que se encontrar primeiro.

114) Palitos na Garrafa.

Formam-se equipes com 10 ou 15 pessoas, essas dispostas em filas. Cada participante receberá um fósforo. Uma garrafa de boca estreita.(garrafa de refrigerante Pet é excelente), estará em frente de cada equipe, a uma certa distância. A brincadeira consiste em empilhar os palitos na boca da garrafa (como se fosse fazer um fogo de conselho ou fogueira de festa caipira).

O Primeiro de casa equipe vai e coloca o seu fósforo, volta e bate na mão do companheiro,essa vai e coloca o seu e assim sucessivamente. Marca Ponto a equipe que empilhar todos os seus fósforos.

Obs. Caso caia os fósforos no chão, deve-se recolher e dar novamente para os membros da equipe e começa tudo novamente.

115) MÚMIA.

Formam-se as equipes. Cada equipe deverá escolher um representante para ser a múmia. O Restante da equipe terá em mãos rolos de papel higiênico

A brincadeira consiste em enfaixar o seu representante com o papel higiênico,transformando-o em uma múmia.

Ganha a equipe que terminar de fazer a sua múmia primeiro, sem que esteja faltando nenhuma a parte do corpo para cobrir.

116) Corrida com água.

Objetivo: É uma brincadeira de revezamento que exige muita esperteza e habilidade dos participantes. Desenvolve a agilidade motora.

Formação dos participantes: Grupos de 5 elementos.

Materiais: Balde com água, prato e garrafas.

Desenvolvimento: Dividem-se os participantes, dispondo-os em grupos filhas, tendo um balde com água à frente do primeiro da fila e uma garrafa de refrigerante de 2 litros vazias e furadinha (furos bem pequenos) a alguns metros de distância. Cada grupo recebe um prato raso (plástico ou metal).

Ao sinal do líder, o primeiro da fila enche o prato com água e corre até a garrafa, derrama a água e volta correndo, entregando o prato ao segundo da fila, que faz o mesmo e assim sucessivamente. Ganha a equipe que encher o máximo da garrafa no tempo determinado pelo líder.

outra versão:

Ao sinal do líder, o primeiro da fila enche o prato com água e corre até a garrafa, derrama a água dentro dela e volta correndo, entregando o prato ao segundo da fila, que faz o mesmo e assim sucessivamente. Ganha a equipe que encher em primeiro lugar a garrafa até a borda. Não é permitido tocar na garrafa ao enchê-la.

Observação: Para facilitar a movimentação dos participantes, é interessante que um grupo não fique muito perto do outro.

117) Corrida de 3 pernas.

Montam-se duplas de preferência do mesmo sexo, e amarra a perna esquerda de um a perna direita do outro., com um cadarço, na altura do tornozelo. Cada dupla disposta uma al lado da outra. Faz um trajeto com linha de partida e a uns 4 ou 5 metros da linha de chegada. Ao sinal do líder, começa-se a corrida. Ganha a dupla que atravessar primeiro a linha de chegada.

Obs. A dupla que cair,deverá recomeçar a corrida da linha de partida.

118) Penabol.

Formam-se equipes de 2 duplas, cada dupla deverá estar segurando uma toalha de banho pelas pontas.

A Brincadeira consiste em uma dupla arremessar a bola para a outra dupla de sua equipe e percorrer o trajeto determinado. Ganha a equipe que percorrer o trajeto primeiro.

Obs: Caso uma das duplas não consiga aparar a bola e essa cair no chão, a equipe volta no começo e continua a brincadeira.

Outras versões –

Formam-se equipes de 2 duplas, cada dupla deverá estar segurando uma toalha de banho pelas pontas.

A Brincadeira deverá ser feita em uma quadra com rede de vôlei. A Brincadeira consiste em que a dupla deverá arremessar a bola do outro lado da quadra, com a toalha. A outra equipe, deverá receber a bola, com a toalha e arremessar para o outro lado da quadra, como se fosse um jogo de vôlei, mas com uma diferença não pode usar a mão, somente a toalha, que é segurada em dupla (um homem e uma mulher).

Formam-se equipes de 2 duplas, de mãos dadas.

A Brincadeira deverá ser feita em uma quadra de mãos dadas. Não pode soltar a mão do companheiro(a). Ao ser arremessado a bola, a dupla somente poderá usar somente uma das mãos, a outra deverá estar segurando a mão da companheira(o). A Rede deverá estar coberta com lençol, para que uma equipe não veja de outra esta sendo lançado a bola. Esta bola poderá ser uma bola de Plásticos (grande), como aquelas que são vendidas em parques de diversão.

119) Formar grupos.

Objetivo: Desenvolver a rapidez de raciocínio.

Formação dos participantes: Todos ficam em círculo no início da brincadeira.

Desenvolvimento: O dirigente levanta o braço e diz: "ATENÇÃO!". Conforme o combinado, também todos os participantes deverão levantar o braço direito e ficar em silêncio. Então o dirigente completa: "Atenção... formar grupos de seis!" Quem não conseguir entrar em um grupo já está desclassificado e deverá se assentar.

O Dirigente diz: "Atenção... formar grupos de cinco, ou sete, etc..." Sempre os que ficarem fora do grupo vão sendo desclassificados. Até chegar na dupla campeã.

outra versão:

O Líder, no centro da roda, explica aos demais que cada vez que ele der um sinal e falar um número (de 0 a 9), todos devem procurar se agrupar de acordo com o número falado.

O Líder dá um sinal e diz: - Grupo de três! Os Jovens se agrupam em três em três. Grupo de cinco! – todos em 5 em 5. etc...Aqueles que sobrar e não conseguir se agrupar ficará assentado. Serão vencedores os alunos que conseguirem se agrupar, de acordo com a ordem do líder, até o final da brincadeira.

120) O Mestre diz: (OU O SIMÃO DIZ).

Objetivo: Desenvolver a habilidade de obedecer ordens e rapidez de reação.

Formação dos participantes: Em semicírculo ou linha reta, um grupo de dez participantes, no máximo fica diante do dirigente.

Desenvolvimento: O dirigente dá ordens como: "Simão diz: faça isso" e, levanta o braço ou estica a perna, etc... Todos deverão imitá-lo imediatamente. Mas quando disser apenas: "Faça isso", sem mencionar a frase "Simão diz", ninguém deverá atendê-lo.

Falta: Será desclassificado aquele que se mover quando o dirigente apenas disser: "Faça isso"

Vitória: O vencedor será aquele que ficar por último sem errar.

ou versão:

O Mestre diz: mãos na perna. Todos devem obedecer.

O Mestre diz: mãos na barriga. Todos devem obedecer.

O Mestre diz: mãos na cabeça. Todos devem obedecer.

Mãos nas costas. O Mestre não disse. Não devem obedecer.

A brincadeira consiste dizer o O Mestre diz: e dizer uma parte do corpo. Por várias vezes assim procede. De vez enquanto você não diz O Mestre diz: e sim diz direto a parte do corpo. Muitos irão obedecer mas não é para assim ser feita, por que o Mestre não mandou.

121) Corrida com Jornais.

Objetivo: É uma brincadeira divertidíssima. Desenvolve a agilidade.

Material: Duas folhas de Jornal para cada participante.

Formação: Na quadra ou pátio, o líder traçara no chão duas linhas, que deverão estar afastadas dez metros uma da outra, sendo uma de partida e a outra de chegada. Os alunos formar duas equipes como mesmo número de alunos, que se colocam em filas atrás da linha de partida, cada um segurando duas folhas de jornal.

Desenvolvimento: Quando o líder der o sinal para iniciar a corrida, um participante de cada equipe coloca no chão a sua frente uma das folhas de jornal e pisa sobre ela. Em seguida, coloca a outra folha na frente, dá mais um passo e pega a folha que ficou para trás. Coloca-a então novamente no chão, a sua frente para pisá-la, e assim sucessivamente, até atingir a linha de chegada. Os alunos se deslocam sobre uma folha e outra, até o final do percurso. Será vencedora a equipe em que o último aluno da fila atingir primeiro a linha de chegada.

outra versão:

Material: Vários cadarços ou barbantes grossos e folhas de jornal.

Formação: Grupos de duas pessoas atrás de uma linha de partida.

Desenvolvimento: O dirigente agrupa os participantes do mesmo sexo, amarrando-se a perna esquerda de um, à perna direita do outro, com um cadarço, à altura do tornozelo e entrega-

lhes uma folha de jornal, que deverá ser colocada à frente de cada grupo. Quando todos estiverem prontos, o dirigente dará um sinal e os concorrentes pulam a folha, pegam-na de novo e colocam à frente, pulam novamente e assim por diante até alcançarem a linha de chegada. Ganhará o grupo que atingir o ponto de chegada em primeiro lugar.

Regra: Devem estar atentos ao sinal de partida, para que op façam ao mesmo tempo.

Observação: Convém não amarrá-los com barbante fino, visto que este pode feri-los.

ATIVIDADES RECREATIVAS



Estas Brincadeiras visam a integração dos participantes buscando valores e atitudes como: Descontração, Amizade, Companheirismo, Amabilidade, União e Respeito as diferenças.

122) Amo meu Amigo de A a Z...

Jogadores: No mínimo 8.

Equipamento: Nenhum.

Objetivo: Integração



É ideal formar um círculo e inicia-se o jogo com a seguinte afirmação: Eu amo meu amigo (a pessoa que estiver ao seu lado) João Absurdamente, próximo na seqüência, Eu amo minha amiga Vanessa Baseado no romance de Schacsper e assim até a participação de todos.

123) Fã de Amigos

Jogadores: No mínimo 20.

Equipamento: Caneta, Folha Sulfite.

Objetivo: Integração e Socialização.



Os participantes terão uma planilha (Modelo abaixo) onde terão que atribuir os autógrafos das pessoas que tenham as características relacionadas. O jogo pode ser feito em Duplas e com tempo eterminado.

Alguém que leu a Bíblia pelo menos uma vez	A pessoa com mais idade desta tarde	Alguém que canta Solo na Igreja
Uma Pessoa com Olhos Azuis	Alguém que Fala mais de um Idioma	Uma Pessoa Vegetariana
Pessoa em que seu nome tenha 5 Letras	Alguém que já colportou	Alguém que é o Filho primogênito da Família
Pessoa que cortou o Cabelo esta semana	Alguém que não tem nenhuma Obturação nos	Uma Visita



Não pode haver repetições de autógrafos.

124) Grupos

Jogadores: No mínimo 20.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Atenção, Agilidade, Integração e Socialização.



O líder grita um nº que deve ser formado pelos respectivos participantes. Pode haver variações. Ex: Grupo de 4 (formar o nº 4 com as pernas) diferente de quarteto.



Deve-se tomar cuidado com a exclusão e inclusão nos grupos.

125) O do Lado Corre!

Jogadores: No mínimo 12.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Atenção, Agilidade, Integração e Socialização.



É uma variação do Pega-pegasó que todos devem estar em formação de roda e sentados. É escolhido um pegador e outro para ser o fugitivo, que devem correr em volta da roda. Quem está fugindo, pode se livrar sentando ao lado de alguém. A pessoa que estiver do lado esquerdo desse alguém passará a ser o fugitivo imediatamente.

consertar numeração

126) O Vivo corre 1,2,3!

Jogadores: No mínimo 18.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Atenção, Agilidade, Integração e Socialização.



É uma variação do Pega-pegasó que em grupos de três. Cada participante deve escolher um nº (1,2,3) toda vez que o Líder chamar um nº este será o pegador da equipe. Usa-se o sistema pega ajuda. A brincadeira termina quando conseguiu-se reunir o trio por completo.

127) Pega Corrente

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Atenção, Agilidade, Integração e Socialização.



É uma variação do Pega-pegasó que em série. Inicia-se com um pegador e cada participante pego vai se juntando a corrente. De mãos dadas todos devem pegar os que ainda estão fora da corrente.

128) Que Bicho Sou?

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Integração e Socialização.



Deve-se colar nas costas de cada participante um papel com o nome de um animal (Leão, Girafa, Abelha) sem que ele saiba qual animal

esta fixado. De forma dinâmica deve acontecer a seguinte situação: Olá bom dia, Tudo bem? Qual seu nome? Etc... na sequência pergunta-se: Ex. Meu animal tem Pelo? O outro deve responder só sim ou não. Depois de várias perguntas e dicas quem souber seu animal pode falar bem alto.



É interessante que só faça um pergunta a cada participante, para que todos tenham a oportunidade de se conhecer.

129) Quem será?

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Integração e Socialização.



É distribuído para cada participante uma lista com algumas perguntas como: Que fruta você mais gosta? Que time você torce? Cor preferida? Cor dos Olhos? Depois que todos responderam, (deve ser respondido com total sigilo) o Líder deve recolher e entrega-los aleatoriamente. Agora começa a busca. Quem será? Deve-se procurar o participante que tem aquelas características e respostas.



O nº de perguntas pode variar de 5 a 10.

BRINCADEIRAS e JOGOS



Estas Brincadeiras e Jogos visam a integração dos participantes buscando valores e atitudes como: Respeito, Honestidade, Autocontrole, Disciplina, Respeito as regras, Consciência corporal, Amizade, Igualdade, Autoconfiança e Responsabilidade.

130) A Careta quebra o Gelo!

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Descontração, Integração e Socialização.



É uma variação do Pega-pega, escolhe-se um pegador e este deve pegar os demais. Quem for pego deve se congelar da maneira que estiver, ele entrará novamente na brincadeira quando alguém parar em sua frente e fizer uma careta. A careta quebra o gelo!



Deve-se trocar o pegador durante a brincadeira e pode também acrescentar dois ou mais pegadores.

131) A Muralha!

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Integração, Espírito de Grupo e Socialização.



Forma-se uma fileira humana, todos com os braços cruzados, representando realmente uma Muralha.

De um lado da Muralha coloca-se um pegador e do outro lado o que deve ser protegido pela muralha. O protegido não deve se mexer, somente a Muralha para o proteger. Quando for pego troca-se o protegido.



A Muralha pode se dobrar, se mexer mas só não pode se fechar totalmente.

132) Cerca Elétrica

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Atenção, Agilidade e Velocidade.



O Líder e mais um ajudante esticaram uma corda onde ficara um em cada extremidade da mesma. Deveram passa-la rapidamente tanto por baixo quanto por cima. Todos devem estar fugindo para não serem tocados, pulando ou abaixando. Quem for tocado pela corda deve sair do campo de risco.

133) Corredor Maluco

Jogadores: No mínimo 20.

Equipamento: Bola macia e Cone.

Objetivo: Atenção, Agilidade, Velocidade e Espírito de Equipe.



Deve-se formar dois Grupos iguais. Com um grupo forma-se duas colunas com espaço de 3m (formando um corredor humano). O outro grupo se posiciona na entrada do corredor, onde um de cada vez deve chutar uma bola na direção do corredor para frente ou para os lados (nunca para traz) e imediatamente deve correr e dar a volta no cone que estará no fim do corredor e chegar em sua posição inicial. O Grupo que será o corredor deve pegar a bola e tentar queima-lo antes que ele consiga completar o trajeto. Se for queimado deve sentar no local e esperar que outro que entre no corredor o livre.



Os que tentarem queimar só podem arriscar de sua posição no corredor. O participante que for queimado na ida, só pode ser livre na ida. Se for queimado na volta, só pode ser livre na volta.

134) Gato e Rato

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Tiras de Jornal.

Objetivo: Atenção, Agilidade, Velocidade e Espírito de Equipe.



Deve-se formar dois Grupos iguais. Um grupo será os Gatos e o outro os Ratos. Todos devem ter um rabo de jornal pendurado atrás. Um deve pegar o rabo do outro sem que ele perceba. Quem concluir primeiro vence a prova.

135) O Contrário!

Jogadores: No mínimo 5.

Equipamento: Nenhum.

Objetivo: Atenção e Concentração.



O Líder dirá movimentos como: Para frente! Para Trás! Direita! Levanta! E a ordem deve ser executada de forma contrária. Ex. Para frente! Deve-se ir para trás.



Pode-se brincar com palavras.

136) Ordem Unida Musical

Jogadores: No mínimo 50.

Equipamento: CD com músicas de marcha.

Objetivo: Atenção e ritmo.



Deve-se formar um grande exercito. Em duplas e mãos dadas. Inicia-se na formação em coluna. No comando do Líder este grande exercito fará movimentos e evoluções. Ex. Caracol, Quadrado, Grupos de 4,8,16 etc...

137) Pac Man

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Nenhum

Objetivo: Atenção, Agilidade e Velocidade.



É uma variação do Pega-pega, só que em cima das linhas de uma quadra Poliesportiva. Escolhe-se um pegador e este deve pegar os demais, que tentaram fugir correndo somente em cima das linhas. Quem for pego deve se agachar no local e será uma barreira que não deve ser ultrapassada pelos demais participantes.



Pode ter outra variação, ao invés de ser pego e agachar ele pode ser o novo Pac Man.

138) Pega Pic bambolê

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Bambole.

Objetivo: Atenção, Agilidade e Velocidade.



É uma variação do Pega-pega, onde é distribuído alguns piques no local (Bamboles) quem esta fugindo do pegador pode se refugiar dentro dos bamboles. Toda vez que o Líder apitar deve-se trocar de pique. Nestas trocas o pegador deve pegar alguém que automaticamente se tornará o novo pegador.

139) Rua e Avenidas

Jogadores: No mínimo 20.

Equipamento: Nenhum.

Objetivo: Atenção, Agilidade, Velocidade e Espírito de Equipe.



Forma-se Colunas iguais. Toda vez que o Líder disser Ruas! Todos devem estender os braços para frente. Quando disser Avenidas! Estender os braços lateralmente. De um lado ficara o pegador que terá que pegar o fugitivo entre Ruas e Avenidas. Quando for pego troca-se os objetivos.



Pode-se introduzir dois ou mais pegadores e fugitivos ou até mesmo determinar tempo para a busca.

GINCANAS MALUCAS



Estas Gincanas podem ser realizadas de forma competitiva (melhor tempo ou quem conclui primeiro) mas Buscando valores e atitudes como: Descontração, Alegria, Esforço, Respeito as regras, Cooperação, Perseverança e Objetividade.

140) Bolacha Assobio!

Jogadores: Equipes iguais.

Equipamento: Bolacha de Água e Sal.

Objetivo: Descontração.



O participante deve comer um nº determinado de Bolachas (3 ou 5) e durante a mastigação assobiar uma certa melodia.



Ao invés de assobiar pode-se falar frases ou palavras.

141) Bolacha Bexiga!

Jogadores: Equipes iguais.

Equipamento: Bolacha de Água e Sal e Bexiga.

Objetivo: Descontração.



O participante deve comer um nº determinado de Bolachas (3 ou 5) e durante a mastigação encher uma bexiga até estoura-la

142) Cabo de Guerra com bala

Jogadores: No mínimo 2.

Equipamento: Barbante e Bala.

Objetivo: Agilidade e Descontração.



Amarra-se uma bala no centro de um barbante de 2m. Cada participante deve estar com uma ponta do barbante na boca. No toque do Líder eles devem comer o barbante (sem engolir) até chegar próximo a bala. Quem chegar mais próximo leva o prêmio.

143) Cadê a Laranja!

Jogadores: No mínimo 4.

Equipamento: Laranja e canivete.

Objetivo: Agilidade, Espírito de Equipe e Descontração.

 É uma brincadeira em série. Onde o 1º participante deve descascar a Laranja, 2º corta-lá em dois pedaços, 3º corta-lá em quatro pedaços e por fim o 4º engolir toda a Laranja.

144) Corrida da Vela

Jogadores: No mínimo 6.

Equipamento: Vela e Fosforo.

Objetivo: Agilidade, Concentração, Espírito de Equipe e Descontração.

 Determina-se um percurso onde o participante deve correr até a Vela acende-la e apaga-la, voltando na seqüência para seu lugar inicial e dando oportunidade para outro participante. A brincadeira termina quando todos participarem.

 *Ao invés de correr até a Vela, pode acender a vela e correr com ela sem deixar o pavio apagar.*

145) Os Enrolados!

Jogadores: No mínimo 6.

Equipamento: Corda Fina.

Objetivo: Agilidade, Espírito de Equipe e Descontração.

 Toda Equipe deve ser amarrada (enrolada) delicadamente. Depois que todos estiverem juntos (enrolados) no sinal do Líder devem se desenrolar. Vence a equipe que se soltar primeiro.

146) Torta na Cara

Jogadores: No mínimo 10.

Equipamento: Torta bem gostosa e Bexiga.

Objetivo: Agilidade, Concentração, Espírito de Equipe e Descontração.

 Participam de dois em dois. É feito uma pergunta de conhecimentos gerais e quem souber deve bater na bexiga que ficara posta em um lugar que seja ao alcance dos participantes. Quem bater tem o direito à resposta. Se errar toma torta na cara.

147) Total Tripé

Jogadores: No mínimo 20.

Equipamento: Papel e Garrafa plástica.

Objetivo: Agilidade, Espírito de Equipe e Descontração.

 Quatro equipes, posicionadas estrategicamente no espaço determinado pelo Líder. Cada Equipe terá um tripé (Garrafa Plástica). Serão distribuídas, em igual número, bolas de papel para cada equipe. Próximo de cada equipe terá uma marcação no chão que poderá ser feita com giz, delimitando a área onde a equipe adversária pode chegar. O objetivo é derrubar o Tripé da outra equipe sem deixar o seu ser derrubado.



Estas Gincanas devem ser feitas com os olhos vendados. Podem ser realizadas de forma competitiva (melhor tempo ou quem conclui primeiro) e em circuito sem competição e com o mesmo tempo de participação das equipes em cada prova. Buscando valores e atitudes como: Descontração, Alegria, Esforço, Respeito as regras, Cooperação, Perseverança e Objetividade.

148) Acertar o Alvo

Jogadores: No mínimo 4.

Equipamento: Bola de Plástico e Bambole.

Objetivo: Concentração, Espírito de Equipe.



Fixa-se um Bambole em uma altura relativa aos participantes, com distancia de aproximadamente 4m. Deve-se acertar o maior nº de bolas dentro do alvo (Bambole).

149) Calçar Cadeiras

Jogadores: No mínimo 8.

Equipamento: Cadeiras e Calçados.

Objetivo: Agilidade e Espírito de Equipe.



Todos os Participantes devem tirar seus calçados para que sejam utilizados na brincadeira. Com o objetivo de calçar os pés das cadeiras.

150) O Escritor

Jogadores: No mínimo 2.

Equipamento: Papel e Caneta.

Objetivo: Agilidade, Concentração e Espírito de Equipe.



Deve-se escrever uma historia onde todos entendam o que o Escritor esta querendo dizer. Depois de escrita escolhe-se alguém para ler.

151) Montando Fogueira

Jogadores: No mínimo 2.

Equipamento: Palitos de Fosforo.

Objetivo: Agilidade, Concentração e Espírito de Equipe.



Ao comando de um dos participantes o outro deve montar uma fogueira com os palitos de fósforo.



Estará de olhos vendados o participante que montará a fogueira. Quem der os comandos não pode colocar a mão na fogueira.

152) Vencendo Obstáculos

Jogadores: No mínimo 8.

Equipamento: Objetos diversos.

Objetivo: Agilidade, Concentração e Espírito de Equipe.



Monta-se um percurso onde deve ser concluído corretamente.

153) Vestir o Amigo

Jogadores: No mínimo 8.

Equipamento: Coletes.

Objetivo: Agilidade, Concentração e Espírito de Equipe.



Um grupo estará vestido com os coletes e deveram tira-los e vestir aqueles que estão sem.

GINCANAS RÁPIDAS



Estas Gincanas podem ser realizadas de forma competitiva, mas Buscando valores e atitudes como: Descontração, Alegria, Respeito às diferenças, Auto-aceitação e Amizade.

154)

1. + Leve
2. + PESADO
3. A Maior Unha Masculina
4. A Melhor Careta
5. Cabelo Diferente
6. Cabelo Mais Bonito
7. Calçado com Chulé
8. O MAIOR
9. O menor
10. O mais Novo
11. O mais Velho

JOGOS SIMPLES



Estes Jogos de forma Coletiva ou Individual buscam valores e atitudes como: Atenção, Memorização, Noção Espacial, Honestidade, Autocontrole, Disciplina, Respeito as regras, Consciência corporal, Amizade, Igualdade, Autoconfiança, Perseverança e Responsabilidade.

JOGOS E BRINCADEIRAS

155) Nome do Jogo: **Ar, Terra e Mar.**

Local de Desenvolvimento: Local de Reuniões

Idade: 6 anos e acima

Material necessário: Giz branco e de cores, quadro negro

O organizador divide o quadro em 3 partes iguais. A seguir, ela desenha elementos que possam pertencer a cada uma das seções. Como figuras de coisas do Ar, Terra e Mar.

Desenvolvimento: O organizador aponta para uma criança e diz o nome de um animal. A criança deve ir ao quadro e indicar o ambiente onde ele vive. Caso não acerte, a professora pode ajudá-la. Mais tarde a professora dirá: "Ar" ou "Terra" ou "Mar", e a criança dirá o nome de um animal que vive em um desses ambientes.

156) Nome do Jogo: Jogo do Capitão

Local de Desenvolvimento: Sala de reunião

Idade: 6 anos e acima

Material necessário: Quadro negro e cartões numerados

Os Juvenis ficam à vontade no local de reunião.

Desenvolvimento: Prendem-se os cartões numerados, por exemplo de 1 a 30, no quadro ou na parede. Enquanto os juvenis fecham os olhos, dois membros da equipe, muda a posição de dois ou mais cartões. Os demais dirão depois quais os cartões que foram trocados, e um deles irá coloca-los outra vez em ordem.

157) Mamãe-posso-ir?

Primeiro trace duas linhas no chão, com uns 8m de distância entre elas. Alguém é escolhido para ser a mamãe e fica numa das linhas, de costas para os jogadores. Os outros ficam na outra linha, um do lado do outros.

Um por um, os jogadores tentam chegar à mamãe, perguntando "mamãe posso ir?".

A mamãe, que está de costas, responde dando ordens que o jogador tem que seguir. Alguém tem de ser o juiz, para ver se as ordens vão ser cumpridas direito.

Se ela mandar dar passos de formiguinha, o jogador dá passos bem pequenos. Passos de canguru são pulinhos. Se ela disser dar passos de cachorro o jogador tem de andar de quatro. A mamãe pode mandar anda pra frente ou para trás, quantos passos ela quiser.

Os jogadores também podem combinar outros tipos de passos. Ganha quem chegar primeiro até a mamãe.

158) AMIGOS DE JÓ

Objetivo do Jogo:

Cantando a música "Amigos de Jó", todo o grupo tem que deslocar-se na cadência e realizar os movimentos propostos formando uma espécie de balé brincalhão.

Propósito:

O propósito é fazer do jogo-dança um momento de união do grupo e proporcionar um espaço de adequação do ritmo grupal. Podem ser trabalhados Valores Humanos como:

Alegria e Entusiasmo pela brincadeira do grupo (diversão entre erros e acertos);
Harmonia na busca do ritmo grupal;

Parceria e Respeito para caminhar junto com o outro.

Recursos:

espaço físico mínimo de 35 m²

círculos no chão (bambolês, círculos desenhados de giz ou barbantes) em número igual ao de participantes dispostos em um grande círculo.

Número de Participantes:

Pode ser jogado com um mínimo de 16 pessoas até quantos o espaço permitir.

Duração:

Grupos pequenos jogam em cerca de 15 minutos; grupos maiores precisam de mais tempo para administrar a adequação rítmica.

Descrição:

Cada participante ocupa um bambolê ou círculo desenhado no chão.

A música tradicional dos "Escravos de Jó" é cantada com algumas modificações:

"aMigos de Jó joGavam caxanGá. Tira, Põe,

Deixa Ficar, fesTeiros com fesTeiros

fazem Zigue, Zigue, Zá (2x)"

O grupo vai fazendo uma coreografia ao mesmo tempo em que canta a música. A cadência das passadas é marcada pelas letras maiúsculas na música.

"aMigos de Jó joGavam caxanGá." : são 4 passos simples em que cada um vai pulando nos círculos que estão à sua frente.

"Tira": pula-se para o lado de fora do círculo

" Põe": volta-se para o círculo

"Deixa Ficar": permanece no círculo, agitando os braços erguidos "fesTeiros com fesTeiros": 2 passos para frente nos círculos "fazem Zigue, Zigue, Zá" : começando com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para frente.

Quando o grupo já estiver sincronizando o seu ritmo, o(a) focalizador(a) pode propor que os participantes joguem em pares. Neste caso, o número de círculos no chão deve ser igual à metade do número de participantes, as pessoas ocupam um círculo e ficam uma ao lado da

outra com uma das mãos dadas. Além disso, quando o grupo cantar "Tira..." o par pula para fora do círculo, um para cada lado e sem soltar as mãos.

E por que não propor que se jogue em trios e quartetos??

Dicas:

Este jogo-dança é uma gostosa brincadeira que exige uma certa concentração do grupo para perceber qual é o ritmo a ser adotado. É prudente começar mais devagar e se o grupo for respondendo bem ao desafio, sugerir o aumento da velocidade.

O respeito ao parceiro do lado e a atenção para não machucar os pés alheios são toques interessantes que a pessoa que focaliza o jogo pode dar.

Quando o grupo não está conseguindo estabelecer um ritmo grupal, o(a) focalizador(a) pode oferecer espaço para que as pessoas percebam onde está a dificuldade e proponham soluções. Da mesma forma, quando o desafio já tenha sido superado e o grupo queira continuar jogando, há espaço para criar novas formas de deslocamento e também há abertura para outras coreografias nesta ou em outras cantigas do domínio popular.

Vale dizer que o pessoal ri muito, que é um jogo legal para descontrair, para festinhas de criança e festonas de adultos, aulas na escola, treinamentos de gestão de pessoas buscando o ritmo de trabalho do grupo. O jogo pode acompanhar reflexão sobre temas de interesse específico ou simplesmente ser jogado pelo prazer de jogar-dançar.

159) TARTARUGA GIGANTE

Crianças pequenas, até 7 anos, também têm vez nos Jogos Cooperativos. Este é um jogo simples, mas que as ajuda no exercício da cooperação.

Objetivo do Jogo:

Mover a tartaruga gigante em uma direção.

Propósito:

Brincar cooperativamente, compartilhando os valores da alegria pela brincadeira, da simplicidade, da parceria e da união para caminhar juntos.

Recursos:

Um tapete grande ou algo como uma folha de papelão, um colchão, um cobertor ou outro material apropriado.

Número de participantes:

Mínimo de 3, máximo de 8 por tapete.

Duração:

Crianças nessa faixa etária adoram repetir e repetir o jogo. Quando elas não quiserem mais continuar o jogo acabará por si só.

Descrição:

O grupo de crianças engatinham sob a "casca da tartaruga" e tentam fazer a tartaruga se mover em uma direção.

Dicas:

No começo as crianças podem se mover para diferentes direções e pode demandar algum tempo até que elas perceberem que têm que trabalhar juntas para a tartaruga se mover. Mas não desista. Repita outras vezes, em outros dias e, se necessário, faça um "ensaio" com elas sem estarem carregando a casca.

Um desafio maior pode ser ultrapassar "montanhas" (um banco) ou percorrer um caminho com obstáculos sem perder a casca.

160) TROCA DE PALAVRAS

Objetivo do Jogo:

Encontrar soluções para os problemas recebidos pelos grupos.

Propósito:

Pensar, juntos, sobre a importância de soluções viáveis para as questões ambientais e sociais, trabalhar os Valores Humanos e a cooperação intra e inter-grupal. Alguns Valores Humanos trabalhados:

Respeito para com a opinião do outro;

Comunicação para a resolução dos conflitos;

Flexibilidade e abertura para ouvir o outro e entendê-lo;

Não violência para que os conflitos possam ser resolvidos de maneira pacífica;

Ética para encontrar a solução melhor para o grupo e não só para si.

Recursos:

Tiras de papel e Canetas

Número de Participantes:

O jogo pode ser compartilhado em duplas, trios, quartetos ou quintetos. Não há um número mínimo de grupos, podendo ser re-criado conforme a necessidade.

Duração:

O jogo pode ter vinte minutos para a etapa dentro dos grupos e mais vinte para os relatos. Mas pode ser modificado de acordo com o interesse dos participantes.

Descrição:

As tiras de papel são previamente preparadas com palavras-solução de questão ambiental, por exemplo. Outras tiras com palavras-problema – poluição, desmatamento, miséria, entre

outras. Os participantes são divididos em grupos e recebem as palavras problema. São distribuídas até que todas acabem. Em seguida os grupos recebem as palavras-solução, da mesma maneira. O objetivo é que cada grupo disponha as palavras problema em ordem de prioridade a serem solucionadas. Usarão, então, depois as palavras-solução. Em seguida o grupo escolherá um relator que comentará a experiência. Há possibilidade dos grupos trocarem palavras-solução para melhor adequação e resolução do problema.

Dicas: Este é um jogo de re-flexão que pode ter inúmeras variantes de acordo com o grupo. Para grupos em que haja conflitos, por exemplo, o facilitador pode dispor das palavras-problema de maneira que possam proporcionar a discussão destes conflitos e suas causas.

Outra possibilidade, em se tratando de um Jogo Cooperativo, é a troca de palavras ou mesmo de participantes que funcionarão como conciliadores, podendo experimentar uma outra situação. O importante é o exercício da discussão, da re-flexão e da co-operação para a solução de conflitos.

161) VAI E VEM

Objetivo do Jogo:

Adequar o movimento proposto pelo brinquedo a cadência rítmica-melódica da música, apresentada.

Propósito:

Neste jogo os participantes vivenciam o ajuste do ritmo individual ao coletivo, criando coreografias que vão se complementando.

Respeito e Paciência com o tempo e execução do movimento do outro.

Adaptabilidade do ritmo individual ao coletivo.

Alegria na realização do Jogo-dança e na construção do brinquedo que estimula e auxilia na superação de limites.

Recursos:

Espaço amplo (vazio), onde os grupos possam brincar com o Vai e Vem e também formar um grande círculo para dançar.

Garrafas PET

Argolas coloridas

Corda de nylon

Fita durex colorida

Número de Participantes:

O número de participantes pode variar de 8 a 40, dependendo do espaço físico.

Duração:

Serão necessários 20 minutos para a confecção do brinquedo e 30 minutos para a dinâmica.

Descrição:

Dinâmica para formação de duplas:

1. Cartões com palavras em pares:

Os cartões são espalhados pelo chão, bem separados um do outro e com a palavra escrita virada para baixo.

Ao som da música apresentada o grupo caminha por entre os cartões observando a melodia e o movimento rítmico sugerido pela mesma.

Ao sinal combinado, cada um pega o cartão que está mais próximo de si, continua caminhando e mostrando a palavra para o grupo, para que os pares se formem juntando-se as duplas que tiverem cartões com palavras iguais.

2. Construção e decoração do brinquedo – Vai e Vem

Cortar as garrafas aproximadamente 17cm a partir do gargalo.

Unir as duas partes do gargalo encaixando-as uma por dentro da outra

Passar as duas cordas de nylon pelos gargalos

Amarrar em cada extremidade das cordas de nylon uma argola plástica

Decorar com fita durex colorida

3. Experimentando o Brinquedo

Cada dupla brinca, descobrindo diferentes possibilidades de movimentar o brinquedo.

4. Jogando em grupo

Após algum tempo de exploração do brinquedo, ao sinal combinado, os grupos vão se juntando até que se forme 3, 4 ou 5 grupos.

5. Criando coreografia

O focalizador determina um tempo para que cada grupo crie uma coreografia para ser apresentada.

6. Coreografia Coletiva

Cada grupo, após sua apresentação, escolhe um dos movimentos de sua coreografia para compor a coreografia coletiva – todo o grupo dança.

7. Roda de reflexão e avaliação do processo.

Dicas:

Estimular o grupo a utilizar diversos materiais na construção do brinquedo.

Este jogo pode ser construído por crianças a partir de 6 anos, desde que as garrafas já estejam cortadas.

O tempo de exploração do brinquedo e da realização do Jogo-dança, dependerá da motivação do grupo.

A música pode estar permeando a atividade desde o início, para que a mesma vá sendo aos poucos internalizada.

162) SEGUINDO O CHEFE

Objetivo:

Fazer um desenho em grupo onde cada participante esteja em uma situação especial.

Propósito:

Trabalhar a cooperação, a comunicação, planejamento, raciocínio lógico, confiança e a empatia.

Recursos:

Papel, canetas, vendas.

Número de Participantes:

Grupos de 5 pessoas

Duração:

A tarefa de desenhar o barco deve ser cumprida em cinco minutos.

Descrição:

Dividir a turma em grupos de cinco pessoas, colocando-as sentados no chão. Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e canetas coloridas. Cada participante fará uma ação de cada vez, passando em seguida o desenho para o outro participante e assim por diante passando por todos um traço de cada vez até que o desenho esteja concluído ou tempo encerrado. Exemplo: o primeiro participante faz um traço, para e a próxima ação é de outro participante.

Os participantes terão também de obedecer as seguintes características individuais:

Participante 1 - é cego e só tem o braço direito;

Participante 2 - é cego e só tem o braço esquerdo;

Participante 3 - é cego e surdo;

Participante 4 - é cego e mudo;

Participante 5 - não tem os braços;

Portanto, para desenvolverem esses papéis, o focalizador pede que os grupos escolham quem será 1,2,3,4 e 5 entregando vendas para os olhos e tiras de pano para amarrar os braços que não deverão utilizar.

Quando os grupos estiverem prontos, começar a contar o tempo, deixando que os grupos façam a atividade sem interrupção. Neste momento o facilitador fica em silêncio, apenas observando o trabalho. Caso alguém solicite ajuda ou informações, reforce as instruções já ditas sem dar outras orientações. Caso algum participante faça perguntas do tipo: está certo? Pode fazer assim? Deixe o grupo decidir. Não interfira. Estas situações poderão ser retomadas no momento de debate, para análise e como ilustração para outros comentários.

Após o jogo, o instrutor deve realizar um debate abordando as dificuldades encontradas os desafios superados e as formas de cooperação colocadas em prática.

Dicas:

Pode-se jogar em dois tempos. Primeiro deixar que eles sintam o jogo que a princípio parece fácil e depois normalmente percebendo as dificuldades. Após os 5 minutos, alguns podem não ter terminado a tarefa e muitos poderiam certamente tê-la realizado com melhor qualidade. Por isso deixe que os grupos discutam como poderiam melhorar sua performance e depois peça que joguem novamente para colocarem em prática as alternativas poderão encontradas.

Após todo o processo abra uma discussão geral onde todos os grupos poderão expor dificuldades e soluções, impressões etc.

163)QUEIMADA MALUCA

Objetivo:

Queimar, não ser queimado e salvar seus colegas. As crianças terão oportunidades de jogar tentando manter o jogo vivo. Para isso poderão ou não manter os colegas jogando.

Objetivo do Professor:

Avaliar seus alunos quanto a participação, cooperação e competição. Avaliar quais atitudes individuais e coletivas estão acontecendo nas sua aulas.

Propósito:

Colocar os alunos frente a frente com a sensação de vencer ou colaborar. As crianças estarão avaliando seu desenvolvimento de acordo com o equilíbrio do jogo.

Recursos:

Uma bola de meia e giz.

Número de participantes:

Pode ser jogado com diferente números de crianças, sendo maior que 10 para maior motivação. Caso seja um grupo muito grande (40) pode-se usar 2 bolas.

Duração:

Dependerá do interesse do grupo e da avaliação do professor. Normalmente 20 a 30 minutos.

Descrição:

Todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei).

O Instrutor joga a bola de meia para o alto e está dado o início. Pode-se colocar uma música para acompanhar o jogo. A criança que pegar a bolas, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu

queimar o colega. Para salvar bastará que a criança deixe de JOGAR NO OUTRO e passe para quem estiver sentado (JOGAR PARA O OUTRO). Está então poderá levantar e continuar jogando. Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

Dicas:

Este jogo é muito bom para que o professor possa avaliar o comportamento real de seu aluno. É possível detectar crianças mais cooperativas (salvam mais), mais competitivas (salvam menos), crianças que fazem parcerias, e trazendo com isso a oportunidade de fazê-los VER.

É necessário que o professor proporcione o momento de debate, com tranquilidade, para ouvir os comentários e fazer as possíveis colocações.

O professor poderá fazer o jogo sem a marcação e depois colocá-la para eles possam avaliar. É importante colocar que existem diferentes crianças jogando e elas têm a liberdade de serem verdadeiras. Não podemos impor as atitudes e sim mostrar os diversos caminhos que elas podem seguir.

164) JOGO DA BÚSSOLA

Objetivo:

Um grupo de aventureiros vendados tem que localizar os pontos cardeais marcados em um determinado ambiente.

Propósito:

Através da Cooperação, da comunicação verbal e do toque, fazer com que o grupo busque a orientação espacial como referência para encontrar os pontos cardeais.

Material:

Local espaçoso, fitas adesivas coloridas, vendas para os olhos, pincel atômico, espuma, lixas, TNT e tecido emborrachado, cartolina ou folhas de flip chart.

Número de participantes:

Mínimo de 05 e máximo de N

Descrição:

Em um local espaçoso dispor o grupo em plena forma de círculo no centro do ambiente. Pedir para que todos observem o local em todos os detalhes sem sair do círculo. Em seguida pedir para que se dispersem e façam o reconhecimento visual e tátil do local, onde já estarão disponibilizados os 4 pontos cardeais (Norte, Sul, Leste, Oeste) feitos com letras recortadas nos materiais descritos acima (espuma, TNT, emborrachado...) no chão estarão colocadas fitas adesivas indicando a direção de cada ponto.

Após o reconhecimento, o grupo será vendado e será pedido para que eles circulem pelo ambiente sem se preocupar em encontrar os pontos durante 1 a 2 minutos. Passado esse tempo, reúne-se o grupo no centro novamente, com a ajuda dos conselheiros, tomando-se cuidado para mudá-lo da posição em que estavam. Inicia-se atividade, pedindo que o grupo se subdivida e encontre os pontos cardeais, á cada ponto encontrado o grupo deverá gritar o nome do ponto em que está.

Dicas:

Durante a movimentação, os conselheiros vão anotando na cartolina ou flip chart o número

de pessoas que encontraram o ponto inicialmente, ou se o grupo foi homogêneo ao chegar ao objetivo.

No , procure levantar as sensações obtidos e como foram trabalhados.

165) VOLEIBOL DIVERTIDO

Objetivo do jogo:

Jogar voleibol, modificando as regras para que se torne um jogo Cooperativo.

Propósito:

Este jogo permite o exercício da visão sistêmica, do voleibol, da cooperação e da alegria.

Recursos:

Uma corda elástica ou uma corda feita com tiras de tecido colorido e uma bola que poderá ser de voleibol ou outra mais leve, dependendo do grupo.

Número de Participantes:

Seis jogadores de cada lado da rede, podendo este número ser ampliado de acordo com os objetivos do facilitador.

Duração:

Indefinida, enquanto os jogadores estiverem se divertindo e/ou enquanto o facilitador verificar ser importante continuar.

Descrição:

O facilitador e um auxiliar, ou mesmo dois auxiliares seguram uma corda atravessada na quadra e os times se colocam um de cada lado da corda. Seu objetivo agora, é não deixar a bola cair no chão. É um jogo de voleibol, respeitando-se as regras do jogo, os dois times juntos devem atingir os 25 pontos (como no voleibol infinito).

Ao mesmo tempo em que os participantes jogam, o facilitador e o auxiliar devem movimentar-se pela quadra afim de que a quadra se modifique a cada instante, ou seja, os jogadores além de se movimentarem pelo jogo, agora precisam estar atentos às mudanças físicas que a quadra vai sofrendo á medida que a corda vai sendo movimentada...

Dicas:

Pode-se aumentar a pontuação, fazendo com que a meta seja maior a cada jogo. Pode-se ainda, modificar as regras do voleibol, colocando-se regras do tipo, todos tem que tocar na bola, meninos e meninas tem que tocar na bola alternadamente, ou outras regras que permitam a participação de todos.

OUTRA VERSÃO:

São colocados duas equipes na quadra. Cada equipe devem ter no máximo 6 casais ou até mais, caso seja necessário pela quantidade de participantes. Os casais devem ficar com uma das mão dadas entre si. Não será permitido que o casal larguem as mãos. Caso isto ocorra e se eles tocarem na bola será considerado ponto da equipe adversária. A bola será lançada por uma equipe através de um casal com uma das mãos dadas, ou seja, haverá o saque pelo casal, que não poderão largar uma das mãos. É como se fosse o jogo de vôlei normal. A equipe a quem for lançada a bola, no saque, somente poderá dar três toques, como funciona na regra de vôlei. Será permitido que o casal, juntos toquem na bola, ou seja,

cada um usará somente uma mão. A outra mão deverá estar segurando a mão da(o) parceira(o). Recebendo o saque, a outra equipe deverá receber a bola, sem segurá-la e lançar para outro casal da mesma equipe e este poderá lançar de novo para o outro casal que remessara a bola para o outro lado da rede para a outra equipe. Não é necessário que haja três toques, mas para ficar mais emocionante, poderá ser exigido. A diferença do vôlei tradicional, é que a equipe são formadas por casais, não poderão largar as mãos e a rede será coberta por lençol ou lona, para que a outra equipe não possa ver a bola de onde está sendo lançada. Os casais poderão ser formados por um homem e outra mulher, pai e filho, mãe e filha, pai e filha, mãe e filho, de acordo com o programa a ser apresentado. Uma boa para a programação dos dias das mães e pais.

166) BUZZ/FIZZ

Objetivo do jogo:
Contar até 100 ou mais substituindo os múltiplos de sete por Buzz e/ou os múltiplos de cinco por Fizz.

Propósito:

Desenvolver a inteligência lógico-matemática, a inteligência interpessoal, a cooperação e o trabalho em equipe. Pode ser um bom vitalizador ou atuar bem no aquecimento.

Número de Participantes:
Não há limite de pessoas para o jogo, pode-se aplicar o jogo para crianças e adultos. Recomenda-se que as crianças saibam contar.

Recursos:

Um espaço adequado para o número de participantes.

Descrição:

Para o Buzz marca-se o número 7 (sete). Os jogadores contam em voz alta, sendo proibido dizer qualquer número que tenha um sete (como dezessete) ou seja um múltiplo de sete (como vinte e um). O primeiro jogador começa dizendo "um". O segundo diz "dois". O terceiro (ou o primeiro novamente se estiverem só dois jogando) continua a contagem: "três". E assim vai até seis, quando, em vez do seguinte dizer "sete", ele dirá "Buzz". E cada vez que um número depois desse "oito" contiver um sete, o jogador deve dizer "Buzz" no lugar do número. Assim como o número chamado depois de seis é "Buzz", depois de "treze" é "Buzz" também (14 é múltiplo de 7), e os jogadores deverão dizer "Buzz" no lugar de 21,27,28,35,37,42,47,49 e assim por diante. Um bom jeito de jogar essa versão não competitiva do Buzz é "Vamos ver se conseguimos chegar ao número 100 sem ninguém errar". Em vez de competir, os jogadores estarão unidos em torno de um mesmo propósito... E permanecerão unidos nas risadas quando alguém errar e disser "sete" ou "vinte e um" e assim por diante. É inevitável que alguém erre. E é considerado um erro quando alguém diz "Buzz" para o número errado - um número que não contenha sete ou não seja múltiplo de sete. O jogo do "Fizz" é muito similar. De fato a única diferença é que em vez de dizer "Buzz" para o número que tenha sete ou que seja múltiplo dele, os jogadores dirão "Fizz" para o número que tenha cinco ou seja múltiplo de cinco.

Ex: Um, dois, três, quatro, "Fizz", seis, sete, oito, nove, "Fizz", e assim por diante. Os jogadores dirão "Fizz" no lugar do 5, 10,15,20,25,30,35,40,45, e todos os números da casa do 50, assim como 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95 e 100. Como todos os números que contêm cinco, exceto a sequência de 51 a 59, são todos número que contêm cinco, "Fizz" é um pouquinho mais fácil de jogar sem errar do que "Buzz".

Dicas:

Podemos jogar o "Fizz-Buzz" Mais complicado esse jogo é uma combinação de Fizz e Buzz e envolve tanto todos os múltiplos de cinco ou números que tenham cinco na sua estrutura

como os múltiplos de sete e os números que tenham sete em sua formação. Ex: 1,2,3,4, Fizz, Buzz, e assim por diante. 57 é Fizz-Buzz e setenta e cinco é Buzz-Fizz, 35 pode ser chamado Buzz-Fizz ou Fizz-Buzz. Se os jogadores começarem a dominar a técnica de dizer "Buzz" e "Fizz" na hora certa, tente acelerá-los, diminuindo o tempo que eles precisam para falar os números, o que aumentará o desafio e a diversão.

167) TRAVESSIA (desbravadores)

Propósito:

Como a vida é um mar de rosas, margaridas, violetas e outras mais e se, estamos todo no mesmo barco, que tal unirmos nossas forças para evitarmos um naufrágio ? É um desafio grupal que fortalece a integração, favorece o contato, promove a ajuda mutua, estimula a liderança compartilhada e a resolução de problemas cooperativamente. Com tantos atrativos é diversão garantida, experimente essa TRAVESSIA.

Propósito:

Levar o "navio" para o "porto seguro".

Número de Participantes:

A partir de 10 anos. Para grupo de até 40 pessoas divididas em 04 navios (equipes iguais).

Recursos:

Um salão amplo com aproximadamente 10m x 10m e livre de obstáculos. Outro espaço equivalente também pode ser utilizado.

Uma cadeira para cada participante.

Descrição:

Divide-se o grupo em 04 equipes (navios) que formarão uma "Esquadra" e ficarão dispostas em 04 fileiras como um grande quadrado. Cada "tripulante" começará o jogo sentado em uma cadeira.

Esquema:



Cada "Navio" deverá chegar ao "Porto Seguro" que corresponde ao lugar que está o navio da sua frente. Porém , para isso deverá chegar com todas as suas cadeiras e com todos os participantes.

Nenhum tripulante poderá colocar qualquer parte do corpo no chão nem arrastar as cadeiras.

Quando todos os "navios" conseguirem alcançar o "porto seguro", o desafio será vencido por toda a Esquadra.

Dicas:

Uma variação muito interessante do jogo é ao final, quando todos já estiverem alcançado o "porto seguro", é pedir que os tripulantes de toda a "esquadra" se coloquem em ordem alfabética. Respeitando as mesmas regras utilizadas na "Travessia".

Depois de todo esse trabalho em equipe, que bom se déssemos um mergulho na cooperação. O que você acha? Peça que todos dêem as mãos e pulem juntos das cadeiras até o chão. Vai ser muito refrescante.

Para facilitar o desafio para grupos mais jovens ou, na falta de cadeiras, podemos substituir as mesmas, por folhas de jornal abertas e estendidas no chão.

No caso de um grupo menor podemos montar 3 navios ao invés de 4.

É muito interessante também se possível, utilizar músicas que falem do tema (ex.: Como uma onda no mar – Lulu Santos). Porque com certeza nada do que foi será, do jeito que já foi um dia...

168) LIMPAR O LAGO

Objetivo do Jogo: Limpar um lago contaminado pelos detritos que o ser humano despeja nele.

Propósito: Comunicação para encontrar uma estratégia coletiva orientada para a solução de um problema. Compreensão dos problemas do meio ambiente e sua inter-relação com a nossa vida. Respeito com as decisões dos outros.

Paciência para aceitar os erros e limitações pessoais dos companheiros. Trabalho em equipe para superar um desafio comum.

Recursos: Bolas. Aproximadamente uma para cada três jogadores. Material descartável variado: garrafas de plástico, latas, potes de tetra-brik, etc... Fita adesiva para delimitar o espaço do lago.

Número de Participantes: Mínimo de 16 e máximo de 100.

Duração:

Podemos estabelecer um limite de tempo para determinar se o grupo cumpriu ou não seu objetivo, ou podemos dizer que o jogo termina quando o grupo consiga limpar o lago. Em qualquer caso, o jogo não deveria durar mais de 30 minutos, incluindo a reflexão e a finalização da atividade.

Descrição:

Com a fita adesiva, demarca-se um círculo no chão, cujo diâmetro dependerá do número de participantes, sua faixa etária e suas capacidades e habilidades. Dentro do círculo se colocam diferentes materiais descartáveis: latas, bacias de plástico, potes de iogurte, etc. Os participantes situam-se no exterior do círculo. O focalizador do jogo reparte as bolas disponíveis e explica ao grupo que se encontra em volta do lago que o mesmo foi contaminado pelos detritos que o ser humano jogou em seu interior. A contaminação está colocando em perigo a vida dos peixes, por isso o objetivo do grupo é limpar o lago no

menor tempo possível. O problema é que não é possível entrar no lago, por isso a limpeza se fará arremessando as bolas contra os objetivos que flutuam no lago para tratar de levá-los até a margem. O jogo termina quando o grupo terminar de limpar o lago.

Dicas:

É interessante refletir sobre quais estratégias o grupo utilizou para chegar ao seu objetivo, que problemas surgiram e como foram solucionados, etc. Podemos falar também da contaminação do meio ambiente e as consequências para o ser humano e para a vida animal e vegetal. Aumenta-se o desafio e a cooperação introduzindo a regra de que só é possível lançar contra os objetivos de lago uma bola que nos tenha sido passada por outro participante. Não se permite, portanto, lançar uma bola recolhida do chão.

Podemos aumentar ainda mais o desafio, e também a diversão, se os participantes jogarem em pares, unidos pelas mãos.

Katia Maria Alves Barata

169). **Pinobol: atividade aeróbica para trabalhar em equipe**

O Pinobol é indicado pela professora Priscilla Voss, da Fundação Gol de Letra, do Rio de Janeiro, para 3ª e 4ª séries. É um jogo que desenvolve a capacidade cardiorrespiratória das crianças e a cooperação. Para começar, a professora providencia alguns cones de plástico, daqueles de trânsito - de sete a 15 -, que são espalhados aleatoriamente pelo pátio. Se não houver esses cones, a dica é usar baldes ou banquinhos e cadeiras pequenas de plástico. "Quanto maior o número de cones, mais difícil fica o jogo. Por isso, o melhor é ir aumentando a quantidade de forma gradual", explica Priscilla.

Ela divide os estudantes em duas equipes, que ficam em fila indiana, uma ao lado da outra. Apenas dois alunos - um de cada equipe - competem de cada vez. O jogador da equipe A precisa "queimar" o adversário com uma bola. O jogador da B tem como objetivo derrubar os cones - o mais rápido possível e com qualquer parte do corpo. Priscilla dá a partida e cronometra cada etapa. Quando o aluno da B é atingido, ele é substituído pelo próximo da fila. O mesmo acontece com o jogador da equipe A assim que arremessa a bola. Quando a fila termina, os papéis se invertem. Ganha a equipe que derrubar todos os cones em menor tempo.



Estes Jogos de forma Coletiva ou Individual buscam valores e atitudes como: Atenção, Memorização, Noção Espacial, Honestidade, Autocontrole, Disciplina, Respeito as regras, Consciência corporal, Amizade, Igualdade, Autoconfiança, Perseverança e Responsabilidade. Estes são Brincadeiras exclusivos para serem feitos em área fechada ou salão.

170) HISTORIA DE AMOR

Objetivo: Esta é uma brincadeira na qual os participantes explodem em risos de entusiasmo. Enriquece o nível de conhecimento dos participantes.

Formação dos Participantes: Ao redor de uma mesa ou em círculo.

Materiais: Lápis e papel para os participantes.

Desenvolvimento: Cada participante receberá um pedaço de papel e lápis. Nesse papel, deverá escrever, em ordem, as seguintes indicações:

- 1) um nome (masculino ou feminino);
- 2) um lugar distante;
- 3) uma idade qualquer;
- 4) um espaço determinado de tempo;
- 5) um desejo;
- 6) um número;
- 7) sim ou não;
- 8) uma cor qualquer;
- 9) uma medida qualquer, em número;
- 10)um hábito;
- 11)uma certa soma,em dinheiro;
- 12)uma virtude;
- 13)uma canção;
- 14)nomede uma cidade;

Uma vez concluída esta parte, o dirigente começara a fazer as seguintes perguntas a cada participante:

- 1) Qual o nome de seu noivo (a)?
- 2) Onde se encontraram pela primeira vez?
- 3) Que idade tem ele (ela)?
- 4) Quanto tempo namoraram?
- 5) Qual é o seu principal desejo?
- 6) Quantas declarações de amor recebeu?
- 7) É bonito (a) e inteligente?
- 8) Qual é a de seus olhos?
- 9) Qual é o numero de seu sapato?
- 10)Qual é seu pior defeito?
- 11)Quanto dinheiro tem para gastar?
- 12)Qual é a sua virtude?
- 13)Que canção gostaria de escutar no seu casamento?
- 14)Em que lugar vai passar a lua-de-mel?

A lista de perguntas pode ser modificado,de acordo com os participantes e adaptada às situações.

Regra:É importante que anotem as indicações,enumerando-as.

Observação: A brincadeira poderá apresentar caráter competitivo sendo vencedor aquele que obtiver maior significação nas respostas.

171) O REI DE TEMPERAMENTO TERRÍVEL -

Objetivo: Desenvolver a atenção e a participação em grupo.

Formação dos participantes:Dividir todos em cinco grupos; Treiná-los para que cada vez que na estória , se mencionar qualquer personagem,o grupo que o represente emita o som que o caracteriza , como segue:

- 1) Rei de temperamento terrível - "grrr"...
- 2) Filha baixinha e gordinha – "uh"...
- 3) Filha alta e magra - "fiu, fiu"(assobio)

- 4) Bela Jovem - "ôba, ôba"...
- 5) Belo príncipe – "ah, ah"...
- 6) Cavalinho alazão (todos batem nos joelhos).

Desenvolvimento: Estória-

Havia um rei de temperamento terrível...
que tinha três filhas: uma baixinha e gordinha...
a outra alta e magrinha...
e a última bela e jovem...
Num país muito distante, vivia um belo príncipe...
Numa linda manhã de primavera, este belo príncipe...
montou no seu cavalinho alazão...
e se dirigiu ao Castelo do rei, que tinha temperamento terrível....
e disse: venho para encontrar uma esposa entre as suas três filhas.
O Rei que tinha temperamento terrível....
apresenta sua primeira filha, gordinha e baixinha...
ao que responde o jovem príncipe...
ela vai comer demais!

Então o rei de temperamento terrível...
apresenta a sua segunda filha, alta e magra...
Também não posso amá-la, ela é muito alta,diz o jovem príncipe..
não poderei amar nem a baixinha e gordinha...
nem a alta e magra....

De repente, na escadaria, aparece a terceira filha, bela e jovem.
Amor à primeira vista! E uma profunda emoção foi sentida pelo jovem príncipe...
Tomarei a sua terceira filha para minha esposa!

Estas palavras enfureceram o rei de temperamento terrível...
Chamai os guardas, predei este impostor!
Mas o jovem príncipe...tomou em seus braços a bela jovem... e saiu às pressas do castelo e disparou em seu cavalo alazão....
Assim termina a a romântica estória de um rei que tinha temperamento terrível...
e suas filhas:baixinha e gordinha...
alta e magra...
e a terceira bela e jovem....
e do belo príncipe ...
e seu cavalinho alazão...

172) GOSTA DE SEUS VIZINHOS?

Objetivo: Desenvolver a atenção e a rapidez de movimentos.

Formações dos participantes: As pessoas serão numeradas e formarão um círculo. Ficarão sentadas ou mesmo de pé,exceto a que ficar no centro.

Material: Tantas cadeiras quantos forem os participantes.

Desenvolvimento A Pessoa que ficar no centro, a qual dirigirá a brincadeira, perguntará: "Gosta de seus vizinhos?"

A resposta negativa , ainda indagará:

"De quem gosta?"

A pessoa interpelada indicará dois números e as pessoas que os tiverem, imediatamente, deverão trocar seus lugares com os dois vizinhos dela. Supondo que as perguntas tenha sido feitas aos números quatro, cuja resposta foi gostar dos números sete e dez, estes permutarão seus lugares com os vizinhos à direita e à esquerda dos quatro.

Enquanto estiverem realizando a troca, a que de início se achava ao centro experimentará se apossar de uma das cadeiras vagas. A que ficar sem o lugar irá para o centro e a brincadeira prosseguirá como anteriormente.

Haverá a mais animação se à pergunta: "Gosta se seus vizinhos?" suceder a resposta: "Sim", muito! Então todas as pessoas e deverão mudar de lugar.

173)O BANHEIRO

Objetivo: Desenvolver a atenção e rapidez de movimentos.

Formação dos participantes: Sentados, menos o dirigente para o qual não será posta cadeira.

Material: Tantas cadeiras quantos forem os participantes, colocados em círculo com os encostos para dentro.

Desenvolvimento: A cada pessoa se dá um nome que corresponda aos objetos de um banheiro, isto é, água, toalha, espelho, escova, sabonete, pasta de dentes, etc... O Dirigente começa a dar voltas pelo círculo dizendo: "Preciso de pente". O que tem o nome de pente se porá de pé, imediatamente, e o seguirá e assim sucessivamente. À medida que o dirigente diz que não necessita deles vão se assentando. Quando o dirigente andar conveniente, dirá: "Não necessito de coisa alguma" e se assentará numa cadeira mais próxima. Claro que como faltará uma cadeira, um terá que ficar em pé e assim será o que dirigirá a brincadeira a seguir.

Se o que dirige a brincadeira souber manejar com destreza todos os participantes, a brincadeira se torna muito divertida.

174)O LENÇO RISONHO.

Objetivo: Desenvolver o espírito de disciplina.

Formação dos participantes: Todos devem se sentarem círculo.

Material: Um lenço de tamanho regular com um pequeno nó.

Desenvolvimento: O Líder lançará o lenço no ar, no início da brincadeira. Enquanto o lenço estiver no ar, todos devem rir, mas, ao tocar o solo, todos ficarão completamente sérios. Os participantes que estiverem rindo quando o lenço tocar o solo, serão eliminados ou pagarão prenda. A brincadeira tornar-se-á mais movimentada se o líder mudar a maneira e a velocidade de lançar o lenço.

175) FLUTUAÇÃO

Objetivo: Esta brincadeira simples leva seus participantes a sentirem algumas reações curiosas.

Formação dos participantes: em círculos, ao redor de uma cadeira. Material: uma cadeira.

Desenvolvimento: O dirigente chama um participante que pode ser Pedro, o qual se assentará em uma cadeira, em posição ereta, tendo os braços estendidos e as mãos sobre os joelhos. A seguir escolhe-se mais quatro ou seis participantes que se posicionam ao redor de Pedro. Cada um coloca, um por vez, a mão direita sobre a cabeça de Pedro e dirá: "Pedro vai se

levantar"; depois farão o mesmo com mão esquerda, sempre dizendo: "Pedro vai se levantar"; Após todos terem colocado a mão sobre a cabeça de Pedro, deverão tirá-las, rapidamente e cada um pegará nos braços ou pernas de Pedro levantando-o a seguir. A Estranha sensação de Pedro ao ser erguido será o interessante da experiência.

176) CADEIRAS COM SAPATOS

Objetivo: Desenvolver o tato e sagacidade.

Formação dos participantes: Sentados em círculos.

Material: Duas cadeiras, quatro a seis sapatos ou tênis e dois lenços grandes.

Desenvolvimento: NO centro do círculo, colocar duas cadeiras a uma distancia de 5 a 6 metros, uma da outra. Dois concorrentes de olhos vendados. Os sapatos são espalhados pela área entre as duas cadeiras. Ao sinal os participantes devem sair gatinhando a procura dos sapatos e à medida que são achados (não deve levar mais do que dois pés de cada vez) devem ir calçando nos pés de cadeira.

177) AO CONTRÁRIO

Objetivo: É uma brincadeira que desenvolve a atenção, a observação e a motricidade.

Formação dos participantes: Dois participantes sentados um em frente ao outro.

Material: Dois chapéus.

Desenvolvimento: O dirigente convoca dois participantes para ocuparem a cadeira e dá um chapéu para cada um. Por exemplo: Os participantes serão Marta e Vagner. Marta vai dirigir a brincadeira. Ela fará um certo número de perguntas a Vagner, que terá de responder às perguntas evitando pronunciar as seguintes palavras: sim ou não, senhor, senhorita. Durante as perguntas e as respostas, os participantes deverão comportar-se ao contrário, isto é, se um estiver sentado, o outro deverá estar em pé; se um estiver com o chapéu, o outro deverá estar sem chapéu. Se um participante se enganar, ele sairá da brincadeira e será substituído por outro.

Regras:

- 1) A brincadeira precisa se desenvolver rapidamente.
- 2) Ao menor erro, o participante será desclassificado.

Observação: Para animar ao ambiente, poder-se-á efetuar uma competição entre os dois sexos.

178) NARIZ PEGADOR.

Objetivo: É uma brincadeira muito simples, mas divertidíssima.

Formação dos participantes: Ao redor de uma mesa.

Material: Caixa de fósforos.

Desenvolvimento: O dirigente coloca a tampa da caixa de fósforos no nariz de um participante. Este, sem tirar as mãos de trás das costas, deve colocá-la no nariz de seu vizinho e assim por diante.

O participante que deixar cair a tampa, terá de apanhá-la como nariz, sem auxílio das mãos.

Regra: Não podem utilizar as mãos para segurar a tampa.

179) COM MAÇA.

Objetivo: É uma brincadeira que exige muita habilidade e paciência. Desenvolve a agilidade motora.

Formação dos participantes: Um ao lado do outro diante de vários vasilhames de água.

Material: Várias maçãs e vários vasilhames com água.

Desenvolvimento: O Dirigente coloca participante diante de uma vasilha com água e nela uma maçã. Ao sinal de iniciar, os participantes, com as mãos atrás, procurarão mordê-la. Quem conseguir arrancar um pedaço da maçã em primeiro lugar vence a prova.

Regras: 1) Os participantes não podem utilizar as mãos para ajudar a morder a maçã.

2) Será vencedor aquele que arrancar um bocado em primeiro lugar.

180) CORRIDA DA MAÇA.

Objetivo: Desenvolver a ação grupal.

Formação dos participantes: Oito pessoas em duas fileiras, frente a frente, tendo a primeira de cada fileira uma maçã.

Materiais: Maças e facas.

Desenvolvimento: A um sinal do dirigente, os dois primeiros descascam a maçã, passando ao companheiro, este parte ao meio e passa em quatro e passa ao último que a comerá. O que primeiro acabar de comer dará aviso disto cantando como se fosse um galo e é vencedor.

181) Procurando e cantando.

Objetivo: Desenvolvimento da sensibilidade musical.

Formação dos participantes: Podem ficar sentados ou em pé ao redor do salão.

Desenvolvimento: O Dirigente escolhe uma três pessoas que devem se ausentar do recinto voltando depois, uma por vez, para participar da brincadeira. Uma pessoa ou um objeto do salão é tomado como ponto de referência. A primeira pessoa, das três que estiveram fora, é introduzida no salão para procurar descobrir qual pessoa ou objeto que foi escolhido como ponto de referência. Durante todo o tempo, os participantes cantarão uma canção qualquer sendo que cantarão suave quanto a pessoa estiver longe da pessoa ou objeto escolhido e aumentando quanto mais dele se aproximar. Quando descobrir, um segundo ponto de referência é escolhido e segundo candidato é introduzido na brincadeira. Agir igualmente com o terceiro candidato.

Outra versão: Pode ser escolhido uma pessoa do grupo e este dirigira a brincadeira, batendo palmas, pulando, andando, rodando, ou seja, esta pessoa iniciara a brincadeira e as demais seguirão após. As pessoas que estiveram foram terá que descobrir quem está dirigindo a brincadeira.

Outra versão: Poderá ser feito com apito. Um dirigente ficara com um apito amarrado nas costas. Os que estão sentados pegam o apito e assopram. Imediatamente o dirigente muda de lugar. As pessoas que estiveram foram terá que descobrir com quem esta o apito.

182) Cantores Improvisados.

Desenvolvimento: Agilidade, Concentração e Espírito de Equipe.

Objetivo: Desenvolver o espírito de cooperação em grupo e o gosto pelo canto.

Formação dos participantes: Cada pessoa receberá uma pedaço i de papel com o nome de uma canção.

Material: Preparar diversos pedaços de papel e em cada um escrever o nome de uma canção conhecida, pois é um pouco semelhante a Confusão para cantar, entretanto, bastante movimentada.

Desenvolvimento: Iniciada a brincadeira, cada um procurara encontrar os companheirismo que tenha a mesma canção, formando um conjunto. Uma vez reunidos, dar-se-á um pequeno ensaio. O líder fará cantar cada grupo e o que melhor interpretar será o vencedor.

Sorteio: Para evitar injustiça, na ordem em que cada grupo executara a sua canção, poderá haver um sorteio rápido.

183) Fantasmas

Objetivo: Desenvolvimento de observação.

Formação de Participantes: Serão formados dois grupos com igual números de pessoas, sendo que um deles deverá deixar o salão.

Material: Um lençol.

Desenvolvimento: a um sinal do líder, o grupo que esta fora enviará um representante, totalmente coberto com um lençol. O Grupo que se encontra no salão tentara descobrir de quem se trata. Tão logo seja pronunciado seu nome, deverá se descobrir a fim de ser identificado. Se o grupo acertar, anotar-se-á um ponto a seu favor. Caso contrário, o ponto será creditado ao outro grupo. Quando terminar uma grupo, o outro repetira o mesmo. O Fantasma poderá usar de todos os recursos para não ser identificado, como, por ex. agachar-se, tirar os sapatos, colocar os sapatos de outro, enfim, dificultar o mais que possa, seu reconhecimento por parte do grupo adversário.

184) JOaquim ta vivo.

Objetivo: Desenvolver ao espírito de participação.

Formação de participantes: Todos se colocam em círculo, sentados.

Materiais: Fogueira ou lareira.

Desenvolvimento: Entregar-se-á a uma pessoa um graveto aceso na ponta, a qual deverá passá-lo ao companheiro da direita, soprando suavemente e dizendo: "Joaquim ta vivo!" - Este, por sua vez, passará ao companheiro imediato, repetindo a ação, e assim sucessivamente. O participante em cujas mãos se apagar o fogo, será eliminado ou pagará prenda (ou castigo). Em vez de graveto, pela falta de fogueira ou lareira, acender-se-á um palito de fósforo, procedendo-se na forma já citada.

185) Pegando prato.

Objetivo: Desenvolver a atenção e a agilidade.

Formação dos participantes: Todos se colocarão em círculo, sentados ou em pé, e serão numerados "um" em diante.

Material: Um prato de alumínio ou tampa de panela

Desenvolvimento: O dirigente ficará no cento segurando um prato pelos bordos, girará ao mesmo tempo chamará um número. A pessoa, dona desse número, deverá correr ao centro e tentará agarrar o prato com uma das

mãos, antes que toque o chão. Caso consiga, retornará ao lugar mas, se não tiver êxito ocupará o centro, até que outro participante fracasse e tome seu lugar. A brincadeira tornar-se-á mais interessante se for feita com rapidez variando-se a intensidade dos giros do prato.

186) Jardim Zoológico.

Objetivo: É variante da brincadeira anterior. Depois de algum tempo do desenvolvimento da brincadeira acima, o dirigente proporá uma mudança e passarão à variante (Em segredo, no ouvido de cada participante, dirão nome de um animal que deverá ser sempre o mesmo, sem que eles saibam). O dirigente girará o prato e chamará o "animal" e estará formada a confusão).

187) CORRIDA DE BISCOITO

Objetivo: Desenvolver a cooperação.

Formação dos participantes: Número par de casais em duas fileiras, frente a frente, tendo cada pessoa um biscoito na mão.

Material: Tantos biscoitos quantos forem os participantes.

Desenvolvimento: Ao sinal, as moças formam uma fileira e os rapazes outra. Ao iniciar todas as moças começarão a comer o biscoito. A que terminar primeiro dará sinal ao seu companheiro assobiando. Então este começa a comer e ao terminar dará o aviso assobiando também. O Casal que terminar primeiro de comer será o vitorioso.

188) VENDAVAL

Objetivo: É uma brincadeira original e divertida para desenvolver a capacidade pulmonar.

Formação dos participantes: Em fila.

Material: Dez velas acesas em forma de triângulo. O Espaço a entre cada vela será de 10 centímetros e cada lado do triângulo deve ter entre 40 a 50 centímetros.

Desenvolvimento: Cada competidor soprará somente uma vez, vencendo quem, numa soprada só apagar maior número de velas. Em caso de empate, haverá nova soprada para desempatar. A brincadeira poderá ser feita por equipes, preparando-se 2 ou mais triângulos, conforme o caso.

189) CORRIDA DAS VELAS

Objetivo: Desenvolver a cooperação.

Formação dos participantes: Formar duas equipes iguais.

Material: Uma vela e duas caixas de fósforos.

Desenvolvimento: Haverá uma linha de saída e de chegada, a uma distância de 10 metros. Nesta se colocará uma vela. Cada equipe receberá sua caixa de fósforos. Dada a voz de início, o primeiro participante correrá até a vela, acende-la-á, apagando-a em seguida e regressando ao posto inicial, passará a caixa de fósforos ao companheiro seguinte. Cada participante repetirá a manobra, vencendo ao grupo cujo último membro cruzar a linha de partida primeiro.

190) Ha...Ha....Ha...

Objetivo: Desenvolver o autocontrole.

Formação dos participantes: Todos sentar-se-ão formando um círculo.

Material: A brincadeira iniciar-se-á quando um dos presentes, previamente indicado pelo dirigente, dirá "Há!" ao companheiro da sua esquerda. Este, por sua vez, dirá "Há!"... "Há!"... e o terceiro "Há!"..... e assim sucessivamente, cada participante acrescentará um "Há!"...

O importante nesta brincadeira é que, ao dizer "Há!" , a pessoa deve se manter séria. Todos os que rirem, ao dizer "Há!" , deverão sair da brincadeira. Toda vez que se reiniciar a "rodada", deverá começar com um "Há!" , aumentando na medida em que avançar. Será proclamado campeão o participante que, no final entre dois, consiga que o outro ria.

191) O HOMEM DA PERNA DE PAU!

Objetivo: Esta brincadeira apela muito para a memória e capacidade de falar rapidamente.

Formação dos participantes: As pessoas sentar-se-ão em círculo.

Desenvolvimento: A brincadeira consiste em acrescentar palavras que se relacionem com "HOMEM DA PERNA DE PAU". Cada participante deverá agregar somente uma palavra, sempre que chegar a sua vez. Vejamos, por exemplo: O primeiro participante começará dizendo: EU SOU O HOMEM DA PERNA DE PAU"; o segundo dirá: "EU SOU O SAPATO DO HOMEM DA PERNA DE PAU"; o outro falará "EU SOU O CORDÃO DO SAPATO DO HOMEM DA PERNA DE PAU", e o seguinte dirá: "EU SOU O BURACO DO CORDÃO DO SAPATO DO HOMEM DA PERNA DE PAU"; e assim sucessivamente. A brincadeira se animará se for rápida e bem clara a dicção das palavras. Quem se equivocar ou titubear, será excluído. Vencerá aquele que, no final entre dois, conseguir se manter incólume.

192) MONTANHA DE FÓSFOROS

Objetivo: é muito divertida e desenvolve a paciência também.

Formação dos participantes: Todas as pessoas presentes podem tomar parte.

Material: Palitos de fósforos e dois cálices.

Desenvolvimento: Encha-se bem um cálice com fósforos. As cabeças dos fósforos devem estar todas para cima, passando um pouco da borda do cálice. O participante deve retirar um fósforo de cada vez e colocá-lo em outro cálice vazio e atravessar cada fósforo sobre os demais. Assim vão fazendo todos os participantes, cada um por sua vez. Quem deixar cair um fósforo, ou derrubar algum dos que estão atravessados, perde o direito de continuar a brincadeira. Às vezes, consegue-se fazer uma torre bem alta, porém , é preciso grande habilidade da parte dos participantes.

193) QUEM ROUBOU PÃO NA CASA DO JOÃO.

O fulano (nome de alguém do grupo) roubou pão na casa do João! (o grupo).

Quem EU? (a pessoa indicada).

Você!. (o grupo).

Eu não! (a pessoa indicada).

Então quem foi. (o grupo).

Foi o (nome de alguma pessoa do grupo). (a pessoa indicada).

(Se a pessoa não souber a brincadeira ou se enrolar a sequência acima, o grupo canta-se a seguinte musica)

Não sabe. Não sabe, vai ter que aprender.

Orelha de Burro, cabeça de ET.

Objetivo: é muito divertida e desenvolve a concentração e rapidez..

Formação dos participantes: As pessoas deverão fazer um grande círculo.

Material: Somente a participação.

Desenvolvimento: O Grupo canta a música e a pessoa indicada na música responde. Caso ela erre o grupo canta-se a segunda parte da música.

194) PALITOS NA GARRAFA.

Objetivo: Desenvolver a virtude da paciência.

Formação dos participantes: à vontade ou em equipe.

Material: Muitos palitos de fósforos. Uma ou duas garrafas (duas ou mais se for competição em equipes) de boca estreita.

Desenvolvimento: Dê a cada participante dez ou quinze palitos, mas que seja um número igual aa cada participante. Coloque a garrafa no chão. O alvo é empilhar, de atravessado, os palitos na boca da garrafa. Cada participante colocará um fósforo, na sua vez, até que alguém derrube a pilha, tentando colocar mais um palito. Esta pessoa deverá pegar todos os que a caírem . O Vencedor será aquele que terminar primeiro os palitos que recebeu. Se for participação em equipe. Cada membro da equipe vai colocar somente um palito e retornar junto a sua equipe e voltar no final da fila. O próximo vai e coloca o seu. Caso cai os palitos colocados anteriormente, este que deixou cair, recoloca novamente os palitos e volta para a sua equipe. Somente após o seu retorno é que o próximo esta autorizado para sair e colocar o próximo palito. Ganha a equipe que colocar todos os palitos na boca da garrafa.

195) CORRIDA DOS SAQUINHOS

Objetivo: Desenvolver o equilíbrio.

Formação dos participantes: Sentados em igual número, em colunas, formando as equipes. O último de cada coluna recebe o saquinho.

Material: De dois a quatro saquinhos, contendo qualquer material, de acordo como número de equipes.

Desenvolvimento: Ao sinal, cada participante coloca o saquinho na cabeça e, equilibrando –o deve se levantar e andar até o primeiro da sua coluna. Enquanto isto, todos os participantes devem ocupar a cadeira de trás a fim de deixar a cadeira da frente desocupada. Quando o primeiro sentar, o segundo toma o saquinho de sua cabeça e passa rapidamente para o terceiro e assim até o último que o coloca na cabeça, levanta-se, equilibrando o saquinho, e trás para o primeiro lugar. Assim continua sucessivamente até o fim.

Faltas: Deixar o saquinho cair ou segurá-lo com a mão.

196) TRANSPORTADORA VELOZ

Objetivo: Coordenação sensorial e motora; atenção e rapidez de movimentos.

Formação dos participantes: Sentados ou a uma distância de 1 metro, um do outro, os companheiros de equipe ficam, lado a lado, diante da equipe adversária. Nas extremidades, deve-se deixar uma cadeira vazia onde, de um lado, ficarão os saquinhos empilhados.

Material: Seis saquinhos de milho ou de pedregulhos.

Desenvolvimento: Dado o sinal, os dois participantes que estiverem ao lado dos saquinhos pegam, um por um, e passam para os seus companheiros de equipe e estes para os seguintes. O Movimento certo para o transporte é o de braço estendido e passando os saquinhos por cima da cabeça. O último concorrente colocará os saquinhos sobre a cadeira, no fim da fila, retornando imediatamente em sentido inverso.

Faltas:

Será considerada falta: 1) derrubar ou jogar os saquinhos;

- 2) fazer o transporte irregularmente, isto é, sem ser por cima da cabeça;
- 3) quando o último saquinho não tocar a cadeira do lado oposto à saída.

Vitória :Será vitorioso a equipe que retornar com os saquinhos ao ponto de partida com o menor número de faltas.

197) Sim ou não.

Objetivo: Desenvolver a atenção.

Formação dos participantes: À vontade.

Material: Palito de fósforos.

Desenvolvimento: Distribuir número igual de palitos de fósforos aos participantes e preveni-los de que deverão manter diálogo sem proferir as palavras: "sim ou não". Ao sinal dado, inicia-se o diálogo. Aquele que proferir as palavras proibidas paga um palito de fósforo ao companheiro com quem dialoga. Será vencedor aquele que a um segundo sinal dado tiver o maior números de palitos.

198) O QUE ESTÁ DIFERENTE.

Objetivo: Desenvolver a observação.

Formação dos participantes: Formar duas fileiras, frente a frente.

Desenvolvimento: Cada componente é observado pelo participante da outra coluna que esta a sua frente. Após terem-se observado, por instantes, a um sinal, as fileiras ficam de costas uma para a outra procurando trocar algo em si. Quando virarem novamente , cada um deverá descobrir o que esta mudado no companheiro. Quem não descobrir pagará prenda imposta pelos participantes.

199) POBRE DO MEU GATINHO.

Objetivo: Desenvolver o autocontrole.

Formação dos participantes: As pessoas ficarão sentadas em forma de círculos.

Desenvolvimento: Será destacado um para ser o gatinho. Este deve se aproximar de um dos companheiros e miar três vezes. O Companheiro deverá passar a mão na cabeça do gatinho e após cada miado, dizer: "pobre do meu gatinho!". Quem disser a frase não poderá rir, caso faça passara a ser o gatinho.

200) MIMICA.

Objetivo: Desenvolver a capacidade de se comunicar por meio de gesto.

Formação dos participantes: formar duas fileiras. Cada um escolhe seu representante.

Desenvolvimento: Cada representante ira até à outra fileira onde os componentes desta dizem ao seu ouvido uma frase que ele representará ou transmitirá aos companheiros por meio de mímica. Vencerá a fileira que primeiro interpretar a mímica de maneira mais correta.

201) CORRIDA DAS MOEDAS.

Objetivo: Divertir os espectadores.

Formação dos participantes: À vontade.

Material : Duas moedas . Uma mesa.

Desenvolvimento: Colocar as moedas na mesa, uma em cada ponta.

Escolhem-se duas pessoas que passarão o níquel para o outro lado da mesa mas como nariz. O que chegar primeiro vencerá.

202) JOGANDO PENAS.

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: O grupo ficará em fileira. Cada um com uma pena de galinha na mão.

Material : Várias penas de galinhas.

Desenvolvimento: Ao sinal todos jogam a pena para cima. O que lançar mais longe será o vencedor. Não vale molhá-la.

203) SERTANDO OS CORAÇÕES.

Objetivo: Desenvolver a cooperação.

Formação dos participantes: À vontade.

Material : Recortar corações em cartolina vermelha. Em cada um escrever uma tarefa que deverá ser cumprida e cortar em três pedaços.

Desenvolvimento: Distribuir aos participantes . Uma vez recomposto, os três donos deverão fazer o que está escrito. O grupo que melhor se apresentar será o vencedor.

204) BOATO

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: Ao dirigente é dado o direito de escolher cinco ou mais participantes que serão destacados do grande grupo para fora da sala.

Desenvolvimento: Após o sinal, apenas um retorna e lhe é contada a história. Chama-se mais um que ouvirá a estória contada pelo primeiro e assim sucessivamente. A brincadeira consiste na comparação da estória contada pelo último e a diferença da maneira como foi contada pelo último e o primeiro.

205) O MEXERICO.

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: Ficarão assentados em fila ou formando um círculo. Desenvolvimento: O dirigente diz alguma coisa ao ouvido do primeiro da fila e este, por sua vez, transmite ao que está assentado ao seu lado e assim sucessivamente até a notícia chegar a última pessoa que a deve repetir em voz alta. Verão quão deformada chega a notícia.

206) MARCHA DOS CHAPEUS.

Objetivo: Desenvolver a atenção e perspicácia.

Formação dos participantes: Em círculo e marchando ao compasso da música, um atrás do outro, com o chapéu postos sobre a cabeça, menos um.

Material : Um, dois, ou três chapéus, conforme o tamanho do grupo.

Desenvolvimento: Ao som da música, ou de sinal ritmado do dirigente, os chapéus deverão ser passados aos companheiros da frente e ao parar a música o que ficar com o chapéu (ou sem o chapéu se for colocado muitos chapéus, ou seja um para cada, ficando um sem chapéu), deverá sair da roda. No final ficará só um chapéu, se for usado a verão de se colocar muitos chapéu, até se chegar ao campeão.

207) DESNORTEANDO.

Objetivo: Desenvolver o norteamiento.

Formação dos participantes: Deverão ficar no cento do salão.

Material : Um ou mais cabos de vassouras.

Desenvolvimento: Ao sinal do dirigente, cada um tomará o cabo da vassoura e pondo uma ponta no chão colocará a ponta de seu nariz na outra extremidade mantendo o cabo na vertical e sem colocar a mão dará seis voltas ao redor do cabo e deverá ir até um alvo estabelecido.

Será divertido quando os concorrentes saírem cambaleantes à procura do alvo.

208) NORTE, SUL.

Objetivo: Desenvolver a agilidade mental e a coordenação motora.

Formação dos participantes: Dependendo de seu número, os participantes foram diversas filas de cinco a oito pessoas. Deverão ficar a meia distância, um do outro, para poderem se movimentar livremente.

Quem errar é desclassificado e será campeão o que ficar por último.

209) RECONHECIMENTO.

Objetivo: Desenvolver a memorização e rapidez no escrever.

Formação dos participantes: Poderá participar até dois membros de cada equipe.

Material: Mesa, vários objetos, uma toalha ou pano. Folhas de papel e lápis.

Desenvolvimento: Coloca-se os objetos sobre a mesa e cobre-se com a toalha ou pano. O dirigente levantará a toalha durante um minuto e se dará outro minuto para que os participantes escrevam o que viram. Vencerá o grupo que relatar o maior número de objetos no tempo estipulado.

210) PROVA DE HABILIDADE.

Objetivo: Desenvolver a participação.

Formação dos participantes: Poderão participar até três representantes de cada equipe.

Material : Envelopes contendo a prova de habilidades a ser disputada (diferentes para cada um).

Desenvolvimento: Será entregue um envelope a cada equipe. O tempo máximo não poderá ultrapassar de meia hora. Todavia, se for menor, será mais interessante. Levar-se-á em conta o tempo empregado e a exatidão da resposta.

211) ESQUETE.

Objetivo: Desenvolver a capacidade de se comunicar por meio de gestos.

Formação dos participantes: Nesta prova deverão participar apenas dois elementos de cada equipe.

Desenvolvimento : Somente poderá representar por meio de gestos, mímica ou movimentos, sem o uso da voz, alguma cena ou estória previamente escolhida.

212) COPO SONORO.

Objetivo: Desenvolver a sensibilidade musical.

Formação dos participantes: Um elemento de cada equipe.

Material : Um copo de cristal ou vidro com água até quase à metade.

Desenvolvimento: Os representantes deverão provocar um som cristalino e límpido, friccionando um dedo sobre a borda do copo. Levar-se-á em conta a perfeição do som e o tempo empregado para alcançá-lo. Prazo máximo permitido: 5 minutos.

213) IMITAÇÕES.

Objetivo: Desenvolver a participação e a observação.

Formação dos participantes: Um representante de cada equipe.

Desenvolvimento: Cada um tentará imitar algo escolhido na hora: um artista conhecido , um cantor, vozes de animais, etc.

214) PREGAR BOTÕES.

Objetivo: Desenvolver a habilidade de pregar botões com perfeição e com rapidez.

Formação dos participantes: Cada equipe enviará dois representantes femininos e dois masculinos.

Material : Dois botões para cada participante. Agulhas e um carretel de linha.

Desenvolvimento: A prova consiste em cada um pregar os botões com quatro pontos para cada botão. Levar-se-á em consideração o tempo e a qualidade dos pontos dados.

215) RESISTÊNCIA.

Objetivo: Desenvolver a capacidade de reter o ar nos pulmões.

Formação dos participantes: Prova que poderá ser feita por duplas, mistas ou não.
Material : Cronômetro ou relógio que marque os minutos.
Desenvolvimento: Os participantes aspirarão o máximo possível de ar, mantendo-o preso até quando resistirem. Tomar-se-á o tempo de cada um, somando-se e dividindo por dois, o que dará o tempo médio de cada dupla.
A Classificação será feita da seguinte forma:
Primeiro colocado 10 pontos.
Segundo colocado 7 pontos.
Terceiro colocado 5 pontos.

216) PULAR COM UM PÉ SÓ.

Objetivo: Desenvolver o equilíbrio do corpo.
Formação dos participantes: Escolher alguns jovens.
Material : Um copo quase cheio de água para cada participante. Giz.
Desenvolvimento: Correrão com o copo na mão pulando com um pé só. Marcar a distância que deverão percorrer. O que pular sem derramar a água e chegar primeiro será vencedor.



Estes Jogos de forma Coletiva ou Individual buscam valores e atitudes como: Atenção, Memorização, Noção Espacial, Honestidade, Autocontrole, Disciplina, Respeito as regras, Consciência corporal, Amizade, Igualdade, Autoconfiança, Perseverança e Responsabilidade. Estes são Brincadeiras exclusivas para serem feitos em sala e também ao ar livre.

217) O PULO MALUCO.

Objetivo: Desenvolver a agilidade motora e a atenção.
Formação dos participantes: Equipes masculinas e femininas de 10 participantes. Deverão estar em pé segurando-se pela cintura ou pelos ombros.
Desenvolvimento: O dirigente, na frente dos concorrentes, dará um sinal com apito. Neste momento, os participantes da fila, segurando-se pela cintura, dão um pulo à frente. Se a corrente se romper ou o pulo for dado antes do apito, a fileira voltará ao ponto de partida.
Regra: Será vencedora a equipe que alcançar a linha de chegada em primeiro lugar.
Observação: É importante que os participantes sejam do mesmo tamanho.
Variante: Quando o dirigente disser "já", darão um passo à frente e quando disser "gi", darão um passo para trás.

218) OS PERNETAS.

Objetivo: Esta brincadeira desenvolve a agilidade motora.
Formação dos participantes: Um ao lado do outro, atrás da linha de partida.
Desenvolvimento: O dirigente pede que os participantes descalcem um pé de sapato e o leve a uns 15 metros, amontoando-os sem amarrá-los ou abotoá-

los. Dado o sinal de partida, todos correm até a pilha de sapatos, pulando com o pé calçado, e cada um procura o seu calçando-o em uma das mãos contrárias. Feito isto, voltam a linha de partida pulando com o pé e a mão calçados. O Participante que chegar primeiro à linha de partida, será o vencedor.

Regra: 1- Todos deverão partir ao mesmo tempo.

Observação: Se os sapatos forem iguais, é necessário numerar cada participante e escrever o seu número nos sapatos.

219) CABO SEM CORDA.

Objetivo: Esta brincadeira, além de ser ótima fonte de alegria e diversão para os participantes, desenvolve a agilidade motora.

Formação dos participantes: Dois grupos de quatro a cinco elementos.

Desenvolvimento: O dirigente coloca um grupo do lado esquerdo da uma linha divisória e outro lado direito da referida linha. Formam uma fila de cada lado e cada participante segura o companheiro pela cintura sendo que o primeiro de cada grupo segura o outro pelos pulsos. Dado o sinal pelo animador, devem puxar, o mais que puderem, o grupo oposto, até fizerem os primeiros “adversários” atravessarem a linha divisória. O grupo que o conseguir será o vencedor.

Regra: Cada grupo deve ter número igual de participante.

Observação: Nesta brincadeira, também é importante levar em consideração a altura e a força muscular dos participantes – as equipes devem estar mais ou menos equilibradas.

220) O BASTÃO MORTÍFERO.

Objetivo: Esta brincadeira desenvolve a agilidade motora.

Formação dos participantes: Em círculo, um ao lado do outro.

Material: Cabo de vassoura.

Desenvolvimento: O Dirigente entrega o cabo de vassoura a qualquer elemento do círculo. Dado o sinal, eles devem passar o bastão de um em um, de maneira que faça a volta do círculo, girando da direita para a esquerda. Serão dados, de tempos em tempos, vários sinais. O participante que, neste momento, estiver com o bastão na mão “morrerá”. Permanecerá no seu lugar, com as mãos nas costas, e não poderá mais tocar no bastão. Igualmente, “morrerá” aquele que deixar cair o bastão no momento em que soar o apito, ou aquele que se recusar a recebê-lo, quando ainda não estiver eliminado.

A brincadeira vai se complicando à medida que os participantes vão “morrendo”, pois é preciso, no final, correr para passar o bastão ao participante mais próximo.

Regras: 1) O bastão deverá ser segurado verticalmente com as duas mãos.

2) Ninguém poderá recusar a receber o bastão, pois, se isto fizer, “morrerá”.

Observação: Qualquer coisa empregada no lugar do bastão surtirá o mesmo efeito de alegria e entusiasmo.

221) Futebol com vassouras.

Objetivo: Esta brincadeira desenvolve a habilidade motora.

Formação dos participantes: Em uma quadra de futebol com dois gols.

Material: bola e vassoura para cada participante.

Desenvolvimento: É como um jogo de futebol. A diferença é que no futebol o jogador chuta com os pés e o goleiro pega com a mão. Nesta brincadeira os jogadores, que poderá ser a mesma quantidade exigida pelas normas do futebol, só podem usar a vassoura para carregar a bola. Não é permitido o uso dos pés. No caso do goleiro, estes só podem defender com a vassoura. As demais regras, são as mesmas usadas no futebol.

222) ESTOURAR BALÕES (também conhecida como BOMBA).

Objetivo: Desenvolver a capacidade pulmonar.

Formação dos participantes: Organizar duas equipes, conforme o número de balões, podendo ser uma de rapazes e outra de moças.

Material : Doze ou mais balões, ou saquinhos de papel. Duas cadeiras.

Desenvolvimento: Colocar os balões sobre as cadeiras a uma distância de 10 ou mais metros das duas equipes. Ao sinal do dirigente, os dois primeiros da fila saem e tomam o primeiro balão procurando encher enquanto retornam ao ponto de partida. Devem encher até estourar o balão. O Balão estourado deve ser dado ao segundo da fila que levará o balão estourado o deixando no chão, ao lado da cadeira de onde pegará o segundo balão para encher e estourar. E assim continuara a brincadeira até que o último da fila estoure o último balão. A equipe que estourar primeiro todos os balões será a campeã.

N.B. –Pode-se fazer duas variantes desta brincadeiras.

Primeira variante – Em de balões, usar saquinhos de papel que depois de cheios deverão ser estourados na mão.

Segunda Variante- Em vez de estourar os balões enchendo-os , no meio do salão deverão a ter duas cadeiras onde os concorrentes chegarão com os balões cheios e sentados sobre eles deverão estourá-los.

223) ASSOBRANDO BEXIGAS.

Objetivo: descontração , companherismo e união do grupo.

Prática: Formar vários grupos de pessoas, podendo ser de meninos, meninas ou mistas. Dado o sinal solta-se uma bexiga no ar. O Grupo tem que manter a bexiga no ar, sem usar as mãos, só assobrando. O Grupo de usar as mãos , os pés ou algum parte do corpo que não seja o sopro, será eliminado.

224) LUTA DA BEXIGA

For mar duplas de casa (um meninos e uma menina). NO pé do menino amarra-se uma bexiga. O Jogo é o seguinte : o outro grupo deverá estourar a bexiga do outro casal. Um detalhe : somente a moça pode estourar, o menino terá que proteger a sua bexiga. Ele (moço) não pode estourar a bexiga do outro casal, somente proteger a sua. O Grupo que ficar sem a bexiga será eliminado.

225) ASSOBRANDO BEXIGAS. - GINASTICA COM BEXIGAS

Objetivo: quebra-gelo, integração, socialização e cooperativismo.

Material : Bexigas.

Prática: Com um som de fundo todos devem controlar sua bexiga individualmente ao comando do monitor. Todos em roda em movimento. Controle vai sendo modificado utilizando as mãos, a cabeça, os ombros, os pés, etc.... Todas as partes do corpo possíveis. Na sequência controla-se em duplas (trocando os balões) e com partes diferentes do corpo em trios, quartetos, grupos, etc...

Sugestão: O Som de fundo pode ser mudado constantemente para variar o ritmo da dinâmica.

Idéia principal: Mostrar que devemos compartilhar com os outros alegrias e tristezas, bênçãos e dificuldades em todos os momentos independentes da situação.

Sugestão: Pode determinar que seja formado grupos de 04,05,06,08,09,etc...onde deverão jogar sua bexiga para o ar e não podem deixar cair no chão. Só com os ombros, com as mãos dadas, abaixado, com ao braço dado.

226) ESTOURANDO BALÕES

Objetivos:

É um exercício de competição.

Material:

Dois balões para cada pessoa e barbante.

Como Fazer:

1. Distribuir dois balões para cada participante.
2. Distribuir, também, um pedaço de barbante suficientemente grande para amarrá-lo à cintura, junto com os balões.
3. Encher os dois balões e prendê-los ao barbante, um de cada lado da cintura.
4. Cada pessoa deve tentar estourar os balões da outra, protegendo, ao mesmo tempo, os seus balões.
5. Deve-se utilizar, apenas, as mãos - evitar, portanto, objetos que possam provocar acidentes (palitos, unhas, alfinetes, etc).

227) BALÕES NO AR

Objetivos:

Excelente momento para integração do grupo, processo de reencontro, celebração.

Material:

Um balão para cada pessoa e durex.

Como Fazer:

1. Distribuir um balão para cada pessoa (sendo possível, o facilitador, com uma boa ajuda, poderá prender, com um minúsculo pedaço de durex, os balões sob as cadeiras).
2. Orientar para que todos encham, do tamanho que quiserem, os seus balões.
3. O exercício consiste:

Opção 1

- a) Jogar os balões para cima, não os deixando cair, APENAS utilizando a cabeça.
- b) Efetuar troca de balões com outras pessoas, tantas quantas forem possível.

Opção 2

- a) Jogar os balões para cima, não os deixando cair, utilizando UMA das mãos.
 - b) Efetuar troca de balões com outras pessoas, tantas quantas forem possível.
4. Ao final, realizar um momento de "celebração", estourando todos os balões ao mesmo tempo.

228) CORRIDA DE BALÕES.

Objetivo: Desenvolver a capacidade pulmonar.

Formação dos participantes: Organizar dois ou mais grupos com igual número de pessoas.

Material : Dois ou mais balões conforme o número de pessoas. Os balões deverão estar bem inflados.

Desenvolvimento: Uma linha de partida e outra de chegada serão feitas no chão, distantes 10 metros uma da outra. Iniciado o brinquedo, o primeiro participante de cada equipe colocará o balão sobre a linha de partida, e, de joelhos, soprará até chegar a linha fronteira. Uma vez chegado, recolherá o balão e, correndo, voltará ao ponto de saída, entregando ao companheiro seguinte, que repetirá a ação. O grupo cujo último participante chegar primeiro, vencerá a partida.

229) GINCANAS COM BALÕES.

Objetivo: Desenvolver o espírito de equipe e gosto pelo trabalho Missionário, com alegria.

Formação dos participantes: Dividir os participantes em grupos e cada um deve ter o seu líder que escolherá o seu balão.

Material : Balões de gás, de várias cores. Com antecedência, preparar algumas listas de tarefas a serem cumpridas pelos grupos da gincana, incluindo um ou dois itens missionários. (distribuir folhetos, pesquisas, etc...) Colocar os papéis dentro dos balões enchendo-os a seguir.

Desenvolvimento: Ao sinal do dirigente, os líderes dos grupos estouram seus balões e se reúnem com os participantes, organizam-se para a ação e saem à procura do que é pedido. O grupo que primeiro chegar com tudo o que é pedido, é o campeão.

N. B. Organizar a lista de acordo com o ambiente onde é feita a brincadeira para que não demore mais do que meia hora.

- 1) Reunir a equipe e distribuir as tarefas.
- 2) Reunir os materiais e entregar aos dirigentes.
- 3) Para cada inscrição que se conseguir na enquête, a equipe terá um desconto de 3 minutos (numero máximo de inscrições válidas = três).

230) BRIGA DE GALO.

Objetivo: Desenvolver a destreza.

Formação dos participantes: Selecionar dois concorrentes que sejam mais ou menos da mesma altura.

Material : Alfinetes de segurança e cartões ou papéis coloridos.

Desenvolvimento: Pregar nas costas de ambos, à mesma altura, um pequeno pedaço de cartão. Ao sinal do dirigente, cada um procurará descobrir a cor do papel que o outro tem às costas. O que primeiro conseguir é o vencedor.

Pode-se ter duas duplas ao mesmo tempo disputando a fim de tornar a brincadeira mais movimentada.

variante

Objetivo: Desenvolver a agilidade, a força e o equilíbrio.

Formação dos participantes: Como na brincadeira anterior.

Material : Os "galos" deverão saltar com uma perna só (com a mão direita segurando o pé direito). Será campeão o "galo" que batendo no ombro do seu adversário conseguir fazê-lo cair ou colocar os dois pés no chão.

Falta: Será considerada falta quando o "galo" largar a mão do pé. Três faltas é desclassificado.

231) BRIGA NO GALINHEIRO

Objetivo: Desenvolver a habilidade de atacar e defender, equilíbrio, autodomínio e agilidade.

Formação dos participantes: Duas fileiras, uma de frente para a outra, de cócoras e com os braços estendidos e mãos voltadas para o adversário da frente.

Desenvolvimento: Ao sinal do dirigente, cada um procura derrubar o seu par, batendo-se nas mãos um do outro, para fazê-lo perder o equilíbrio ou sair do limite das linhas, dentro das quais se encontram.

232) O GATO E O RATO NOS CORREDORES (também conhecida como AVENIDA).

Objetivo: Desenvolvimento físico e da coordenação motora.

Formação dos participantes: Dentre todos, escolhe-se um "gato" e um "rato". Os demais devem formar algumas filas distantes uns dos outros o suficiente para que de braços estendidos, as mãos se toquem. É como que se estivessem em formação, como fazem os Desbravadores, com os dois braços estendidos ao lado, como se estivessem cobrindo.

Desenvolvimento: Começada a brincadeira, todos deverão ficar de braços estendidos formando então corredores por onde o "gato" vai correndo para procurar pegar o "rato". Acontece que ao sinal do dirigente todos deverão girar um quarto de volta mudando a direção dos corredores. Ex: Direita volve. Esquerda volve. Um oitavo a direita ou esquerda. Nem o "gato" nem o "rato" não podem passar por baixo dos braços. Se o "gato" pegar o "rato" inverte-se a posição ou pode-se trocar as pessoas.

233) MINHA CARA "METADE".

Objetivo: Desenvolver o espírito de cooperação rápida.

Formação dos participantes: Número igual de moças e rapazes, em quantidade razoável.

Material : Devem ser preparados com antecedência, levando em conta o número de participantes. Pode-se usar anúncios comerciais que aparecem na imprensa, figuras, pedaços de papel ou de pano que se cortarão em duas partes bem diversas. Estas serão entregues, antecipadamente, uma, a uma senhorita e outra a um jovem.

Desenvolvimento: Dado o início, cada participante buscará a pessoa que se encontre com a outra metade. Ganharão par que logre a figura em primeiro lugar.

Variante: Numa segunda vez que se fizer a esta brincadeira, se pode recortar figuras em 6 ou 8 partes e o grupo que primeiro formar a figura é o campeão.

234) TERRA E MAR.

Objetivo: Desenvolver a atenção.

Formação dos participantes: Ao lado de uma risca no chão.

Material : Giz.

Desenvolvimento: Dividir-se-á o salão em duas metades, por meio de uma linha. Um lado será a terra e outro será o mar. A brincadeira consiste em saltar da terra ao maré e vice-versa, sem equivocar-se, quando o dirigente disser um dos locais. Suponhamos que o grupo está na metade chamada "terra". Para passar para a outra metade, isto é, para o "Mar", somente poderá fazê-lo quando o dirigente disser esta palavra. Todavia, se ele anunciar "terra", o grupo deverá manter-se onde está. O participante que se equivocar será excluído. A fim da brincadeira tornar-se movimentada e interessante, mister que o dirigente aja com rapidez e malícia.

235) CORRIDA DE SOMAR.

Objetivo: Rapidez no cálculo de adição.

Formação dos participantes: Concorrem dois grupos formados que deverão estar em pé ou sentados atrás da linha de partida.

Material : Dois quadros-negros. Alguns pedaços de giz.

Desenvolvimento: A uns 5 ou 10 metros, colocar um quadro-negro de cada grupo. Dada a ordem para iniciar, o primeiro participante de cada grupo, levando um giz, avançará e escreverá no quadro um número de tantos algarismos quanto se tenha combinado anteriormente. Feito isto, regressará à linha de partida, entregará o giz ao companheiro seguinte. Este colocará outra cifra de igual número de algarismos. Voltará e passará o giz ao seguinte, que repetirá a ação. O último deverá fazer a soma dos algarismos colocados. Vencerá ao grupo cuja soma correta concluída em primeiro lugar.

236) ZIG ZAG NAS GARRAFAS.

Objetivo: Desenvolver a noção de direção.

Formação dos participantes: Esta brincadeira é muito divertida e pode ser feita em qualquer recinto, com tantos concorrentes quantos queiram participar.

Materiais: Dez ou mais garrafas vazias. Um lenço grande.

Desenvolvimento: Alinham-se umas dez ou mais garrafas vazias, a uma distância de 50 centímetros uma das outras,. Tampam-se os olhos do primeiro participante encaminhando-o para junto da primeira garrafa. Aí, seu guia o deve deixar. A brincadeira consiste em caminhar em ziguezague, ora por

dentro, ora por fora da linha das garrafas, sem derrubar nenhuma. Aquele que conseguir isso, será vencedor. É permitido ao participante tocar os pés nas garrafas para se orientar. Poderá ainda ser permitido a orientação do participante por seu guia, orientando-se a direita, a esquerda, em frente, cuidado. Poderá ainda marcar tempo para o percurso. 2

237) TOCANDO GALINHA.

Objetivos: Desenvolve a coordenação motora e a habilidade de conduzir um objeto com os pés.

Formação dos participantes: Formar duas colunas de igual número de participantes. Diante deles uma linha distante de 7 a 10 metros das duas cadeiras à frente das colunas.

Materiais: Duas cadeiras e duas latas cilíndricas ou outros objetos iguais, ou bolas.

Desenvolvimento: Ao sinal, ao primeiro participante, de cada coluna, irá chutando e conduzindo a lata em direção à cadeira, à sua frente, e depois de contorná-la voltará ao ponto de partida. Quando ultrapassar a linha de saída o segundo participante fará o mesmo. Assim sucessivamente até o último da equipe.

Faltas :

- 1) Apanhar ou conduzir a lata com a mão.
- 2) Começar a chutá-la antes de esta e o companheiro que a conduz transportar a linha divisória.
- 3) Esbarrar na cadeira.

Vitória: Será da equipe que chegar com o último participante em primeiro lugar o fim do trajeto, tendo o menor número de faltas, pois cada falta constitui a perda de um ponto.

238) ONDE ESTÁ MEU PAR.

Objetivos: Desenvolver a amizade entre os dois sexos.

Formação dos participantes: Numero igual de rapazes e moças.

Desenvolvimento: Os rapazes formam um círculo e dentro destes as moças voltam-se para seu par dando-lhe a mão. Começam a cantar. Os pares se movem para a direita. Ao sinal de separar as moças continuam sua caminhada e os rapazes irão em sentido contrário. Ao novo sinal, procuram o seu par e dão as mãos. O último a dar a mão a sua dama é o par desclassificado. A brincadeira continua até ficar somente um par, o qual será o vencedor.

239) TUNEL HUMANO.

Objetivos: Coordenação motora, atenção e desenvolvimento do espírito de equipe.

Formação dos participantes: Duas colunas compostas do mesmo número de participantes que deverão ficar com as pernas afastadas. O Primeiro de cada coluna fica com a bola na mão.

Material: Duas bolas.

Desenvolvimento: Ao sinal, o primeiro de cada coluna passa a bola, entre as pernas, para o segundo e assim sucessivamente. Quando chegar ao último da coluna, este deverá correr e tomar o primeiro lugar e passar a bola para os de trás.

Vitória: Será vitoriosa a equipe que em primeiro lugar, chegar com o primeiro participante da coluna de volta ao seu primitivo lugar.

240) BOLA AÉREA

Esta brincadeira é semelhante a anterior. A bola, ao invés de ser passada entre as pernas, é passada de mão em mão, por cima da cabeça dos participantes.

241) MONTANHA RUSSA.

É uma fusão das duas brincadeiras anteriores sendo que o primeiro participante deverá passar a bola entre as pernas e o segundo, ao recebê-la, passará para trás, por cima da cabeça e assim por diante.

242) O REI PEDE.

Objetivos: Desenvolvimento da ação grupal e destreza.

Formação dos participantes: Dividir em grupos de seis a dez pessoas, com um líder em cada um. Escolher o "rei" e o seu "secretário" que são colocados num lugar de destaque, no centro do salão.

Material: Com antecedência, preparar a lista do que o "rei" quer.

Desenvolvimento: A brincadeira se processará assim: o dirigente consulta o "rei", em particular, para saber qual o seu desejo. Depois dirige-se aos participantes e diz: "O rei pede..." (então menciona o que o "rei" pede e apenas o líder do grupo deverão procurar rapidamente o que o "rei" pede e apenas o líder do grupo deverá ir até ao secretário do "rei" para levar o que foi pedido.

O que chegar em primeiro ganhará 10 pontos.

O que chegar em segundo ganhará 8 pontos.

O que chegar em terceiro ganhará 6 pontos.

O que chegar em quarto ganhará 4 pontos.

Observação: Com antecedência, o "rei" deverá saber o que pedir para que a brincadeira seja bem interessante. Alguns exemplos do que pedir: talão de cheque, pente de osso, relógio de marca.... uma folha de mamoeiro, um cartão de crédito, três canetas da mesma marca, etc...

Objetivos: Desenvolve a coordenação motora e a habilidade de conduzir um objeto com os pés.

243) UMA CAÇADA DE TALENTOS.

De acordo com o tipo de elementos que serão caçados, a brincadeira se realiza com sucesso, tanto na cidade quanto em acampamentos, piqueniques, clubes, etc...

Objetivos: Estimula imensamente o valor social e pedagógicos. Também cria um espírito de cooperação e solidariedade incomum.

Formação dos participantes: Esta brincadeira apresenta uma grande vantagem sobre a maioria das suas similares: podem participar, simultaneamente, equipes formadas por pessoas de ambos os sexos, todos os tamanhos, idade e nível cultural.

Formar equipes de cinco a dez pessoas, no máximo, e bastante heterogêneas. Nomear um capitão para cada uma.

Materiais: Com antecedência, preparar a lista dos elementos que deverão ser caçados. Esta lista somente será entregue ao capitão, na hora exata. O que chegar em primeiro ganhará 10 pontos. início da brincadeira.

Na escolha dos elementos que deverão ser obtidos, convém colocar alguns fáceis para servir de estímulo. Eis alguns itens que poderão ser como exemplo:

- 1) 5 moscas vivas.
- 2) 3 pedrinhas roliças.
- 3) 10 autógrafos diferentes (inclusive de pessoas importantes do local).
- 4) 1 flor vermelha.
- 5) 1 osso de gado.
- 6) 1 par de meias femininas.
- 7) 1 par de óculos.
- 8) 1 minhoca viva.
- 9) 1 fotografia de uma jovem, de um idoso, etc...
- 10) 6 penas de galinhas.
- 11) 3 jovens estrangeiros, de outro estado, que trabalha na Associação, etc...

Vitória: Formar uma comissão para julgar. A equipe que conseguir caçar todos ou o maior número dos elementos será a vencedora. Estipular um tempo para cada caçada. Fica mais divertido.

244) PESCANDO FITAS.

Objetivos: Desenvolver o físico e o espírito de equipe.

Formação dos participantes: Formar equipes de igual número de pessoas que ficarão alinhadas, uma em frente à outra, a uma distância de 10 a 15 metros. Cada participante terá presa às costas, por adesivo, uma fita de cor, de 15 centímetros. Cada equipe terá uma cor.

Materiais: Fitas coloridas de acordo como número de participantes. Fita adesiva.

Desenvolvimento: A uma ordem do líder, todos abandonarão seus postos, procurando obter o maior número de fitas dos seus oponentes. Vencerá o grupo que conseguir, após determinado tempo, maior número de fitas. Deve se evitar que a brincadeira se torne rude ou violenta, especialmente se os participantes são de ambos os sexos.

245) A BUSCA DO TESOURO.

Objetivos: Atividades realmente interessante e ideal para acampamento e piqueniques. O seu êxito depende, em grande parte, da capacidade de quem a planeja, pois apela muito para a imaginação, engenho, habilidade e espírito de observação.

Formação dos participantes: À vontade. As pistas dependerão do tipo de participantes, isto é, idade, sexo e nível cultural. Podemos assegurar, quando bem feitas, é uma atividade que desperta o entusiasmo de menores, moços e adultos.

Materiais: Vários, pois as pistas dependerão de onde se desenvolve a atividade.

Desenvolvimento: A brincadeira consiste em encontrar um suposto tesouro que se encontra perdido o local. Para tanto, haverá uma série de pistas que darão indicações mostrando onde se acha. Na sua organização, aconselhamos levar em conta os seguintes elementos:

- 1) A brincadeira será disputada em equipes. Estas deverão ser formadas de 5 a 10 pessoas, no máximo.
- 2) Cada equipe receberá sua própria pista, que constará de 8 a 10 etapas. O número de etapas está condicionado ao tempo disponível, todavia, sua duração não deve exceder de duas horas.
- 3) NO caso de usarem as mesmas pistas para todos, seu ponto de partida e as diversas etapas deverão ser diferentes.
- 4) As pistas serão numeradas na ordem em que devem ser procuradas. Cada equipe deverá receber pistas de papel de cor diferente, para evitar confusão.
- 5) O Capitão de cada equipe entregará todas as pistas ao dirigente do programa, no final da brincadeira.
- 6) As pistas deverão estar escondidas em lugares bem diversos e distantes. A fim de que haja segurança quanto à eficiência do esconderijo, é conveniente escondê-las antecipadamente.
- 7) Ao começar a brincadeira, o dirigente entregará ao capitão de cada equipe a Pista número 1, na qual se encontram as indicações para localizar onde se acha a Pista número 2,. Estas indicações deverão ser feitas em forma de charadas, enigmas ou apelando para os conhecimentos dos participantes.
- 8) O Tesouro será escondido em um lugar remoto, de preferência enterrado. A última pista é que dará as indicações de onde se localiza o Tesouro. A equipe que encontrar em primeiro lugar, é a vencedora e fará jus ao conteúdo ou valor do Tesouro. Todavia, só é válida a brincadeira, se juntamente como Tesouro, o capitão da equipe devolver todas as pistas restantes.

- 9) A entrega do Tesouro à equipe será mais interessante, se for feita em uma solenidade especial, durante um jantar ou uma noite adrede planejada.

Veja a seguir algumas sugestões de pistas.

- 1) Pista número 1 – (Inicial) Desço cantando e subo chorando. Ali estou te esperando... (no poço).
- 2) Pista número 2 - Minha terra a tem palmeiras, Onde canta o sabiá....(numa palmeira).
- 3) Pista número 3 - Salve lindo, pendão de esperança (no mastro da bandeira) .
- 4) Pista número 4 – Em meu retângulo silencioso,
Vi derrotas e vitórias,
Mas é no círculo procurado
Que se inicia a vitória (no tabuleiro de Bola-ao-cesto).
- 5) Pista número 5 – Tec-tec vem tec-tec vai
Me bates e sofro sem dizer um ai!
(na mesa de ping-pong).
- 6) Pista número 6 – Dia e noite acorrentado

Nas não sou como os sentenciados!

Tenho ajudado a muitos

e não morrerem afogados!

(no flutuador, sobre o lado).

CORRIDAS E BRINCADEIRAS ESPORTIVAS.

Esta série de brincadeiras tem por objetivo o desenvolvimento motor, e o equilíbrio, a atenção, a cooperação em grupo, etc...

246) CORRIDA DE MARCHA A RÉ.

Objetivos: Esta engraçadíssima brincadeira é mais apropriada para praia ou campo porque necessita de espaço para ser executada.

Formação dos participantes: Traçar duas linhas no chão, à distância de uns 30 metros uma da outra. Os concorrentes formam grupos de três pessoas, cada um, tomando a posição indicada: as duas pessoas das extremidades andam de frente, segurando pelas mãos a pessoa do centro, que deve andar de costas. Está bem entendido que a pessoa do centro não deve se virar para a frente, sob pretexto algum.

Material: Algo apropriado para riscar o chão.

Desenvolvimento: O Dirigente da corrida dá o sinal da partida e os concorrentes dão arrancada, procurando andar o mais depressa possível, para conseguirem a linha de chegada. O grupo que aí chegar em primeiro lugar será o vencedor. Se algum participante do centro do grupo cair ou se virar, será eliminado, juntamente com seu grupo.

247) CORRIDAS DE ESTAFETAS.

Brinquedo bastante interessante.

Formação dos participantes: Os participantes são divididos em dois grupos: A e B, composto cada um do mesmo número de pessoas. Enfileira-se o grupo A, em linha e a uns 30 metros desta, finca-se uma estaca. Faz-se o mesmo com o grupo B. Agora estes dois grupos vão competir. Entrega-se um bastão à primeira pessoa do grupo A, e outro à primeira pessoa do grupo B.

Material: Duas estacas. Dois bastões.

Desenvolvimento: Dado o sinal, a primeira pessoa do grupo A, bem como a primeira do grupo B devem sair correndo, dar uma volta apor tas da estaca que se acha espetada no chão, voltar correndo até o seu grupo e entregar o bastão, que tem não mão, à pessoa seguinte. Este executará ao mesmo trajeto e assim até terminarem todas as pessoas do seu grupo. O grupo de estafetas que primeiro terminar ganhará.

248) ESTAFETAS DE 4 GRUPOS.

Está brincadeira é para um grande número de pessoas.

Formação dos participantes: Os participantes são divididos em quatro grupos iguais: A, B, C e D. Enfileira-se o grupo A numa linha, e a uma distância de 30 metros enfileira-se o grupo B. Estes dois grupos vão concorrer com os grupos C e D. Estes últimos são igualmente colocados com os grupos A e B. Entrega-se um bastão à primeira a pessoa do grupo A, e outro à primeira pessoa do grupo C.

Material: Dois bastões.

Desenvolvimento: A um sinal dado, a primeira pessoa do grupo A e a primeira do grupo C sairão correndo em direção ao grupo parceiro, entregando o bastão a primeira pessoa deste grupo, tomando seu lugar. Assim, a primeira pessoa do grupo A, que recebeu o bastão, sai correndo e entrega-o à primeira pessoa do grupo B, tomando-lhe o lugar. A primeira pessoa do grupo C entrega à primeira pessoa do grupo D. Estas pessoas farão o mesmo que as outras fizeram, indo entregar o bastão respectivamente às segundas pessoas dos grupos A e C. E assim prossegue a brincadeira.

Os grupos que terminarem primeiro serão os vencedores.

249) CORRIDA DE OBSTÁCULOS

Esta brincadeira é mais apropriada para rapazes.

Formação dos participantes: Dividir os participantes em dois ou mais grupos. Escolher quatro componentes de cada grupo que serão os obstáculos e se colocam à frente da coluna correspondente, uma trás do outro, a três metros de distância. O primeiro adota a posição firme, o segundo se inclina para a frente, com as mãos sobre os joelhos, o terceiro se coloca com as pernas abertas e o quarto firme.

Desenvolvimento: Dado o sinal para começar, o primeiro de cada grupo corre para a frente, gira ao redor do número 1, salta sobre o número 2, passa entre as pernas do número 3 e gira ao redor do número 4. Depois corre para a retaguarda da coluna e bate nas costas do último participante que por sua vez bate nas costas do que está à sua frente e assim sucessivamente até chegar ao primeiro da fila que passa a correr e repetir tudo o que o primeiro fez. A corrida termina quando o último rapaz da coluna depois de passar por todos os obstáculos, cruzar o ponto de partida. Os corredores não podem tocar os rapazes, quando giram à volta deles.

250) **CORRIDA DE 3 PERNAS.**

É uma brincadeira para criança de 8 a 50 anos de idade, muito divertida não só para os mesmos, como para os que a ela assistem.

Formação dos participantes: Faz-se um risco no chão, perto do qual ficam os participantes, representando o ponto de partida. A 20 metros, faz outro risco que representará o ponto de chegada.

Sempre juntar pessoas do mesmo sexo, amarrando-se a perna esquerda de um à perna direita do outro, com um cadarço, na altura dos tornozelos e um pouco abaixo do joelho.

Quando todos os grupos estiverem prontos, amarrados de 2 em 2 e enfileirados na linha de partida, começa-se a brincadeira.

Material: Algo apropriado para riscar o chão.

Desenvolvimento: A um sinal dado, saem os concorrentes e o grupo que primeiro atingir o ponto de chegada, ganhará.

251) **CORRIDA, DOIS A DOIS, DE DUAS PERNAS.**

É como a corrida precedente, os concorrentes são colocados um ao lado do outro, não tendo, porém, as pernas amarradas. Enlaçam-se pelo pescoço com o braço inferior e por trás, tendo que com o braço exterior segura a perna interior dobrada. E assim correm competindo em duplas.

252) **PESCADORES.**

Diverte muito na praia ou no campo, e não tem limite de participante.

Formação dos participantes: Dividir os participantes em 2 grupos: um grupo dos peixes e o outro dos pescadores.

Material: Algo apropriado para riscar o chão.

Desenvolvimento: A um sinal dado, pescadores e peixes correm para o centro, procurando os peixes atravessar a rede, até a outra linha, só podendo fazer pelas extremidades da rede, formada pelos pescadores; estes procuram fechar a rede, apanhando o maior número possível de peixes. Os que forem apanhados serão eliminados da brincadeira, continuando-se até que todos os peixes tenham sido presos.

253) AMONTOAR MUNIÇÕES.

Riscar duas linhas, a uma distância de 20 metros uma da outra. Dispor os objetos em monte.

O Monte deve ser colocado no centro, entre as duas linhas paralelas.

Formação dos participantes:

Material: Providenciar uma infinidade de objetos, como: sapatos, toucas, casacos, cintos, roupões, etc... Algo apropriado para riscar o chão.

Desenvolvimento: A um sinal dado, os participantes correm no monte para buscar objeto de cada vez, trazendo-o para seu campo. Isto até esgotar-se o monte. Depois contar as munições de cada grupo, sendo vencedor o que mais número de munições tiver.

254) CORRIDA SALTANDO A CORDA.

Formação dos participantes: Pode brincar por equipes ou individualmente. Marcar o espaço da brincadeira por meio de duas linhas, a uma distância de 15 a 20 metros, mais ou menos. Cada equipe receberá uma corda para pular.

Material: Duas cordas de pular. Algo para riscar o chão.

Desenvolvimento: Dada a voz de início, o primeiro participante sairá saltando a corda, até a linha fronteira, voltando e entregando a corda ao companheiro seguinte e assim sucessivamente. Vencerá a equipe cujo último participante regressar primeiro à linha de partida.

255) CORRIDA DE EQUILÍBRIO.

Formação dos participantes: Esta brincadeira pode ser feita em pares ou em pequenos grupos. Marcar a linha de partida e a de chegada, separadas por uma distância de uns 20 metros. Os participantes terão uma garrafa sobre a palma da mão.

Material: Tantas garrafas quantos forem os pares ou grupos.

Desenvolvimento: Iniciada a brincadeira, cada participante, caminhando normalmente ou correndo, deverá ser recolocada, na mão e reiniciada a corrida.

256) LEBRES E CÃES.

Formação dos participantes: Os participantes serão divididos em dois grupos: o dos cães e o das lebres. As lebres terão consigo, uma boa quantidade de papel picadinho ou cascas de amendoim.

Material: Bastante papel picadinho ou cascas de amendoim.

Desenvolvimento: Começando a brincadeira, as lebres sairão deixando o papel picadinho cair pelo caminho, como sinal de sua passagem. Depois de certo tempo, antecipadamente acertado, os cães sairão em busca das lebres,

seguindo os vestígios deixados, a fim de caçá-las. As lebres deverão deixar, obrigatoriamente, sinais de sua passagem, todavia, é permitido fazer pistas falsas, a fim de desviar cães. Passado certo tempo, 10 ou 15 minutos, tempo esse desconhecido por parte dos cães, as lebres procurarão regressar. Aqueles que voltarem salvas, serão vencedoras. Esta brincadeira poderá ser realizada por equipe ou individualmente. Sendo por equipe, o que conseguir maior número de lebres livres, será vencedora.

257) RAIO MORTÍFERO.

É outra brincadeira muito divertida para acampamentos. É feita à noite, de preferência em noites bem escuras. O Local da brincadeira deve ser um pequeno descampado ou, melhor ainda, uma clareira bem limpa, em um bosque, onde se marcará um círculo de uns 5 metros de diâmetro. Fora dessa área, será melhor se o terreno for acidentado e houver arbustos, troncos, árvores e outros recursos, a fim de que os participantes possam se esconder e se proteger do "raio mortífero".

Formação dos participantes: Um pouco antes de se iniciar a brincadeira, todos os participantes se esconderão entre os arbustos e acidentes do terreno. No centro do círculo, traçado na clareira, ficará o líder com a lanterna.

Material: Uma lanterna potente de luz concentrada.

Desenvolvimento: A finalidade da brincadeira é ingressar no círculo sem ser visto pelo líder, isto é, sem que o "raio mortífero" o descubra e liquide. O líder, em pé, no centro, dirigirá o "raio mortífero", apagando e acendendo a lanterna, conforme julgar conveniente, a fim de "matar" os que intentarem alcançar a área neutra, onde ficarão salvos. Os participantes usarão de todos os recursos e habilidades, rastejando, saltando, escondendo-se, assobiando ou gritando para despistar a atenção do líder ao transpor a linha neutra. Cada vez que o líder enfocar um participante, deverá dizer: "morto" e este deverá abandonar a brincadeira, colocando-se ao seu lado. Serão vencedores todos os que atravessarem ao círculo, sem serem atingidos pelo "raio mortífero".

258) PÕE O DEDO NA PAREDE.

Objetivo: Desenvolver o sentido de direção.

Formação dos participantes: Escolhe-se um jovem que no meio da sala receba explicações: marca-se na parede um ponto em que este deverá pôr o dedo.

Material : Um lenço grande.

Desenvolvimento: Vendar os olhos do jovem e pedir para se retirar do recinto. Deverá estar acompanhado. No ponto indicado, fica outro de boca aberta de sorte que quando o participante voltar a apontar para o ponto o outro lhe morderá o dedo, de leve.

259) CESTA DE FRUTAS

Objetivo do Jogo:

Propiciar a integração dos participantes de um novo curso ou laboratório;

Estimular a cooperação, criatividade e descontração de todos.

Propósito:

Esta dinâmica tem o propósito de descontrair, desbloqueando e estimulando a criatividade das pessoas e do grupo, por gerar oportunidades para a flexibilidade e originalidade dos participantes, também busca a melhoria na comunicação entre os participantes e cria um ambiente lúdico e saudável.

Recursos:

Uma caixa, tiras de papel em número suficiente para os participantes, lápis ou caneta, sala ampla com cadeiras colocadas em semi-círculo.

Número de Participantes:

Máximo de 30 pessoas.

Duração:

Em geral, o tempo varia conforme o número de participantes, isto é, para um grupo de 30 pessoas, o tempo estimado é de 30 a 45 minutos, no máximo, para a 1a e 2a fases , mais 15 a 20 minutos para a representação final.

Etapa 1
facilitador inicia o trabalho com uma atividade de dança circular ou outra similar.

Solicita para que todos se assentem, enquanto distribui as tiras de papel - uma para cada participante.

Pede para cada pessoa escrever na tira de papel o nome de uma fruta de sua preferência , e , ao terminar cada um deve colocar o papel escrito na caixa que se encontra no centro da sala.

Em seguida o facilitador recolhe todos os papéis , e faz a leitura, para verificar quais são as frutas da preferência do grupo , se há repetições , e, propõe as regras da dinâmica.

Etapa 2
Redistribuir os papéis com os nomes das frutas para cada participante.

A tarefa para os participantes agora é a seguinte:

Cada participante deve criar um gesto e um som para a sua fruta, procurando fazer gestos bem amplos, descontraídos inusuais e pouco comuns em seu dia a dia – para apresentar para todos do grupo.

O Facilitador diz:

a) Toda vez que eu apontar para uma pessoa, esta deverá ficar em pé, ir para o centro do círculo, dizendo o seu nome no mínimo 3 vezes, e ao chegar ao centro - fazer sua representação e trocar de lugar com um outro participante.

b) Ao fazer isto deve dizer uma tarefa para este colega executar, enquanto ele muda para um outro lugar.

c) Quando eu disser cesta , todos devem trocar de lugar , fazendo os sons de suas frutas, mas....sem pressa

d) Deve salientar que não há necessidade de se ter pressa nesta troca de lugares, respeitando o outro e apreciando o seu som.

e) Estimule os participantes a não repetir gestos ou sons

Etapa 3

Quando todos já tiverem realizado o exercício, o Facilitador, solicita que "as frutas" se reunam em grupos de 4 ou de 6 pessoas para criar o "Coral Fruto - Cooperação "

Este é um momento de criatividade e de descontração para todos e de grande alegria no grupo.

Para esta fase dar o tempo de 10 minutos, no máximo, para preparar o Coral e apresentar em 5 minutos.

Etapa 4

Ao final ler um texto ou poema sobre cooperação / comunicação refletindo sobre o exercício realizado.

Dicas:

Este exercício pode também ser usado como vitalizador durante as atividades, treinamentos, laboratórios, especialmente quando o grupo estiver cansado, ou sentado durante muito tempo.

Como variação pode-se solicitar que os participantes desenhem a fruta em lugar de escrever.

Também podemos usar outros estímulos tais como objetos que tenho na minha casa, instrumentos musicais, animais em lugar da cesta das frutas.

Caso isto ocorra, logicamente, muda-se o nome da dinâmica para Objetos falantes, Sonorizando , Zoo de idéias - são nomes que geralmente utilizo.

Pode ocorrer de se ter algumas frutas repetidas.

Quando isto acontecer, o facilitador deve ficar atento para colocar no final do exercício estas pessoas juntas, para fazerem a coreografia desta fruta comum, cada um utilizando-se de sons e gestos bem diferentes.

Um participante poderá ir várias vezes ao centro, quando trocar de lugar.

Incentive os participantes para não repetir gestos e sons.

260) CAÇA AO LADRÃO.

Objetivo:

Formação dos participantes:Dois círculos concêntricos de mãos dadas. Para o centro destaca-se um parceiro o "ladrão. Fora dos círculos fica um companheiro: o "guarda".

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o guarda corre em perseguição ao ladrão, que procura fugir buscando complicados caminhos entre os dois círculos. O guarda deverá seguir o mesmo itinerário do ladrão. Se errar, será substituído pelo jogador que estiver à sua frente no momento em que a falta for cometida. Se o ladrão for preso, dois outros jogadores, um de cada círculo, serão escolhidos para continuar o jogo. Termina o jogo com a prisão do ladrão.

261) A CABRA.

Objetivo:

Formação dos participantes: Os jogadores, divididos em igual número, formam duas colunas separadas uma da outra pelo espaço de três metros. O primeiro jogador de cada coluna, postado sobre a linha de partida, estará de posse de uma bola e terá à sua frente, a uma distância de um metro, um saquinho de areia e a dez metros uma cadeira.

Material: Uma bola, duas cadeiras e dois saquinhos de areia.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, os primeiros jogadores de cada coluna colocam a bola sobre o saquinho de areia. Em seguida, tomam a posição de quatro pés e fazem a bola rolar, empurrando-a com a cabeça até contornar a cadeira, e voltam até chegar novamente ao saquinho de areia. Aí seguram a bola e entregam-na ao segundo jogador que tomou o seu lugar à frente da coluna. Este repetirá a ação do primeiro, enquanto os demais jogadores avançam um passo à frente. E assim sucessivamente. Será considerado vencedor o partido cujo último jogador entregara bola ao iniciante, em primeiro lugar.

262) BOLA SINUOSA.

Objetivo:

Formação dos participantes: Os jogadores estão dispostos em círculo e numerados 1,2, 1, 2, 1, 2, guardando entre si a distância de um metro. O participante número 1, pertencerão ao Partido A e as número 2, ao partido B. Um número qualquer segurará uma bola e o imediato 2, uma outra.

Material: duas bolas.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, a bola número 1 seguirá pela direita, passando entre os jogadores do partido A. Somente os números 1, portando, poderão pegá-la. A Bola número 2, seguirá pela esquerda, passando entre os jogadores do partido B. Somente os números 2 poderão, portanto, pegá-la. Será considerado vencedor, o partido (ou equipe) cuja bola chegar ao ponto de partida em primeiro lugar.

Obs.

- a. O jogador que deixar cair a bola, deverá apanhá-la, e voltando ao seu lugar, continuar a passá-la.

- b. Será considerado falta passara bola estando o jogador fora de seu lugar no círculo.
- c. O Partido (equipe) que cometer duas faltas será desclassificado, cabendo a vitória ao adversário.

263) BOLA AOS CANTOS.

Objetivo:

Formação dos participantes: Num retângulo de 15 x 20 metros, aproximadamente traça-se um pequeno quadrado em cada canto. Dentro de cada quadrado fica um jogador : o capitão. Uma linha divisória, nomeio do retângulo, separará os jogadores dos dois partidos que se dispersam nos seus campos. Cada grupo terá dois capitães no campo adversário.

Material: Um bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o juiz, ou instrutor, no centro do campo, atirá a bola para o ar, entre dois jogadores adversos. Estes procurarão agarrá-la, passando-a aos seus companheiros, ou atirando-a a um dos capitães do seu partido, que deverá apanhar a bola no ar. Isto feito um ponto será marcado. Os jogadores do partido adversário procurarão interceptar a bola, arremessando-a também caso a agarrem, para um dos capitães amigos ou então a outro companheiro que esteja em situação favorável para arremessá-la com probabilidade de êxito. Será considerado vencedor o partido que conseguir 15 pontos em primeiro lugar.

Obs.

1) Considera-se falta:

- a) Sair o capitão do quadrado em que deve permanecer;
- b) entrarem os jogadores no quadrado onde permanecem os capitães;
- c) atravessarem a linha do centro;
- d) correr com a bola na mão.

2) Cometida uma das faltas acima mencionadas, a bola será entregue a um jogador adverso que arremessará livremente ao capitão do seu quadro.

264) BOLA FUGITIVA.

Objetivo:

Formação dos participantes: Os jogadores formam um círculo, com os pés afastados aos dos vizinhos da direita e da esquerda. Permanecem com o tronco flexionado mantendo as mãos sobre os joelhos. No centro fica um jogador.

Material: uma bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o jogador central procura fazer passar a bola por entre as pernas dos companheiros. Estes evitarão, empurrando-a com as mãos e tomando a seguir a posição primitiva, conservando sempre os

pés distanciados, não podendo unir os joelhos para defender a bola. Aquele que deixar passar a bola será eliminado e o círculo irá diminuindo. Terminara o jogo quando houver só três jogadores que serão considerados vencedores.

265) BOLA FINAL.

Objetivo:

Formação dos participantes: Traçam quadro retângulos. Dividem-se os participantes em duas equipes que ficam dispostos em seus respectivos campos.

Material: quadro retângulos e uma bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o instrutor atira a bola para o alto, entre dois jogadores dos partidos em luta. Os Jogadores indicados para começar o jogo batem com a palma da mão na bola, procurando fazê-la cair dentro de seu próprio retângulo. O Jogador que agarrar a bola deverá atirá-la imediatamente a um parceiro que esteja no seu próprio retângulo ou a outro que esteja no retângulo fronteiro. Toda a vez que a bola for a um campo amigo e voltar, sem tocar o chão, contar-se-á um ponto. Quando um dos partidos fizer cinco pontos, os grupos aliados trocarão de posição. Saindo a bola de campo, ela será entregue a um jogador do partido contrário aquele que ocasionou a saída. Será considerado vencedor o partido que marcar dez pontos, em primeiro lugar.

266) BOLA EM DIAGONAL.

Objetivo:

Formação dos participantes: Dividem-se os jogadores em dois partidos e cada partido em duas colunas que se defrontam, separadas uma das outras pelo espaço de 12 metros. Entre as duas colunas de cada partido, coloca-se uma bola no centro de um círculo de um metro de diâmetro.

Material: uma bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal, saem os primeiros jogadores de cada partido de um mesmo lado apanham as respectivas bolas e atiram-nas, do interior do círculo, aos companheiros que estão à sua frente. Isto feito, vão se colocar atrás do último jogador de sua coluna, no mesmo tempo que os demais avançam um passo. Os jogadores que receberam a bola, correm aos círculos e daí arremessam-nas aos companheiros da coluna oposta, indo permanecer em seguida no último lugar de sua coluna, enquanto os outros dão um passo à frente. Assim por diante. Será considerado vencedor o partido cujo último jogador, ao receber a bola, jogá-la ao alto, no centro do círculo, em primeiro lugar.

267) BOLA AO CAÇADOR.

Objetivo:

Formação dos participantes: Reúne-se num grupo todos os jogadores. – a caça. O caçador, previamente escolhido por sorte, fica entre os demais.

Material: uma bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o caçador grita: “O caçador vai partir para caça”, e nesse momento todos os jogadores se dispersam em várias direções. Em seguida, joga três vezes a bola para o alto e apanha-se com as mãos, depois do que tem direito de atirá-la num dos jogadores. Se não alcançar nenhum deles, corre e retorna a bola e tenta novamente alcançar um dos companheiros que representa a caça. Aquele que for alcançado, transforma-se em cão do caçador e pode, como este, atirar a bola para matar a caça. A bola deve ser atirada do lugar onde foi apanhada. Os cães de caça e o caçador podem, caso não tenham a oportunidade de atingir a caça, passar a bola uns para os outros. Os outros jogadores podem, quando há dois cães de caça como caçador, empurrar a bola com os pés, passando-a aos companheiros. Termina o jogo quando toda a caça tiver caído prisioneira. Aquele que for preso por último será o caçador da partida seguinte.

268) BOLA AO CÍRCULO.

Objetivo:

Formação dos participantes: Dispõem-se os jogadores em duas colunas, separados por um espaço de três metros. À frente do primeiro jogador de cada coluna a uma distância de três metros, desenha-se um círculo. A seis metros destes será traçado outro no mesmo sentido. Os círculos ficarão entre duas linhas paralelas que serão a linha de partida e a linha de chegada.

Material: Uma bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o primeiro jogador de cada coluna apanha a bola que está no interior do círculo, ao seu pé, corre para o segundo círculo e atira-a para o segundo jogador que ocupou, nesse ínterim, o primeiro círculo e vai ficar atrás da segunda paralela com a frente voltada para a sua coluna. O jogador que recebeu a bola, corre também para o segundo círculo e atira-a ao terceiro jogador, que ocupou o seu lugar no primeiro círculo. Em seguida vai postar-se atrás do seu antecessor. E assim sucessivamente até o último participante. Será considerado vitorioso o partido cujo último colocar a bola dentro do segundo círculo em primeiro lugar, não tendo cometido mais de duas faltas.

Obs: Considera-se falta: a) não pegar a bola no ar;
b) pegar a bola do círculo,

269) BOLA AO CENTRO.

Objetivo:

Formação dos participantes: Traça-se seis círculos de trinta centímetros de raio, distantes dois metros um do outro. No centro, entre as fileiras, um círculo de raio duplo. Os jogadores são divididos em dois partidos. O primeiro jogador de cada partido segura uma bola.

Material: duas bolas.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o primeiro jogador de cada grupo, arremessa a bola ao segundo, este ao terceiro e assim sucessivamente até o último que correrá com a bola nas mãos, enquanto os restantes mudam de lugar, avançando em círculo. O primeiro círculo vago será ocupado pelo jogador em ação. Nesse momento reinicia o arremesso da bola, tal como anteriormente. Assim por diante. Porém o jogador inicial, ao receber a bola no último círculo, corre ao círculo central e não ao primeiro que ficou desocupado. Será considerado vitorioso o partido cujo jogador inicial atingiu o círculo central, em primeiro lugar, e sem cometer mais de duas faltas.

Obs: Considera-se falta:

- b) arremessar a bola estando o jogador fora do círculo;
- c) auxiliar o companheiro quando a bola cair;
- d) três faltas acarretarão a derrota do partido.

270) BOLA AO AR.

Objetivo:

Formação dos participantes: Os jogadores são divididos em dois partidos, branco e vermelho. São separados em duas fileiras pelo espaço de três metros. Permanecerão sentados, com as pernas flexionadas e cruzadas. A dez metros das fileiras na direção do espaço compreendido entre elas ficará o juiz ou instrutor de pé, de posse de uma bola.

Material: uma bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o juiz ou instrutor conta um, dois, três...e em seguida atira a bola bem alto, verticalmente, para a frente, para trás dele mesmo ou para trás dos jogadores. Ao ser atirada a bola, os jogadores levantam-se sem apoiar as mãos no chão e correm com o fim de apanhá-la no ar; o jogador que conseguir marcará três pontos para o seu partido. Se ao contrário, a bola for apanhada depois de ter tocado o solo, marcará somente dois pontos. Uma vez apanhada a bola, os jogadores se dispõem novamente como no início, recomeçando o jogo. Será considerado o vencedor a equipe que marcar doze pontos em primeiro lugar.

271) BOLA AMERICANA.

Objetivo:

Formação dos participantes: Traça-se um retângulo de 24 x 12 metros dividido transversalmente em dois campos iguais. Em cada campo riscam-se seis círculos de 0,60 m de raio. Os jogadores, em número de 24, formam duas equipes de 12 jogadores cada um, ficando seis dentro dos círculos no próprio campo e 6 fora, no campo contrário: os guarda, que agirão como defesa. Os porteiros ficarão nos círculos junto a linha final.

Material: uma bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o instrutor ou juiz atira a bola ao alto, entre os três guardas de cada partido que estão próximos da linha divisória. O jogador que conseguir apanhá-la atira-a a um companheiro de dentro do círculo, no campo contrário. Este passa-a a um companheiro de dentro do círculo, no campo contrário. Este passa a um partidário em outro círculo, e assim até que a bola chegue às mãos do ponteiro que deve segurá-la no ar. Isto feito, um ponto será marcado.

Os adversários por sua vez, procurarão interceptar os passes da bola, correndo ou pulando à frente dos inimigos, a fim de encaminhá-la por intermédio de seus partidários ao respectivo ponteiro. Só poderão defender cada círculo dois guardas, no máximo. Após, cada ponto marcado, recomeça-se o jogo, o mesmo acontecendo quando dois adversários obtiverem ao mesmo tempo a posse da bola: bola presa.

O Jogo será realizado em dois tempos de 10 minutos. Findo o primeiro, os jogadores trocarão de campo. Nesse momento, poderão ser substituídos, no máximo, três jogadores de cada partido. Será considerado vencedor o partido que marcar o maior número de pontos, em dois tempos de jogo.

Obs: 1) O juiz consignará falta quando o jogador:

- d. fora do círculo, pisar na linha que o delimita ou penetrar no interior do mesmo;
- e. de dentro do círculo, pisar na linha que o delimita ou sair do interior do mesmo;
- f. der soco na bola ou tocá-la propositadamente com o pé;
- g. puser a bola fora do campo;
- h. andar com a bola na mão;
- i. não passar a bola imediatamente;
- j. de fora do círculo, pisar ou transpuser as linhas que delimitam ou dividem os campos;
- k. der soco, empurrão, cotovelada, calço no adversário.

As faltas a, b, c, a bola será entregue ao adversário do mesmo círculo;

Falta d: Se a bola transpuser a linha divisória, passando ao campo contrário, aplicar-se-á penalidade anterior, se cair do limite do retângulo pertencerá ao adversário mais próximo do local em que tiver saído a bola;

Faltas e, f: a bola será entregue ao adversário do mesmo círculo;

Falta g: Se forem as linhas limítrofes, a bola será entregue ao adversário do mesmo círculo; se for a linha divisória a bola pertencerá ao jogador que ocupar a mesma posição no campo contrário;

Falta h: A bola será entregue ao jogador atingido pela falta, com direito a um arremesso livre. Se porém, a violência for contra o ponteiro, será aplicada a penalidade máxima.

III- Penalidade máxima: É um passe livre feito pelo jogador do círculo central ao ponteiro partidário, só podendo ser defendido pelo respectivo guarda.

Se o jogador reincidir na falta ou em faltas pessoais violentas, deverá ser excluído.

NO caso de uma falta pessoal violenta, se o primeiro tendo apanhado a bola no ar, for impedido para fora do círculo, será contado o ponto desde que mantenha a bola segura; deixando-a cair, a contagem será nula e aplicar-se-á a penalidade máxima.

272) BASTÃO ELÉTRICO.

Objetivo:

Formação dos participantes: Reúnem-se os jogadores no centro de um campo com área não superior a cem metros quadrados. A um dos jogadores será entregue um bastão de ginástica.

Material: bastão de ginástica.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o jogador que está de posse do bastão atira-o rasteiramente o mais longe possível, chamando ao mesmo tempo um dos companheiros. Todos os jogadores fogem. Aquele que for chamado apanha o bastão e nesse momento ficará eletrizado. Em seguida persegue os companheiros com o fim de tocá-los com o bastão. Aquele que for tocado ficará também eletrizado, devendo juntar-se ao primeiro, dando-lhe as mãos. Os dois perseguem novamente. Serão eliminados os jogadores que saírem dos limites do campo. Termina o jogo quando o número de jogadores da corrente for superior ao número dos perseguidos.

273) AS TRÊS GARRAFAS

Material:

Três garrafas descartáveis e uma venda para os olhos.

Como Fazer:

1. Colocar as três garrafas no chão, numa distância, entre si, de, aproximadamente, um passo "forçado".
2. Solicitar três voluntários e dois assessores.
3. Certificar-se de que nenhum dos três conhece a brincadeira.
4. Orientar para que um dos assessores encaminhe-se para uma sala isolada, para "tomar conta" de dois dos voluntários - apenas um fica para a primeira etapa da brincadeira.
5. Desafiar o primeiro voluntário, perguntando-lhe se é capaz de passar por cima das três garrafas, sem tocar nelas (*normalmente a resposta é positiva*).
6. Pedir que treine uma vez.
7. Instigar-lhe a, se ele for capaz, passar sobre as garrafas, de olhos fechados.
8. Pedir, também, que ele treine uma vez.
9. Colocar a venda e posicioná-lo diante das garrafas.
10. Estimular o grupo a torcer por ele.
11. Sinalizar para o segundo assessor, para que retire as garrafas do chão, cuidadosamente.
12. Orientar a "largada".
13. Colocá-las de volta no chão, rapidamente, à proporção que ele for pisando no "vazio", sem que ele perceba que estava esticando e levantando as pernas desnecessariamente... e que fez um grande papel de bobo.
14. Chamar o segundo e o terceiro voluntário, respectivamente, repetindo o procedimento.
15. Quem participou, cai na real (*sempre espera-se que ele entre no espírito da brincadeira e não se irrite*).

274) A DANÇA DA LARANJA

Objetivos:

Exercício de equilíbrio.

Material:

Uma laranja (fruta) para cada dupla.

Como Fazer:

1. Formar duplas ou sugerir que os casais presentes fiquem juntos e sejam os participantes.
2. Entregar a cada dupla uma laranja.
3. Orientar que a laranja ficará presa entre as testas deles e cada pessoa deverá ficar com as mãos para trás.
4. O facilitador colocará uma música (preferencialmente agitada, ritmada) e todos dançarão, de acordo com o ritmo.
5. Quem derrubar a laranja vai sendo eliminado.
6. A dupla ganhará um prêmio: a laranja.

275) O QUARTEL

Objetivos:

Este exercício é, ao mesmo tempo, de descontração, de atenção e de percepção. Têm os participantes e a torcida organizada.

Como Fazer:

1. O facilitador desempenha a patente de "marechal".
2. Convidar uma quantidade de participantes, conforme as patentes a seguir: faxineiro, cozinheiro, motorista, corneteiro, soldado, cabo, sargento, tenente, capitão, major, coronel e general.
3. Todos deverão sentar-se, lado a lado, iniciando pelo faxineiro, da esquerda para a direita (cadeiras ou calçada - no chão não é muito bom, por conta do excesso de movimentos que a brincadeira exige).
4. O facilitador inicia: "Passei revisão no meu batalhão e faltou... Cano!".
5. Imediatamente, o cabo deve responder: "Cabo não... Tenente!".
6. Com a mesma rapidez, o tenente responde: "Tenente não... Coronel!" E assim, sucessivamente.
7. Se alguém demorar a responder ou responder errado, é rebaixada a sua patente.
8. Sempre que ocorrer rebaixamento de patente, é importante o marechal recordar para os participantes a seqüência do batalhão: "faxineiro, cozinheiro, motorista...".
9. Em seguida, recomeça: "Passei revisão no meu batalhão e faltou...!"
10. Prosseguir com a brincadeira durante o tempo que achar conveniente.

276) O VIÚVO

Objetivos:

Excelente para grupos formados por casais, uma vez que favorece à descontração e leva a uma reflexão (sutil) sobre o valor, a importância... o quanto "eu te quero comigo!".

Como Fazer:

1. Formar um círculo com cadeiras.
2. Solicitar que todas as mulheres fiquem sentadas e que os respectivos "maridos" fiquem de pé, por trás delas.
3. Uma das cadeiras ficará vazia, caracterizando que a pessoa que está atrás, em pé (na primeira rodada, os homens), está "viúva".
4. Os homens devem ficar com as mãos para trás.
5. O exercício consiste em... "os homens em pé, devem - sutilmente - piscar para alguma das mulheres que estão sentadas, seduzindo-a, convidando-a a mudar de parceiro".
6. Bastante rápido, o homem - que estava com as mãos para trás - deve tentar impedir que a companheira (esposa, namorada, amiga) corra para o outro.
7. Não é necessário segurar fortemente; basta um toque e a parceira já entende que não deve ceder à sedução do outro.
8. O exercício segue durante algum tempo, conforme disponibilidade e interesse do grupo, ou orientação do facilitador.
9. Inverte o processo e as mulheres, então, passam a ser as guardiãs, conseqüentemente, viúvas.

277) O PRESENTE

Objetivos:

Esta dinâmica é boa para ser aplicada após intervalos longos (depois do almoço ou após uma sequência de atividades que venham a provocar cansaço mental).

Como Fazer:

1. Formar um círculo, bem amplo, o mais espaçado possível, com cadeiras.
2. Sugerir que todos guardem o seu material, tudo o que estiver sobre as cadeiras ou no colo, não esquecer de colocar os nomes nas suas pastas ou apostilas, porque "isso aqui vai virar uma grande confusão".
3. Solicitar um voluntário e orientar que ele fique no centro do grupo, em pé.
4. Retirar do círculo a cadeira que ele (o voluntário) estava sentado.
5. Proceder o início do exercício dizendo que "sempre ficará alguém sobrando, uma vez que foi retirada uma cadeira".
6. "Quem ficar no centro, deverá dizer - sem demora, agilmente -, bem alto (todos devem ouvir) o seguinte": *"- Eu trouxe um presente para uma pessoa que..."*

Exemplos de opções:

... estiver de óculos."

... tem olhos."

... estiver de jeans."

... tem mãos, ou boca, olhos, cabelos ou brincos" e, assim, sucessivamente, usando toda a criatividade.

7. "Todas as pessoas que se enquadrarem no que for dito, devem trocar de lugar, rapidamente, inclusive a que estiver no centro; sobrar sempre alguém, que deverá continuar a brincadeira".

8. "As pessoas que sobrarem no centro, a partir de duas vezes, pagarão uma prenda especial, ao final, a critério do grupo"

278) O TREM

Objetivos:

Esta dinâmica é adequada, também, para apresentação ou conhecimento interpessoal, além de ter características e sentido de recreação e confraternização.

Material:

Cadeiras para todos os participantes, água e cafezinho.

Como Fazer:

1. Formar duas fileiras de cadeiras, paralelas, de modo a comportar todos os participantes sentados, dois a dois.
2. O facilitador fará o papel de "maquinista" do trem e dará os comandos.
3. Colocar uma música (se conseguir uma com ritmo ou barulho de trem, melhor ainda).
4. Todos ficam atentos: na parada da música, o maquinista diz:
"A fila da minha direita pula dois vagões para trás!"
"O trem virou e os vagões se descarrilharam!" (todos trocam totalmente)
"Nesta estação vamos todos descer, tomar um cafezinho e beber água!"
5. O facilitador pode criar as mais diversas formas de "paradas do trem".

279) LARANJA NO PÉ

Objetivos:

Esta dinâmica é agradável, aguça o nível de atenção nas pessoas e estimula o espírito de solidariedade.

Material:

Duas laranjas (fruta) para cada dupla, cadeiras para todos, fita ou barbante.

Como Fazer:

1. Organizar os participantes, sentados em duas alas de cadeiras.
2. Uma laranja é colocada sobre os pés (que estão unidos - pode amarrá-los com fita ou barbante) da primeira pessoa de cada ala, que procurará passar a laranja sem a deixar cair, para os pés da segunda pessoa e assim por diante.
3. Se a laranja cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, utilizando o tempo que for preciso.
4. Será vencedor o grupo que terminar primeiro.

280) TUDO COM A MESMA LETRA

Objetivos:

Aquecer o raciocínio. Estimular a criatividade. É uma dinâmica que exercita o nível de agilidade mental, para grupos pequenos ou até trinta pessoas.

Como Fazer:

1. Todos em círculo, o facilitador pede um voluntário, que fica em pé e que irá responder às perguntas com palavras que comecem com a letra que ele pedir.

Exemplo.: *João com a letra R.*

- Seu nome: *Ricardo*
- Profissão: *Radialista*
- Cidade onde nasceu: *Rio*
- Onde vai morar: *Ribeirão*
- Nome de três irmãos: *Rafael, Rebeca, Rodolfo...*

2. Qualquer hesitação na resposta, erro, procura-se outro voluntário, até onde for interessante continuar a brincadeira.

281) BRIGA DE GALO

Objetivos:

Ótima brincadeira para estimular competição no grupo. Não pode deixar de ter uma boa torcida.

Material:

Papel, caneta, alfinete de bebê ou durex, fita ou barbante.

Como Fazer:

1. Pedir dois voluntários. Colocar nas costas de um deles um papel com a expressão "Galo 1" e nas costas do outro "Galo 2", sem que eles saibam o que está escrito.
2. Ambos deverão descobrir o que está escrito nas costas do outro, sem utilizarem as mãos, que deverão estar cruzadas para trás.
3. É interessante e divertido perceber que os movimentos dos dois lembram, realmente, uma briga de galo.

Jogos de Quadra

Atividades pré - desportivas ou lúdicas, que são de grande utilidade com crianças da faixa etária entre 07 a 12 anos.

282) Gato e rato

As crianças estarão espalhadas pelo espaço na posição sentada. Haverá um pegador (gato) e um fugitivo (rato). Ao sinal de início do monitor, o rato deve fugir e o gato procurar pegá-lo. O rato pode quando desejar tocar a cabeça de qualquer um que estiver sentado e este será o novo RATO e a criança que era o rato agora se senta. No decorrer da brincadeira aumentar o número de gatos e ratos gradativamente.

Uma variação desta brincadeira é fazer com que a criança (sentada) que for tocada na cabeça, transforme-se em um novo GATO e não um novo rato, como descrito anteriormente. Conseqüentemente o "antigo" GATO se transforma em RATO.

283) Fugi-Fugi

Existe um pegador, que ficará no centro da quadra. Os fugitivos ficam todos de um lado da quadra e terão que atravessá-la, fugindo do pegador. Mas só poderão atravessar quando o pegador gritar "PEGA - PEGA", e os fugitivos responderem "FUGI - FUGI". Após responderem, devem atravessar a quadra sem serem pegos. Quem for pego ficará parado no lugar (como um obstáculo), mas tornar-se-á também um pegador, embora não possa se locomover.

Repete-se todo o procedimento para continuar a atividade.

284). Pacman

Pega-pegar na quadra, porém só é permitido andar por cima das linhas da quadra. O "pacman" (pegador) também deverá andar apenas pelas linhas.

Quem for pego, deverá sentar no local exato onde foi pego e servirá de obstáculo para quem está fugindo, mas NÃO para o "pacman", ou seja, o pegador pode pular as pessoas que foram pegas por ele e estão sentadas no chão, mas os fugitivos não podem pular esses obstáculos. Quem for o último que a ser pego será o vencedor. Existem algumas variações para esse jogo. São alguns exemplos de variações: colocar 2 "pacmans", os fugitivos não podem cruzar o caminho uns dos outros fugitivos quando se encontrarem de frente, entre outras variações.

285). Gruda Aranha

Um pegador (aranha) no centro de um círculo formado pelos outros fugitivos (mosquinhas). Ao sinal do monitor que gritará "GRUDA ARANHA", as moscas devem fugir até um local pré-determinado e a aranha deve tentar pegá-las. As moscas que forem pegas transformar-se-ão em aranhas também (pegadores). É considerada a "mosquinha" campeã, a última a ser pega.

286) 20 passes

Duas equipes espalhadas pelo espaço tendo o objetivo de realizar 20 passes entre seus integrantes sem que ocorra a interceptação da equipe adversária. A cada toque dado a equipe que tem a posse da bola deve contar em voz alta o número de toques efetuados. Se a bola é roubada pela outra equipe, zera-se a contagem.

Material: bola.

287) Cara e Careta

Duas equipes, uma cara e a outra careta. Cada uma posicionada em cima das duas linhas de 3m da quadra de vôlei, uma de frente para a outra. Quando o monitor gritar "CARA", a equipe CARA deve correr e pegar os integrantes da equipe CARETA, eliminando-os. Quando o monitor gritar "CARETA", a equipe CARETA deve correr atrás da equipe CARA, para pegá-los.

Existe um limite ao final de cada lado da quadra onde a equipe que está pegando, não pode ultrapassar, e caso isso aconteça, quem ultrapassou é considerado pego também.

Quem for pego, senta do lado correspondente ao da sua equipe, e aguarda torcendo para que seu time vença. Vence a equipe que eliminar todos os integrantes da equipe adversária.

288) Carimba Ameba

Jogo individual como uma queimada. Existe uma bola e os jogadores se espalham pela quadra. Quem está com a bola, não pode andar, tendo o objetivo de queimar os outros; ao ser queimada, a pessoa (ameba) deve sentar no lugar, tendo ainda a chance de levantar novamente, tocando alguém que ainda esteja de pé - gritando "AMEBA" (a pessoa que estava de pé senta-se e a que a tocou, levanta-se) ou pegando uma bola que acabe vindo na sua direção. Segue a brincadeira e pode-se acrescentar - no decorrer do tempo - o número maior de bolas, deixando o jogo mais divertido.

Material: Bola(s).

289) Vôlei-Pega

Regras e divisões do desporto voleibol (com exceção do número de participantes de cada equipe, sendo que quanto mais jogadores melhor). Utiliza-se uma bola maior e mais leve, para o jogo ficar um pouco mais lento e divertido.

O diferencial, que por sua vez dá nome ao jogo é que: o time q marca ponto, deverá pegar o time adversário, e esse deverá fugir até o final de sua quadra. (sempre utilizando apenas a quadra de voleibol).

Atenção: caso o time "A" erre um saque, é ponto do time "B", portanto, "B" tem que pegar "A" .

A marcação dos pontos se da seguinte maneira:

O time "A" errou.

Ponto para o time "B", que conseguiu pegar 2 (duas) pessoas do time "A".

TOTAL de pontos: 3 (três) para o time "B" X 0 (zero) para o time "A".

Soma-se aos pontos do jogo, o número de pessoas que foram pegas.

Material: Bola(s).

290). Numerobol

Crianças sentadas paralelamente às linhas laterais da quadra formando uma fileira, divididas em 2 equipes de número de integrantes igual. Cada criança será numerada, na ordem da fileira, de "1" até "10" por exemplo. O mesmo para a outra equipe.

No centro haverá uma bola e ao sinal do monitor, que gritará um número, por exemplo "7", as duas crianças - uma de cada equipe - que corresponderem ao número falado, devem sair da fileira e ambas tentarão marcar um gol ou fazer uma cesta, etc. E assim por diante.

Pode-se utilizar também panos e as crianças, com cabinhos de vassoura, devem tentar marcar um "gol" por entre as pernas de uma cadeira, por exemplo.

Material: Bolas.

291) Alerta

Cada criança será uma fruta, animal, número... E o monitor terá uma bola nas mãos. Os participantes formam uma roda e quando o monitor, gritando o nome de uma fruta, por exemplo, jogar a bola para cima, as crianças devem tentar ficar o mais distante possível da criança que "tinha o nome da fruta", que será a única que não correrá e pegará a bola, gritando "ALERTA" (assim, nenhuma criança pode mais se mover). Ela terá então o direito de dar 3 passos para tentar se aproximar de alguém e queimá-lo com a bola.

Material: bola

292) Caçadores de ursos

Divisão por duas equipes de número igual de integrantes. Queimada onde há um espaço em círculo no centro onde ficam os ursos. Os caçadores ficarão do lado de fora do círculo, tendo em mãos algumas "bolas". Num determinado tempo (pré-estabelecido pelo monitor) os caçadores terão que acertar todos os ursos, se o fizerem vencerão. Caso sobre apenas um urso, estes serão os vencedores.

Material: bolas.

293) Sabonetobol

Duas equipes e dois baldes com água até a metade. Um em cada extremidade do campo. Somente a pessoa que está com o sabonete não pode andar. Objetivo é colocar o sabonete dentro do balde adversário. Algumas regras básicas são: não é permitido agarrar e dar rasteiras.

Material: 2 baldes com água e sabonetes.

294) Corrida Pô

Divisão por duas equipes, posicionadas em colunas e em lados opostos da quadra (pontos "A" e "B"). O campo de jogo é delimitado por uma linha, por exemplo:



Ao sinal de início, o primeiro de cada equipe deve correr sobre a linha na direção do adversário até que ambos se encontrem frente-a-frente. Uma rápida partida de "Jó-quei-pô" é disputada. O perdedor volta para trás de sua fila e o vencedor continua correndo sobre a linha, na direção da outra equipe, até encontrar o segundo integrante adversário (que também virá correndo na sua direção) para, novamente, disputar mais uma partida. Quando um integrante (da equipe "a", por exemplo) chegar até o ponto "b", este marcará um ponto para sua equipe. Pode-se variar e enriquecer o percurso da corrida, com obstáculos, curvas etc.

Material: giz ou fita adesiva.

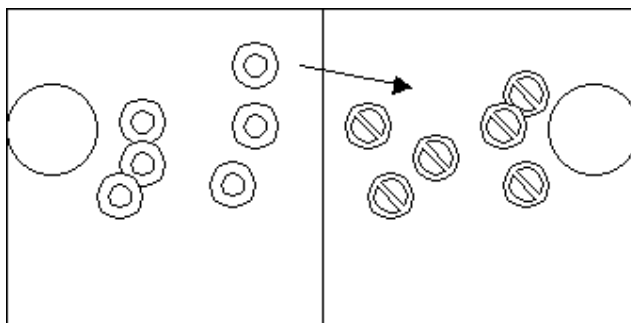
295) Corre que a bola é sua!

Divisão por duas equipes (em colunas). A primeira pessoa da fila (equipe A) deve chutar a bola e dar o maior número de voltas possíveis ao redor de sua própria equipe, enquanto a equipe adversária (B) corre na direção da bola. Quando a equipe adversária (B) formar a fila novamente na frente da bola (sendo que esta já esteja parada!) encerra-se a contagem de voltas. A primeira pessoa da equipe (B), que correu atrás da bola num primeiro momento, agora, deverá chutá-la, invertendo os papéis das equipes. Quem chuta vai para o final da própria coluna e ao final de um determinado tempo (ou depois de todos terem chutado a bola), soma-se o número de voltas de todos os integrantes e vence a equipe que, logicamente, tiver mais voltas completadas. Uma variação, que deixa a atividade mais dinâmica, é fazer com que a primeira pessoa da equipe de "defesa", após o chute do adversário, AGARRE a bola o mais rápido possível. E não fique ESPERANDO que a bola, simplesmente, pare.

Material: bola.

296) Artilharia

Divisão por duas equipes, em campos diferentes, que possuem objetivos em comum: proteger seu tripé (bandeira) e derrubar o do adversário.



Para cada criança, existirão duas bolas de borracha (pequenas), porém, não é permitido TOCAR em outra bola estando com OUTRA na mão. Os jogadores só podem ser queimados quando invadem o campo do adversário (atacantes não podem queimar jogadores da defesa, que estejam em seu próprio campo). Quando queimado, o jogador deixa sua bola e o jogo naquela rodada. A equipe que conseguir derrubar o tripé adversário primeiro marca um ponto. Os jogadores de defesa não podem invadir a área de ataque (círculo que está dentro de seu próprio campo). ATENÇÃO: a estratégia, neste jogo, faz a diferença entre a vitória e a derrota. Ataques individuais, em muitos casos, não representam ameaça ao time adversário, pois o atacante será queimado facilmente. Ataques em duplas, trios ou até mesmo de quase toda a equipe, ao mesmo tempo, são mais eficazes. Um defensor contra dois atacantes é, praticamente, um ponto no placar! Esta atividade fica muito mais dinâmica e divertida quando os jogadores arriscam e se expõem mais ao ataque. Variação: ao invés de bolas, pode-se utilizar bexigas com água.

Material: bolas pequenas de borracha, tripés de madeira.

297) Quem pega a bola carimba

Formação em dois grupos, sentados ao fundo da área de jogo, em lados opostos. O professor vai ao centro da área de jogo, de posse da bola, e lança-a para o alto. Os alunos levantam-se e correm em direção à bola, tentando pegá-la. Caso tenha êxito, sua equipe terá trinta segundos para carimbar (queimar) o grupo adversário, usando passes e arremessos. Ao final do tempo, o professor conta o número de "carimbos", construindo, a partir daí, o placar do jogo.

Material: bola (s).

298) Bombardeio

Grupo livre pela área de jogo. Solicitar dois alunos (bombardeios) que tentarão queimar os demais, quem for atingido transforma-se em bombardeio. Utilizar trocas de passes e arremessos.

Material: bola (s).

299) Quem é vivo corre

Os alunos serão organizados em trios e numerados em 1, 2 e 3. Espalhando-se pelo espaço. Ao sinal de início do professor, que gritará um número (1, 2 ou 3) o correspondente de cada trio deve tentar pegar os outros dois. Outras variações são: que o número dito pelo professor seja o fugitivo e os dois outros pegadores ou, num segundo momento, quando o professor gritar um número, todos correspondentes serão pegadores de todos os demais.

Material: Nenhum.

300) Bruxinho ou Bruxinha

Formação em um "grupão". Localizar todo o grupo no fundo da área de jogo. Solicitar dois alunos para serem denominados de bruxinho e bruxinha (pegadores) que deverão estar nas laterais da linha de centro do campo de jogo (por exemplo, numa quadra de futebol, na linha do meio de quadra), em lados opostos (nas LATERAIS). Ao sinal de início do professor, todos devem trocar de lado na quadra, sem serem pegos pela bruxinha e pelo bruxinho (que neste momento poderão invadir o campo, quadra!). Quem for pego senta no lado correspondente ao seu pegador (bruxinho ou bruxinha). Depois de todos serem pegos, o professor faz uma contagem para ver o vencedor. Os dois últimos a serem pegos serão os novos "bruxinho" e "bruxinha".

Material: Nenhum.

Atividades para Salão (ou dias de chuvas)

Essas atividades são próprias para espaços fechados, sendo muito úteis naquele dia chuvoso.

Lembrem-se sempre de adequar a faixa etária com quem vão trabalhar.

Essas atividades podem ser perfeitamente adaptadas em outros espaços.

301) O enigma da Ilha

Há uma ilha no centro do salão (a "ilha perdida"). E nela um tesouro! Haverá equipes que devem desvendar charadas, pistas, responder perguntas, estafetas, qual é o animal? , forcas de palavras não tão complicadas e outras coisas mais... Para alcançarem a "ilha perdida".

A cada resposta certa de uma equipe, esta ganhará um pedaço de uma ponte, que será um grande quebra-cabeça - comprido - da cor da equipe. A equipe que completar a ponte primeiro e pegar o tesouro vence o jogo.

Material: ilha, tesouro, ponte (quebra-cabeça), material no geral para estafetas, jogos de perguntas, etc.

302) Caos

Divisão por 4 equipes (cada uma representada por uma cor).

É um jogo de tabuleiro numerado de 1 a 50 casas, desenhado no chão e utiliza-se um dado para se locomover. Pelo espaço, estarão espalhados 50 papéis com números e palavras, exemplo: 1-vida; 27-calor; 43-garfo; etc. E mais alguns monitores (o nº de monitores é igual ao nº de equipes) que estarão com uma lista numerada de 1 até 50, com as suas respectivas palavras (1-vida, 27-calor) e na frente de cada combinação destas, uma tarefa relâmpago para a equipe cumprir.

Primeiramente todas as equipes jogam o dado e já posicionam seu "pino" (da cor da sua equipe) no tabuleiro. Logo em seguida é dado o sinal de início e todas saem para encontrar o papel que corresponde ao número em que estão no TABULEIRO e encontrando, observarão a palavra que está relacionada a ele, por exemplo "06-CARRO".

Tendo a palavra, a equipe corre até um dos monitores que passará a tarefa daquela palavra. Cumprindo-a, a equipe joga novamente no tabuleiro e sai para encontrar outro número, com outra palavra relacionada a ele. E assim por diante até a prova final (nº. 50).

Para ganhar, a equipe deve chegar primeiro ao 50, caindo exatamente nesta casa, ou seja, se a equipe estiver na casa 48 e tirar 5 no dado, voltará para a casa 47, pois irá até o 50 (com 2) e volta até o 47 (com 3) somando 5, tirado no dado.

Material: tabuleiro gigante com peças, senhas número-palavra (de 1 a 50), listas número-palavra-tarefa (para os monitores), dado gigante.

303) Estourar Bexigas ou Explosão

Crianças terão amarradas em seus pés bexigas (uma em cada perna). Ao início da brincadeira o objetivo é estourar os balões dos colegas e ao mesmo tempo proteger as suas (dentro de um espaço mais reduzido, como uma quadra de vôlei). O último que sobrar com bexigas, mesmo uma só no pé não estourada, vencerá.

Uma variação deste jogo é transformá-lo num "mini-caça", como por exemplo, fazer com que os monitores sejam fugitivos pelo espaço (sendo este maior no caso) com suas bexigas na cintura e as crianças sejam os

pegadores.
Material: bexigas e linha.

304) Caçadores de ursos

Divisão por duas equipes de número igual de integrantes. Queimada onde há um espaço em círculo no centro onde ficam os ursos. Os caçadores ficarão do lado de fora do círculo, tendo em mãos algumas "bolas". Num determinado tempo (pré-estabelecido pelo monitor) os caçadores terão que acertar todos os ursos, se o fizerem vencerão. Caso sobre apenas um urso, estes serão os vencedores.
Material: bolas.

305) Númerobol

Crianças sentadas paralelamente às linhas laterais da quadra formando uma fileira, divididas em 2 equipes de número de integrantes igual. Cada criança receberá uma numeração, na ordem da fileira, de "1" até "10" por exemplo. O mesmo para a outra equipe.
No centro haverá uma bola e ao sinal do monitor, que gritará um número, por exemplo "7", as duas crianças - uma de cada equipe - devem sair da fileira e ambas tentarão marcar um gol ou fazer uma cesta, etc. E assim por diante.
Pode-se utilizar também panos e as crianças, com cabinhos de vassoura, devem tentar marcar um "gol" por entre as pernas de uma cadeira, por exemplo.

306) Pega o rabo do Macaco

Cada criança possuirá um rabinho feito de fita ou papel. Tendo o objetivo de arrancar o rabinho do colega e ao mesmo tempo proteger o seu (dentro de um espaço restrito, como um salão). Não é permitido qualquer tipo de toque, como agarrar partes do corpo do colega, fora o rabinho ou mesmo esconder este com as mãos, no bolso, etc.
A crianças que tiver o seu rabinho pego, formará um círculo para diminuir o espaço dos participantes.
Material: rabinho de fita ou papel.

307) Corrida das Estátuas

Todas as crianças ficam de um lado do espaço (seja este uma quadra, salão, etc) e um monitor do outro lado, de costas para eles.
O monitor explica que ele realizará uma contagem de 1 a 10 e, neste espaço de tempo, as crianças poderão se mover (correndo) para tentar chegar até o monitor - já que este é o objetivo.
No momento em que ele disser: "DEZ!", as crianças devem parar em estátua, e quem se mover, volta para o início, sem que saia do jogo. Os monitores ficarão fazendo graça e tentando fazer com que as crianças se movam. O monitor realizará várias contagens, caso uma criança não se mova numa contagem, na próxima, continuará correndo de onde estava.
O vencedor (a) será quem conseguir encostar-se ao monitor dentro da contagem, e esse, tornar-se-á o comandante (que faz a contagem).

308) O Caçador, o Pardal e a Abelha.

Todas as crianças fazem um círculo de mãos dadas, com exceção de 3 participantes, que serão o caçador, a abelha e o pardal.
Dado o sinal de início, o caçador deve perseguir o pardal. O pardal deve perseguir a abelha. E a abelha deve correr atrás do caçador.
Podendo correr por dentro ou por fora do círculo.
Quando alguém for pego, troca-se o caçador, o pardal e a abelha.

309. A Caçada

Nos quatro cantos de uma quadra existiram quatro tipos de animais e ao centro está o caçador, como mostra o esquema:

leão		caçador
	cobra	
gato		foca

Um dos jogadores será escolhido para ser o caçador, os outros divididos em quatro grupos de animais, sendo que cada animal tem o seu canto. O caçador permanece ao centro.
Dado o sinal de início, um monitor, gritará o nome de dois bichos e todos representantes desta espécie deverão trocar de lugar. O caçador irá persegui-los e todos que forem pegos terão pontos a menos para sua equipe!
Faremos isso várias vezes, algumas com mais de um caçador, e ao final contaremos os pontos de cada equipe.

310. OLHO VIVO (também chamado de Objeto Misterioso)

Jogo de salão, onde as crianças sairão do mesmo, enquanto um monitor esconderá lá dentro um objeto qualquer, como uma pilha (deixando aparecer apenas um pedaço do mesmo). As crianças entram, já sabendo que não é permitido tocar em nada e que ao encontrarem o objeto, devem disfarçar e sentar-se no meio (onde estará o monitor).

O objetivo é achar não ser o último a encontrar o objeto. Uma variação para este jogo é: colocar dentro de um salão muitos objetos (de preferência de utilidades bem diferentes - para dificultar) por debaixo de um pano (os monitores saberão exatamente o que há ali) as crianças entram, posicionando-se ao redor do pano, que é levantado por alguns poucos segundos, para que elas observem os objetos que são, logo em seguida, cobertos. Dali eles devem procurar um monitor e dizer a ele (conferindo) o que viram de objetos. O monitor pode tentar distraí-los e confundi-los; Outra variação ainda é: as crianças entram na sala e observam todos os objetos, saem e os monitores modificam alguns de lugar. As crianças voltam a entrar e terão um tempo para observarem o que mudou. Pode-se tanto aqui quanto na primeira variação citada, ocorrer uma divisão por equipes. Esta atividade pode ser também uma "etapa" de alguma gincana, etc. Material: objetos (vide descrição acima).

311. Nunca Três

Forma-se um grande círculo com duplas, onde uma criança ficará atrás de seu respectivo par, de frente para o centro do círculo. No centro haverá o pegador e o fugitivo. Ao sinal do monitor o pegador deve procurar apanhar o fugitivo, que deve fugir e nunca sair de dentro do círculo, ou seja, não vale correr por fora ou por traz das duplas, que estarão sentadas.

O fugitivo, quando desejar, pode sentar-se atrás de uma dupla qualquer e quando isto acontecer, o pegador será agora o novo fugitivo e a criança que estava sentada (a criança da frente da dupla) será o novo pegador. E assim conseqüentemente.

Material: nenhum

312. Jôquei-pô-gigante

Divisão por três equipes, formando um triângulo de modo que cada equipe fique de frente para as outras. A cada rodada as equipes escolherão um símbolo, que são "caçador", "leão" e "espingarda". O monitor dará um tempo para que a equipe escolha em símbolo e ao seu sinal as equipes, que estavam de costas uma para as outras escolhendo em segredo seu símbolo, irão se vir num pulo fazendo a representação de cada símbolo mostrada pelo monitor no momento da explicação.

Obs. Lembrando que o "leão" ganha do "caçador" que domina a "espingarda" que mata o "leão" e assim por diante.

313. Forma letras e números

As crianças estarão espalhadas pelo espaço, caminhando livremente. Ao comando do monitor, como por exemplo: "grupo de 3", as crianças devem formar trios e assim por diante ("dupla", "4", "7", "2 com as mãos na parede", "5 com a mão no ombro", "7 com a mão no pé", etc).

Quem sobra na formação de cada grupo é eliminado da brincadeira.

314. Entre as pernas

Forma-se uma roda, todos em pé e com as pernas ligeiramente afastadas, de modo a tocar lateralmente o pé dos companheiros ao lado.

O objetivo é fazer gol entre as pernas dos companheiros, que tentarão defender-se das bolas que possivelmente venham em sua direção. Não é permitido tocar a bola com outra parte do corpo a não ser as mãos e a bola deve correr sempre rasteira.

Tomando um gol (bola passando entre as pernas) a pessoa deve virar, ficando de costas para a roda, porém ainda podendo marcar gols. Acrescentar o número de bolas durante o jogo é interessante.

Esta atividade encaixa-se bem em um começo de aula, para um rápido aquecimento, etc.

315. Nó Maluco

Faz-se a roda e todos estendem os braços para frente e ao sinal do monitor, a roda se fecha e cada pessoa deve segurar duas outras mãos (seja de quem for). Cada mão segura (uma) outra, ou seja, uma mão não pode estar segurando outras duas por exemplo. O Objetivo é desatar o nó que se forma, sem soltar em momento algum as mãos.

316. Apito escondido

Faz-se uma roda onde todos estarão em pé. Algumas crianças sairão da roda e não escutarão a explicação inicial do monitor.

Quando as crianças voltarem, uma por vez, será dito a ela que na roda existe um apito, com alguma criança, e ela deve descobrir com quem está. São várias tentativas até que a "vítima" descubra que, na verdade, o apito está preso nas costas do monitor e este dava as costas para uma criança qualquer, que apitava levando as mãos até a boca, assim como os demais, que fingem ter o apito.

317. Sincronismo

Em duplas. Os alunos segurarão as extremidades de uma folha de jornal. O professor irá dinamizar as ações a serem cumpridas pelas duplas (correr, saltar, girar, etc) sem que se rasgue o jornal. Pode-se inclusive, determinar um pegador e iniciar um "pega".

Material: jornal.

318. Mãe da rua

Existe um pegador (mãe da rua) e os fugitivos, que devem tentar atravessar a rua (espaço demarcado na quadra, por exemplo) de um lado para outro pulando num pé só. Quem for pego, transforma-se na nova mãe

da rua. Algumas variações, como atravessar em duplas, por exemplo, podem ser adaptadas.
Material: Nenhum.

319. Que horas o João volta?

As crianças formam um círculo de mãos dadas e o professor, que conduzirá a atividade, entre elas. Sendo que existirá um fugitivo - João - que estará fora do círculo e um pegador, que estará dentro do mesmo (aguardando). O pegador pergunta aos demais: O João está? Os demais (em círculo) respondem: Não! Foi fazer compras! O pegador pergunta novamente: Que horas ele volta? Os demais: às 5 horas, por exemplo; O pegador pergunta mais uma vez: E que horas são? Assim, as crianças em círculo, contarão em voz alta: 1 hora, 2 horas, 3 horas, 4 horas e "5 horas". Neste momento as crianças do círculo (relógio) soltam as mãos e o pegador deve tentar pegar o fugitivo (João) num tempo determinado pelo professor. As crianças que estavam em círculo podem proteger "um pouco" o "João", colocando-se no caminho do pegador.
Material: se o professor desejar, pode utilizar giz para desenhar um relógio no chão, etc.

320. Tu falas e eu retruco

Formação em círculo, onde cada participante será numerado. O professor inicia uma visita a um parque ecológico. Eu fui ao parque e, logo na entrada, avistei UMA arara. O aluno com o número UM retruca, uma arara não, SEIS macacos. O aluno correspondente ao número seis retruca, seis macacos não, QUINZE tartarugas... E assim por diante. Quando alguém errar, todos trocam de lugar e o "errante" inicia uma nova rodada, porém, visitando outro lugar.
Material: Nenhum.

321. Barreira do Som

Divisão por duas equipes, uma equipe (em fileira) ficará no centro e será a barreira do som. A outra irá se dividir, uma parte para cada lado da barreira. Um dos lados receberá secretamente do monitor uma frase, que deverá ser passada para a outra parte da equipe aos berros, já que a barreira do som - também aos gritos - tentará impedir a parte da equipe que não sabe a frase de escutá-la, durante um curto tempo pré-estabelecido pelo monitor no momento da explicação. Inicia-se com o sinal do monitor e encerra-se com o mesmo, recomenda-se a utilização de um apito.
Material: apito.

322) Espionagem

Divisão por 2 equipes (a CIA e a INTERPOL);
Um agente entrega uma carta manuscrita para cada equipe, contando um fato ocorrido na Alemanha. Porém o agente que a escreveu não pode terminá-la e nem completar a missão.
Na carta, há algumas confissões sobre fatos super confidenciais e um "ramal" para contato, com um terrorista alemão (porém as crianças não sabem disso) Sendo assim, a CIA e a INTERPOL ficam à mercê dos alemães (sem saber, é claro!). Após esse contato ter sido feito por telefone, o terrorista manda uma equipe para um lugar determinado (CIA) e a outra para outro lugar (INTERPOL) através do telefone. Cada equipe, em seu respectivo lugar, encontrará uma 'mensagem' (senha do agente escondido), cujo conteúdo informa que eles devem encontrar-se com outro agente, em outro lugar para pegar uma mala, que não pode ser aberta em hipótese nenhuma.
Pegando a mala as crianças são informadas que devem dirigir-se a um outro lugar e lá, enquanto conversam com o chefe alemão e um agente, toca um celular e o chefe alemão atende (falando na sua língua). O telefone é passado para uma criança (esperta) da equipe. É um agente secreto, que pede para ela afastar-se discretamente. Por fim, o agente acaba contando que toda a sua equipe está nas mãos dos alemães e que este chefe é, na verdade, um importante general Alemão. Ele dirá para a equipe sair rápido daí e não entregar a mala para o general (caso isto ocorra, a mala será passada para o agente que está junto com o chefe, que tentará fugir com ela). O agente do telefone, por último, acaba marcando um encontro e a equipe que chegar a ele primeiro vence.

Material: 3 celulares ou rádios de comunicação, 2 pistas, 2 cartas, 2 maletas, figurino de espiões e agentes e verificar o "ramal".

323. O Mundo de Gork

- 2 caçadores (ôtriuns traidores)
- 2 ôtriuns
- 1 anjo
- 1 peregrino
- 1 Gork

Os caçadores dão as boas vindas às crianças, que chegam ao mundo de Gork. E dizem que neste mundo, ninguém tem forma fixa; as pessoas podem mudar de forma quando quiserem. Mas todos os enviados de Gork são maus e querem dominar os seres humanos e acabar com suas vidas. Gork tem discípulos, os ôtriuns, que ninguém conhece, mas há um meio de descobri-los, só que é preciso prestar muita atenção nos detalhes. Existe uma chave sagrada que fecha o Mundo de Gork e seus ôtriuns, acabando com o mal e instituindo a paz na Terra. Para achar essa chave, precisa-se da ajuda do peregrino, que nos dá dicas, explicará os rituais que enfraquecerão os ôtriuns e nos facilitarão o acesso ao GORK.
O peregrino dá um ritual para cada equipe, que parte em busca de um ôtriun. Fazendo o ritual - o ôtriun - em vez de enfraquecer-se, torna-se mais forte e os humanos (crianças), não entendendo a situação direito, voltam - induzidos pelos caçadores - a procurar o peregrino, que diz para as equipes que os rituais estão invertidos e

para elas trocarem de ôtriuns, pois assim os rituais funcionarão! Mas ao realizarem a ação, não dá certo novamente, tornando os ôtriuns mais fortes de novo.

Quando as crianças voltam a reencontrar o peregrino, depois de dois fracassos com os rituais, aparece um anjo e explica a real situação. O anjo conta que já foi um ôtriun (mostrando um colar na sua mão, que todos seguidores de Gork possuem) e diz que hoje, não é mais criatura do Mal! As crianças reparam que os caçadores possuem colares iguais ao que está nas mãos do anjo, descobrindo a farsa (os caçadores são na verdade ôtriuns disfarçados).

O anjo conversa sozinho com as crianças, o peregrino foge furtivamente e os caçadores o seguem. Ele diz que sabe onde encontrar Gork, mas para isso devem seguir todas os seus conselhos e desvendar um enigma, para enfim, conseguirem derrotá-lo.

Gork está escondido em cima de uma árvore, com um cartaz cheio de códigos (veja a frase abaixo!). Os ôtriuns estão ao seu redor o protegendo e organizando as tentativas de aproximação das crianças.

O anjo diz que a única forma de aproximar-se de Gork é agachado, quase rastejando. E sempre, sempre voltar até ele (anjo) para recarregar suas forças, se por acaso, receberem dele um raio de energia (luz de uma lanterna) e um comando dizendo "VOLTE!".

Lendo o código, as crianças passarão as informações ao anjo, que levará todas para a casa de GORK (salão preparado) para encontrarem a chave do mundo de Gork. Devem formar um grande círculo de mãos dadas, para levarem gork e os ôtriuns até sua casa. Todas as crianças passam pela casa do Gork, e formam um círculo. Uma delas, com a chave, abre a caixa do mundo de Gork e fecha o mundo. Isto tudo com o ritual do círculo e dizendo:

"Poderes do mal, deixem que estes seres voltem a pertencer ao mundo Humano!"

Frase:

"Levem Gork e os ôtriuns para a casa dele e lá dentro encontrarão a chave que trancará o mundo de Gork. Mas para isso, devem passar de 4 em 4 no labirinto (salão preparado) para acharem a chave

Material: uma caixa e uma chave, 5 colares, 2 lanternas, 1 cartaz com códigos, folha em branco e caneta, pano para esconder o cartaz na árvore (figurino: Gork, caçadores, ôtriuns, peregrino e anjo).

324. Máquina do Tempo

No passado existiu uma caveira, que espalhava sua maldição por onde passasse - despertada pela palavra mágica "IAMPETÁ".

As crianças começam em um salão (que é a máquina do tempo) e escutam a explicação sobre a caveira, sobre a própria máquina enquanto "VOLTAM NO TEMPO!" Até que algo sai errado e alguns seres do passado são libertados aqui no nosso tempo (a caveira e mais três habitantes).

Para aprisionar a caveira é preciso pegar os 3 amuletos com cada um dos habitantes, convencendo-os a entregá-los através da criatividade, já que estas pessoas não entendem e não falam uma palavra sequer da nossa língua.

Com estes amuletos as crianças devem levar a caveira para a máquina do tempo, mandando ela de volta para o passado.

Enquanto as crianças correm atrás dos amuletos, a caveira estará solta por aí, perseguindo as crianças (que com uma palavra mágica podem paralisá-la por alguns segundos - "ZUMBALELE", quando dita em bom tom e próximo a caveira!). Caso a caveira pegue alguma criança, esta receberá um sinal de tinta no braço; se a criança for pintada três vezes, estará fora da atividade (mas é claro que nenhuma será pintada tantas vezes). Ao final todos vencem ao mandar a caveira para o passado, tendo consigo os 3 amuletos.

Material: roupa de caveira, roupa dos 3 habitantes, música para simbolizar volta no tempo ("Odisséia no espaço", por exemplo!), amuletos e roupa do cientista.

325. Rastros e Pistas

Duas equipes, onde uma equipe foge e a outra procura. A equipe que foge terá 10 minutos para deixar os rastros (setas no chão), embora a equipe que procura pode sair após 5 minutos. Podem existir caminhos falsos, que terão que ser identificados no final da seta seguida de um "X". A distância de uma seta a outra deve ser de 10/15 metros.

Bifurcações serão demonstradas com duas setas juntas, uma apontando para cada direção que se pode seguir e durante o percurso podem existir castigos (cada equipe tem o direito de inventar 5 castigos no máximo).

A última pista deve ser "estamos por aqui" e a equipe deve procurar esconder-se próximo à última pista.

Obs. A equipe que encontrar a outra num tempo menor vence.

Material: relógios com cronômetro e giz (ou outro material que sirva para desenhar as pistas e rastros).

326. Epidemia

Divisão por 2 equipes. Serão 4 vírus diferentes (cada monitor é um dos vírus representando uma cor) e para cada um, 2 potes d cor de outro vírus (um para cada equipe). Estes potes serão soros paralisantes, que servem para neutralizar os respectivos vírus por dez (10) segundos, para que as crianças consigam pegar os outros soros (próximos de outros vírus). Quando a equipe obtiver os 4 soros, deverão ir até o monitor ("médico" que explicou o jogo), e trocar os 4 soros pelo antídoto definitivo, que serve para paralisar totalmente os vírus - para que sejam jogados no poço de antídoto (piscina).

Será a equipe campeã a que conseguir eliminar mais vírus.

Obs. Os vírus estarão espalhados e próximo a cada um deles 2 potes de soro paralisante, por exemplo: o vírus azul terá ao seu redor o soro paralisante para os vírus vermelho e branco.

Material: figurino e soros das equipes.

327. Guerrilha

As equipes são divididas. Logo após isso... O local será invadido por 3 guerrilheiros (caracterizados com trajes de guerra), que mandarão todos ficarem quietos, "se não eu meto bala!", etc. Eles irão seqüestrar 2 crianças, uma de cada equipe e irão se esconder em locais pré-determinados (e só do conhecimento dos programadores) como os reféns.

Assim as equipes que receberão uma pista inicial, sairão a procura de mais pistas, que os levarão por fim até os dois reféns.

Cada equipe salvará sua criança... Quando ambas encontrarem os guerrilheiros, irão unir-se num ponto de encontro, como "uma escadaria, por exemplo!" E lá, farão com que os guerrilheiros digam onde está o general guerrilheiro. Por fim será achado o general e os 3 guerrilheiros vão para a piscina! (ou recém outro castigo qualquer).

Material: figurino dos guerreiros e pistas.

328. Enigma

"Há muitos anos atrás, um grupo de estudiosos foi estudar as pirâmides do Egito e descobriram vários enigmas (como charadas a serem desvendadas) nestas pirâmides. Alguns anos se passaram e eles não conseguiram desvendar os enigmas. Então, eles dividiram estes enigmas em seis pedaços e esconderam cada um próximo a uma pirâmide do deserto. E por que fizeram isso? Para que esta descoberta não caísse em mãos erradas!".

Agora, cabe às crianças, encontrarem estes enigmas e os desvendarem.

Haverá dois papéis de cores diferentes, por exemplo, duas cartolinas, uma para cada grupo participante. Em cada uma estará desenhada uma pirâmide e o nome dela. Esta deverá ser cortada em forma de quebra cabeça. Deve haver também, pirâmides brancas com diferentes nomes, que estarão espalhadas pelo espaço e não devem ser tocadas nem abertas, apenas estarão indicando que num raio de 10 metros há um pedaço do quebra cabeça colorido!

Ao encontrarem um pedaço da pirâmide da cor de sua equipe, este deve ser dado ao monitor acompanhante da equipe (ou um responsável) sem ser ABERTA. Depois de encontrados os 6 pedaços, por exemplo, o grupo deve dirigir-se até o ponto de encontro do enigma (local de início da brincadeira), onde o monitor acompanhante (ou o responsável) lhes entregará as partes para serem montadas, vendo o nome da sua pirâmide, que será o mesmo de uma das pirâmides brancas espalhadas pelo espaço.

Assim o grupo deve até esta pirâmide e trazê-la para a sede do enigma.

Nesta pirâmide branca, estarão muitos enigmas, charadas e perguntas que devem ser respondidas por cada grupo.

Recomenda-se que o grupo tenha um monitor acompanhante e este é que fará as perguntas dos enigmas para a sua equipe responder.

A equipe que responder primeiro todas as charadas vence!

Material: figurino para o monitor que explicará a brincadeira, pirâmides brancas, coloridas e os enigmas.

329. Vanster

Inicia-se a brincadeira com um teatrinho do duelo VANSTER (bicho do mal) e ZORAK (força do bem). VANSTER falará sobre seus planos de conquista do mundo com a força do mal: guerras, violência, roubos, ganância...

Que já foram colocados no mundo por ele, agora ficará fácil dominá-lo! ZORAK dirá que VANSTER jamais conseguirá, pois sempre existirão pessoas de bom coração... Como as crianças! Além é claro de seus 4 guardiões!

VANSTER, então, dirá que seus 4 guardiões já foram derrotados e que ele (ZORAK) não terá forças para salvá-los sozinho! É feita uma encenação de um duelo de forças entre os dois, VANSTER vence e foge!

Agora as equipes, que já foram divididas, sairão a procura dos guardiões que estarão espalhados pelo local - ZORAK acompanhará uma equipe, enquanto um monitor acompanhará outra. Os guardiões terão em suas mãos dicas de como derrotar VANSTER, como:

- "A aliança do bem contra o mal, figura geométrica sem pontas";
- "Dorme VANSTER, dorme bicho do mal!";
- É dado o soro que será jogado em VANSTER;
- "Todos girando no sentido anti-horário".

Material: figurinos (Zorak, Vanster, Guardiões), senhas e o soro.

330. Vírus

Os monitores serão os vírus (caracterizados) e estarão espalhados pelo espaço e poderão andar livremente. Cada um portará um tipo de tinta não tóxica diferente, para pintar algum participante que for por acaso pego por ele. O participante que for pintado 3 vezes estará desclassificado (porém nunca uma criança deve ser pintada 3 vezes!)

Haverá também vários papéis espalhados pelo espaço (de preferência próximo aos próprios vírus) com o nome do vírus e a forma de matá-lo, como fazer um círculo ao seu redor, etc. Porém os vírus não terão qualquer tipo de identificação de qual eles são (vírus da gripe, vírus do SACK, vírus do Dodói, vírus da Nhaca).

Assim as equipes tentarão certa forma de matar tal vírus em muitos outros, que talvez não morram com determinada atitude das equipes. Ao matarem um vírus, esse marcará o nome da equipe e irá até o local de início da brincadeira, onde estará o monitor que a explicou e deu início à mesma (podendo inclusive estar caracterizado como cientista ou médico)... Este vírus será eliminado da brincadeira. Vence quem matar mais vírus.

Material: figurino e pistas de como matar os vírus (uma forma para cada).

331. Office-Boy

Os monitores estarão espalhados por todo o espaço e representarão diversos locais do cotidiano, como prefeitura, correio, supermercado, banco, clube, casa de uma estrela do rock, fórum, telefônica, etc. Estes estarão representados por uma placa! Os participantes serão os "Offices" e receberão no início uma lista com o

nome dos estabelecimentos que eles devem ir, buscar algum documento, pacote e conseguir um "visto" ou carimbo do local. Mas para isso terão que realizar determinada tarefa para os responsáveis de cada estabelecimento.

Haverá também o "ônibus", que deverá ser utilizado a cada vez que os participantes forem dirigir-se para um estabelecimento. Inclusive no início da brincadeira. Vencerá a equipe que entregar os vistos de cada local, incluindo os 3 vistos do ônibus (se no caso existirem 4 estabelecimentos) primeiro no local de início da brincadeira.

Material: figurinos, cenários (placas, pacotes, documentos, etc), carimbos.

332. Passaporte

Os monitores estarão espalhados, mas não escondidos e serão, cada um, determinado país. Haverá também a alfândega e o posto de vacinação.

Divisão por equipes, onde cada uma receberá seu passaporte, que contém o nome de todos os países (preparados anteriormente pelos monitores e diferentes entre si, ou seja, em ordens diferentes). Além destes passaportes as equipes receberão também certa quantia de dinheiro (que não será suficiente para a compra de todos os vistos, ou seja, devem economizar ao máximo e até mesmo pechinchar quando necessário ou realizar tarefas para abaixar o preço).

Os participantes serão os turistas, que devem procurar os países na ordem que está no passaporte da sua equipe e conseguir o visto de cada um. Alguns países mais severos exigirão que os participantes passem pela alfândega (que não cobrará nada), mas será difícil de encontrar e no posto de saúde, pois podem estar preocupados com certa epidemia.

Exemplo:

- 4 países + alfândega e posto de saúde
- total de 40 \$ para cada equipe

Brasil: visto - 5\$; mas antes permissão da alfândega.

EUA: visto - 10\$; mas antes exige permissão da alfândega e vacina contra "Dodói Agudo".

Japão: visto - 20\$.

Itália: visto - 10\$; mas antes vacina contra "Febre Amarela".

Material: figurinos, passaportes, dinheiro de brinquedo.

333. O Resgate das Múmias

Divisão por duas equipes é o ideal, porém no caso de inúmeras crianças, um maior número de grupos pode tornar a brincadeira mais divertida e disputada.

Pelo espaço estão espalhadas muitas múmias (monitores) e ao sinal de início, as equipes sairão sempre juntas à procura destas múmias, encontrando alguma, a equipe deve levá-la até um esconderijo, que será escolhido pelos próprios integrantes durante o jogo (podendo inclusive mudar de lugar!). No caminho, a equipe pode ter sua múmia roubada por outra equipe ou mesmo perdê-las, caso outra equipe descubra o esconderijo, onde as múmias ficam momentaneamente sozinhas, quando a equipe sai à procura de outras.

A brincadeira terá um tempo controlado pelos monitores e ao final deste, é dado um sinal e as múmias não podem ser mais roubadas ou apanhadas, caso ainda não tenham sido pegas. Vence a equipe que possuir o maior número de múmias no final do tempo estipulado.

Material: figurinos para múmias.

334. Detetive

É uma atividade que requer uma história (com apresentação teatral) com diversos personagens, formando uma intrigante relação entre eles. Haverá uma divisão por equipes que assistirão a uma cena destes personagens (um teatrinho dos monitores), que podem ser uma família, por exemplo. Onde ocorrerá um crime, como um roubo, porém não será mostrado o crime ou o "ladrão" em si e muitos, se não todos serão suspeitos.

Posteriormente os personagens se espalharão pelo espaço e poderão ser entrevistados pelas equipes, que terão um tempo pré-estabelecido para responder numa ficha algumas perguntas, como: quem roubou? ; por quê? ; qual o motivo? ; etc. Depois do tempo esgotado, as equipes entregam suas respostas e os monitores realizam a cena final, mostrando o que ocorreu de fato. Material: é praticamente o figurino e o cenário da história.

335. Primeiros socorros

Os monitores estarão espalhados - porém - não muitos escondidos pelo espaço e serão os acidentados (4). Cada um representará ter sofrido um acidente. Será estabelecido e afixado no início da brincadeira os corretos atendimentos para os diversos acidentes, como picada de cobra, queimadura, fratura e envenenamento.

As equipes devem prestar o correto atendimento para terem o direito de levar o paciente para o médico chefe, que estará no local de início da brincadeira, sendo este o mesmo que explicou e deu início ao jogo.

As equipes sairão já levando consigo matérias para os primeiros socorros. Prestado o atendimento, a equipe levará o paciente até o médico chefe, que verificará se tudo está certo, para que a equipe saia à procura de outros acidentados. Para realizar os atendimentos, as crianças utilizarão objetos de "natureza morta", como galhos ou folhas que caíram, etc.

Vencerá a equipe que trazer maior número de acidentados com correto atendimento.

Material: figurinos e cartazes com corretos atendimentos.

336. Caça aos corruptos

Vários monitores, os corruptos, estarão espalhados e escondidos, portando cada um 40\$ em dinheiro, de brincadeira.

Haverá um policial, que explicará e dará início a brincadeira. Divisão por equipes, e cada equipe não pode se separar.

Os participantes sairão à procura dos corruptos que não possuem locais específicos, ou seja, podem ficar andando. Ao serem encontrados, os corruptos oferecerão dinheiro para que as crianças não o prendam. Se aceitarem, as crianças devem sair a procura de outro corrupto, e só podem voltar a esse que encontraram primeiro, depois de passarem por outro.. Caso uma equipe aceite todo dinheiro de um corrupto, este não poderá ser preso por essa equipe, porém se a equipe deixá-lo com 1\$ por exemplo, ele poderá ser preso pela equipe - após é claro, ter ido atrás de outro corrupto qualquer. Se o corrupto for preso, ele passa a pertencer a equipe que o prendeu e deve acompanhá-la até o final do jogo. Vence, é claro, a equipe que conseguir prender mais corruptos e aceitar menos "suborno", que é crime! Material: figurinos e dinheiro de brinquedo.

337. Pássaro escondido

Vários monitores se esconderão pelo espaço, tendo um apito em mãos assim como sua respectiva senha. Cada monitor será uma espécie de passarinho (1-curió, 2-tucano, 3-pardal, etc). Os participantes, divididos em equipes, devem procurar e encontrar os pássaros em ordem, ou seja, o monitor que estiver com a senha 3-pardal no caso, só poderá entregá-la se a equipe lhe mostrar as senhas 1 e 2, já obtidas. Uma variação para este jogo é interessante, caso existam muitos passarinhos (monitores), que é de as equipes não terem necessidade de encontrar os pássaros em ordem, como dito anteriormente. Recomenda-se que esta atividade seja realizada durante a noite e as crianças possam utilizar lanternas. Material: apitos (se possível, diferentes) e respectivas senhas, além dos figurinos.

338. Caça fantasmas

Vários tios (caracterizados), em número ímpar, espalham-se pelo espaço, podendo andar, mudar de esconderijo, etc. Haverá uma divisão de dois grupos rivais, que sairão à procura dos fantasmas. Estes se forem capturados podem fugir e esconder-se novamente e, se forem pegos de novo (por qualquer das duas equipes) não poderão mais fugir, continuando o jogo acompanhando o grupo. Este não poderá também ser roubado! O grupo que conseguir o maior número de fantasmas vence. Os fantasmas podem ser substituídos por bruxas, bichos, etc. Recomenda-se realizar este jogo durante a noite. Material: figurino.

339. Caça ao urso sujão

É um caça para crianças que deve ser realizado a noite, com acompanhamento dos monitores (as crianças devem utilizar lanternas). Conta-se uma história de um urso que vive pelas redondezas, que é muito SUJÃO! Quando ele vai ao banheiro rouba o papel higiênico e sai espalhando pedaços por aí. Ele é sujão, mas muito brincalhão... E quando ele sabe que tem crianças aqui no acampamento (por exemplo), usa o banheiro e sai deixando um rastro de papel. Formando trilhas para que as crianças encontrem uma surpresa (que pode ser bombons, balas, etc). Os monitores farão algumas trilhas de papel higiênico, inclusive trilhas falsas, até o tesouro. Podem também colocar alguns bombons pelas trilhas. Material: papel higiênico, lanternas e bombons.

340. Caça ao tesouro

Divisão de equipes. São seqüências de pistas iguais para cada equipe, porém em ordens diferentes, que levam a um prêmio (tesouro). Pode-se também incluir alguns personagens no jogo, entre outras idéias.

341. Feira

Os monitores estarão espalhados pelo espaço, mas não (muito) escondidos, e serão os feirantes, que estarão com determinados produtos que encontramos em feiras, com preços estipulados e afixados no início da brincadeira. Haverá uma divisão por equipes e estas receberão no início dinheiro de brinquedo (30\$). Vencerá a equipe que conseguir o maior número de frutas, aliada a maior quantia de dinheiro restante. Os participantes poderão convencer o feirante a abaixar os preços, etc.

Exemplo de preços:

Laranja: 3\$

Limão: 2\$

Banana: 4\$

Melão: 3\$

Material: figurinos e cenários; dinheiro de brinquedo, frutas e sacolas de feira.

342. Canibal

Alguns programadores se espalham pelo espaço e se escondem em lugares fixos, portando potes de tinta (por exemplo: azul, amarela, vermelha e verde). Um quinto monitor (neste caso de serem quatro monitores escondidos) será o Canibal (portador da tinta preta).

Os participantes devem depois da explicação e sinal de início de um dos monitores, sair a procura das cores, encontrando-as uma após a outra e na ordem correta, recebendo um sinal de tinta no braço. Enquanto isso o canibal estará andando pelo espaço, podendo com sua tinta negra, anular cores obtidas pelas crianças. Caso isso ocorra, estas terão que pegar todas as cores perdidas novamente. Quem conseguir obter todas as cores primeiro, vencerá. Importante lembrar que este jogo é individual e não com equipes.

Material: figurino das cores e do canibal e tintas.

343. Fuga de Alcatraz

- Atividade Aprendida no Acampamento Radical- Obrigado meus caros amigos!

O acampamento, agora é uma prisão chamada Alcatraz, que fica em uma ilha. Os monitores são os policiais e as crianças os presos. As crianças (ou presos) terão o objetivo de fugir de alcatraz.

Há uma divisão por duas equipes e dentro de cada uma, formam-se duplas que são amarradas por algemas (fitas, fracos barbantes, etc) e que devem andar sempre juntas, pois a prisão é bem protegida sendo impossível fugir sozinho.

Para sair de Alcatraz os presos necessitam de alguns itens básicos, que são Bote, Comida, Água e Remo. E estas coisas estão com os presos que "Lideram" a prisão, "os cabeças do pedaço!", mas que se mantêm escondidos.

Cada dupla deverá pegar todos os 4 itens e entregá-los num local pré-determinado (local de início da brincadeira por exemplo), garantindo assim o direito de fugir, marcando pontos para sua equipe.

Entretanto, fugir não é tão simples, pois cada vez que um policial gritar "alto lá" a dupla deve parar e fazer tudo o que o policial mandar, caso contrário ele poderá quebrar as algemas obrigando os presos a voltarem para o local de início da brincadeira, para colocarem outra algema, ou ainda recolher algum item já obtido pela dupla o que obrigará a mesma a reiniciar tudo novamente. Vence a equipe que somar mais fugas.

Material: figurinos de guardas, de presos, senhas dos materiais (bote, água, comida e remo).

344. Bugios

Duas equipes, onde uma será os "Bugios" e outra os "Caçadores".

Os bugios terão um tempo pré-estabelecido (10') para fugirem e esconder-se dos caçadores. Se um bugio for pego, este irá para um local determinado chamado "JAULA". Ao final dos 10 minutos de perseguição todos voltam para a jaula.

Os bugios que foram pegos se transformarão em "Ibama", cuja função é prender os caçadores. Os caçadores continuarão como tal, exceto os que não conseguiram caçar nenhum bugio e se transformarão em bugios. Por sua vez, os bugios que não foram caçados continuam como bugios.

Ao sinal do monitor (apito) os bugios fogem; ao 2o sinal os caçadores saem e ao 3o sinal, os ibamas entram em ação.

Vence o grupo que eliminar os demais.

Material: pode-se ter um figurino para quem irá explicar.

345. O Último dos Moicanos

Os participantes terão prendido em suas costas (cintura) fitas de papel colorida e se espalharão pelo espaço, como um campo de futebol. Assim os tios (que podem estar caracterizados de soldado ou índios rivais) sairão atrás dos participantes (Moicanos). Os que forem pegos saem e o último que restar será o vencedor, "O último dos Moicanos".

Material: fita ou papel e figurino.

Material: fita ou papel e figurino.

346) CORRIDA COSTAS COM COSTAS.

Atividade mais adequada para acampamentos e piqueniques.

Formação dos participantes: Formar pares do mesmo sexo, os quais se dão as costas e entrelaçam os braços.

Desenvolvimento: Um deles correrá de frente e o outro de costas. Várias duplas, assim formadas, partem, de uma linha para atingir um ponto determinado. Vence a dupla que chegar primeiro apesar das dificuldades.

347) PROFISSÕES.

Objetivo: Tornar conhecidas as profissões e os materiais usados no seu desempenho.

Formação dos participantes: As pessoas deverão ficar sentadas em círculos.

Material: um lenço.

Desenvolvimento: O dirigente a dará início atirando o lenço enrolado a qualquer um. Este ao apanhá-lo, deverá citar uma profissão arremessando o lenço logo a um outro que deverá dizer um objeto da mesma profissão. Este

passará a um outro que dirá outra profissão e atirá a outro que dirá o nome do objeto usado nesta profissão e assim por diante.

348) LÁ VAI A BARQUINHA.

Objetivo: aumentar o vocabulário.

Formação dos participantes: Devem estar sentados em círculo.

Material: um lenço grande ou pano com um nó.

Desenvolvimento: O dirigente anuncia a primeira letra da brincadeira. Por exemplo: "A". A primeira pessoa que estiver com o lenço dirá: "Lá vai a barquinha carregada de...." e imediatamente joga o lenço para outra pessoa do círculo. Assim que esta pessoa pegar o lenço, terá que dizer uma palavra que inicie com a letra "A". Por exemplo: Amor. E em seguida fará como a primeira: "Lá vai a barquinha carregada de...." e joga o lenço para a terceira pessoa que dirá: "Arroz". Assim continua a brincadeira que o dirigente avise a mudança de letra.

Quem demorar para falar a palavra ou cometer outro erro pagará prenda.

349) TRÊS PERGUNTAS.

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: À vontade.

Desenvolvimento: a pessoa que irá responder sai do grupo. O grupo, sem que a pessoa ouça, combina três perguntas que serão feitas à que se retirou. Em seguida, chama-se a que estava fora e numera-se as perguntas: 1,2,3 e ela responderá sim ou não a cada uma com bem quiser. Ditas as respostas, cita-se as perguntas e a novidade está aí. Por ser feita com quantas pessoas quiserem.

350) SARGENTO NO DESERTO.

Objetivo: Desenvolver a atenção.

Formação dos participantes: As pessoas sentadas em círculo vão alimentar o sargento.

Desenvolvimento: O Dirigente diz: "O sargento está no deserto e tem fome", aponta para um da roda e continua: "O que você dá para ele comer?". Este deve dar o nome de um alimento cuja inicial será a primeira letra da palavra sargento. O Segundo interrogado dá o nome de um alimento cuja inicial corresponda à segunda letra da palavra sargento. Assim vai até o fim, podendo ser repetido. Quem se enganar pagará prenda no final.

351) COLHER FOTOGRÁFICA.

Objetivo: Desenvolver a observação.

Formação dos participantes: As pessoas ficarão sentadas em círculo.

Material: Uma colher.

Desenvolvimento: Um diz: "esta colher tira foto de qualquer um do círculo" e entrega a colher ao outro que será fotógrafo e sai. Volta e diz: "já tirei de quem é a foto que foi tirada na colher". Para acertar, previamente, deve ser combinado com outro da roda que irá fazendo todos os movimentos e

posições daquele que foi fotografado. Tomará a colher esperando na frente de um olha e diz: "não, não é o seu retrato que está aqui". Enquanto a isto vai concluindo segundo as gesticulações de seu auxiliar e vê se então corresponde ao que está na sua frente. Quando corresponderem, então dirá: "é o seu retrato que está aqui".

352) ESTÓRIA MALUCA.

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: Devem estar sentados.

Material : Antes da reunião social, o dirigente das brincadeiras cortará diversos parágrafos emocionantes de várias histórias.

Desenvolvimento: Na hora da estória Maluca, os parágrafos são distribuídos entre os que estiverem na sala. Uma pessoa destacada pelo dirigente lê o seu parágrafo e em seguida vão lendo na ordem dos lugares. O resultado é uma estória sem nexos e muitas risadas. Naturalmente , cada leitor dará a expressão necessária ao trecho que lê.

353) CABO DE GUERRA COM BALAS.

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: Dois jovens(dois rapazes ou duas moças ou casal)

Material : Toma-se um barbante de 2 metros e no meio amarra-se 1 bala que ficará sobre uma mesa.

Desenvolvimento: Cada jovem tomará a ponta do cordão na boca. A um sinal, ambos começam a comer o barbante (sem engolir). O que acabar primeiro será o vencedor e chupará a bala.

354) CORRENTE ELÉTRICA.

Objetivo: Desenvolver a agilidade.

Formação dos participantes: Deverão formar uma roda de mãos dadas. Um ou mais jovens ficam no meio.

Desenvolvimento: O dirigente começa a passar a corrente apertando a mão do vizinho; este, por sua vez a, passará a corrente adiante apertando a mão do seu vizinho e assim vai enquanto os do meio da roda procuram apanhar a pessoa que está passando a corrente. Quando apanhada trocam de lugar. Todos devem cruzar os braços na frente antes de darem as mãos.

355) ONDE ESTÁ O ANEL.

É uma variante da brincadeira anterior.

Formação dos participantes: Ficam colocados em círculo atrás do cordão.

Material: um cordão onde coloca-se um anel.

Desenvolvimento: O anel é conduzido de mão em mão e os jovens do centro procurarão descobrir com quem está.

356) JERICÓ E JERUSALÉM.

Objetivo : Desenvolver a atenção.

Formação dos participantes: Ficarão em duas colunas mistas.

Desenvolvimento: O dirigente diz: "Jerico" e se inclina para a frente e todos o imitam. Depois diz: "Jesusalém" e se inclina para frente, porém, ninguém deve acompanhá-lo. Aquele que o fizer sairá.

357) HA DIREITA ESTÁ VAGA.

Objetivo: Desenvolver a atenção.

Formação dos participantes: Fazer uma roda grande de jovens sentados. Deixar uma vaga.

Material : Muitas cadeiras.

Desenvolvimento: Na roda, cada jovem tomará o nome de : uma flor, fruta ou número. Aquele cuja direita estiver a cadeira vaga dirá: "minha direita está vaga para a "rosa". Quem for a "rosa" deverá sentar-se ali. O que estiver a esquerda da cadeira que ora ficou vaga deverá repetir a mesma frase chamando outra flor.

Quem demorar a chamar ou a atender o chamado pagará prenda.

358) SALADA DE FRUTAS.

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: Sentados em círculo . Escolher uma pessoa para ficar no centro.

Desenvolvimento: Cada um recebe o nome de uma fruta diferente dos demais. Quando o do centro chamar duas frutas tais como maçã e pêra, os que receberam estes nomes devem trocar o lugar entre si, e o que chamou deve tentar pegar um desses lugares, deixando um deles no centro, o qual deverá fazer a chamada das frutas. A qualquer hora, o do centro poderá dizer: "salada de fruta" e todos deverão trocar de lugar e o que chamou deve tentar pegar um dos lugares vagos, deixando sempre alguém no centro.

359) RODOPIO.

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: Tanto poderão sentar como ficar de pé.

Desenvolvimento: Uma pessoa diz : "estou pensando em algo" e dá três dicas, tais como : "sabe nadar"; não vive na água, tem pés chatos." Quando um participante achar que sabe a resposta, dá um rodopio em seu próprio lugar e diz: "rodopio" e depois fala o que é. A pessoa que adivinhar corretamente passa a ser o que dá as três dicas.

360) VOLTANDO AO TEMPO DE CRIANÇA.

Objetivo: Desenvolver a cooperação.

Formação dos participantes: Dois ou mais casais sentados juntos.

Material : As moças terão nas mãos uma copo de água e uma colher com a qual darão de beber ao seu par.

Desenvolvimento: A um sinal, começam a dar de beber, às colheradas. O Casal que terminar primeiro com a água do copo serão vencedor. Não pode derramar a água do copo no chão nem no peito do rapaz.

361) APREENDENDO A COOPERAR.

Objetivo: Desenvolver a cooperação.

Formação dos participantes: Dois ou mais casais, sentados um de frente para o outro.

Material : Dois ou mais cordinhos de um metro de comprimento. Duas ou mais agulhas de costurar. Igual número de carretéis de linha.

Desenvolvimento: A moça fica à esquerda do rapaz com o braço direito dela amarrado no esquerdo dele. Ela com a mão esquerda livre segura uma agulha de coser e ele com a direita segura um fio de linha. A um sinal, ambos se ajudam. O casal que primeiro enfiar a linha na agulha vencerá.

362) O FIO QUENÃO TEM FIM.

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: Deverão formar uma roda.

Material : Um carretel de linha.

Desenvolvimento: Na roda, entra uma pessoa com quem se combinou levar no bolso um carretel de linha (contrastando com a roupa que está vestido) que se faz passar do bolso por dentro do paletó deixando ficar por fora o pedacinho, como se ali tivesse caído casualmente. Logo uma pessoa da sala vê e quer ser delicada tirando a linha. Puxa o fio mas a linha vai saindo do carretel. A curiosidade está na decepção.

363) UM CEGO DANDO DE COMER A OUTRO.

Objetivo: Desenvolver o tino de direção.

Formação dos participantes: Dois jovens sentados em cadeiras, frente a frente. Ambos de olhos vendados e próximos um do outro. Cada um terá na mão uma banana descascado que dará ao companheiro. Dão-se as mãos esquerda. Com uma toalha, forrar-se o peito de cada "cego" e começa a refeição.

Desenvolvimento: Ao sinal, ambos estendem os braços procurando acertar a abanana na boca do companheiro. Vai tentando até que o outro possa mordê-la. O engraçado é que antes de acertar um lambuza o outro. Vencerá o que primeiro acertar a banana na bocado do outro.

364) DESENHANDO UM CACHORRO

Objetivo: Desenvolver o sentido de direção.

Formação dos participantes: À vontade.

Material : Uma cartolina e um pedaço de giz.

Desenvolvimento: Na presença de todos, alguém, de olhos vendados, desenhará um cachorro. Desenha-o e por luxo ainda põe-lhe o olho. Aqui é que está o interessante. Ver onde será colocado o olho.

365) GIRAR A GARRAFA.

Objetivo: Desenvolver o espírito de aceitação e compreensão.

Formação dos participantes: Uma roda de moças, de tamanho regular, e no centro um rapaz com uma garrafa deitada no chão.

Material : Uma garrafa.

Desenvolvimento: Ao sinal, o rapaz gira a garrafa e a moça que estiver sendo apontada pelo gargalo da garrafa será o seu par.

366) QUEM SOU?

Objetivo: Descontrair o grupo.

Formação dos participantes: à vontade.

Material : Vários recortes de figuras de revistas.

Desenvolvimento: Coloca-se uma figura de revista nas costas de cada participante. Cada um deverá descobrir o que está em suas costas fazendo perguntas "Sou útil?", "Posso ser usado?" e "Sou objeto de luxo".

367) CONFISSÃO.

Objetivo: Descontrair o grupo ou para cobrar prendas.

Formação dos participantes: À vontade.

Desenvolvimento: Um jovem sai da sala e fecha-se a porta ou é colocado ajoelhado e de olhos vendados, diante do dirigente. De dentro ou diante do confessor, são feitas as seguintes perguntas: "Quantas vezes você fez isto?" ele responde "uma", "duas" ou "três", etc...O brinquedo prosseguirá enquanto houver graça.

368) ASSOBIAR SEM RIR

Objetivo: Desenvolver o auto controle.

Formação dos participantes: Numerosa par de jovens. Rapazes contra moças, em duas fileiras, frente a frente.

Desenvolvimento: A brincadeira começa numa ponta: os dois se aproximam e procurarão assobiar mas não poderão a rir. O que rir perde. Enquanto os dois assobiam os outros fazem graça para provocá-los.

369) BARRA MANTEIGA.

Objetivo:

Formação dos participantes: Traçam-se duas linhas paralelas, distante quinze metros uma da outra. Sobre elas ficam os participantes, divididos em igual número, defrontando-se em fileira.

Material:

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o jogador designado por sorteio para começar o jogo, sai correndo da linha de sua equipe e chagado ao campo adversário bate na palma da mão direito estendida dos inimigos. Em dado momento tocará mais fortemente na mão de um dos participantes, em sinal de desafio, fugindo para o seu grupo enquanto o desafiado tenta prendê-lo antes de transpor a linha. Conseguindo-o, o prisioneiro será incorporado a equipe contrária e o desafiante continua o mesmo. Em caso negativo, o desafiado torna-se a desafiante, voltando este a ocupar o seu local primitivo. O novo desafiante repete a ação do primeiro e assim prossegue o jogo. Será vencedor a equipe que obtiver o maior número de prisioneiros dentro do tempo estipulado.

370) FUTEBOL DE SABÃO ou SABONETE.

Objetivo:

Formação dos participantes: Divide-se os participantes em duas equipes. Divide-se a área em duas partes. É como se fosse uma partida de futebol. A diferença é que em vez de bola, deve-se fazer o gol com um sabonete. O Gol é representado por um balde. Cada jogador da equipe deve passar o sabonete para outra da equipe, sem andar, deverá jogar o sabonete para o outro da equipe. Acontece que este deverá pegar o sabonete, não pode deixar cair no chão. Caso caia, será marcada falta e passara a vez para a outra equipe. Os membros da equipe tentara jogar para o outro até chegar no gol, que será representada por um balde cheio de água, onde será jogado o sabonete ou sabão. Cada vez que conseguir jogar o sabonete (ou sabão) no balde do outro será marcado um gol, passando a saída da bola para equipe adversária, ou seja, a que tomou o gol. Os membros da outra equipe deverá defender a sua área, ou seja, deverá fazer de tudo para que o sabão (ou sabonete) não seja feito gol pela equipe adversário. Porém ao defender-se não poderá tocar no adversário para defender-se ou seja, caso toque será marcada falta. Cada vez que for passada a bola, os demais membros da equipe poderão se movimentar, posicionando em algum lugar em que possa receber o sabonete. Não poderá movimentar-se a pessoa que esta como sabonete e no momento do passe. Depois o movimento será livre, como se fosse um jogo de futebol. A brincadeira poderá por ponto ou tempo, de acordo com o combinado. Vencerá a equipe que tiver mais gols, no tempo determinado.

371) BARRA BOLA

Objetivo:

Formação dos participantes: Traça-se duas linhas paralelas distantes 10 metros da outra. Atrás das linhas permanecem as equipes constituídos por igual numero de participantes que forma à vontade. A bola é entregue por sorteio ao capitão de um das equipes.

Material: a bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o capitão que recebeu a bola atira-a em direção ao campo inimigo, com violência, a fim de tornar dificultosa a pegada no ar. Se a bola não for apanhada no ar, o jogador que agarrar depois de ter tocado o solo, deverá arremessá-la de forma idêntica. Mas, se porventura, um dos participantes pegar a bola no ar deverá passar imediatamente para o campo adverso, continuando, no entanto, a defender as cores de seu partido. Quando em campo inimigo, os jogadores deverão esforçar-se em pegar a bola no ar ou depois de tocar o chão. O Jogador que, no campo contrário apanhar a bola, poderá a atirá-la para um companheiro determinado de seu campo, devendo a bola ser pegada livremente. O participante que a segurar no ar passará para o campo fronteiro. Vencerá o partido que, dentro de tempo previamente estipulado conseguir o maior número de jogadores no campo contrário.

Obs: a) Os jogadores não poderão atrapalhar o adversário no momento em que este tiver o direito de apanhar a bola livremente.

- b) O cometimento da falta supra acarretará a volta dos parceiros que passaram para o campo inimigo.

372) APANHAR O LENÇO.

Objetivo:

Formação dos participantes: Traçam-se duas linhas paralelas distantes 10 metros uma da outra. No meio do campo coloca-se um lenço sobre um saquinho de areia ou outro objeto qualquer. Os jogadores divididos em duas equipes, forma duas fileiras, voltadas para o centro, sobre as linhas. Os participantes das duas fileiras são igualmente numeradas. As possuidoras do mesmo número defrontam-se em diagonal.

Material: Um lenço e um saquinho ou outro objeto qualquer.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o instrutor chama um número qualquer e os jogadores designados por esse número correm em direção ao centro do campo, a fim de apanhar o lenço, e voltar a sua fileira. Aquele que conseguir deverá ser perseguido pelo outro que tentará tocá-lo antes de chegar ao seu lugar. Se tal acontecer, o perseguidor marcará um ponto para a sua equipe. Em caso contrário, o perseguido marcará dois pontos. Será considerado vencedor a equipe que fizer dez pontos em primeiro lugar.

Obs: a) os números devem ser chamados salteadamente a fim de que todos os jogadores fiquem na expectativa.

- b) todos os números devem ser convocados com igual frequência.

373) CACHORRO E COELHINHO.

Objetivo:

Formação dos participantes: Os participantes em grupos de três, formam um grande círculo. Unindo as mãos, dois a dois, simularão tocas abrigando cada uma, um coelhinho. Haverá um coelhinho sem toca e um cachorro no centro do círculo.

Material: nenhum.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, sai o cachorro em perseguição ao coelhinho, que procurará alojar-se em uma das tocas, cujo o ocupante se retirará imediatamente para dar-lhe abrigo. O coelhinho desalojado fugirá para não ser apanhado pelo cachorro e irá deslocar outro jogador de cujo abrigo se apossará. Quando o cachorro pegar o coelhinho, dois outros jogadores serão escolhidos. Terminará o jogo com a prisão do coelhinho.

374) CAMPEÃO DE ESQUIVA.

Objetivo:

Formação dos participantes: Traça-se um círculo com tamanho proporcional ao número de participantes. No interior os jogadores ficam à vontade.

Material: três bolas de borrachas.

Desenvolvimento: Dado o sinal do início, o instrutor jogara para o alto, entre os jogadores, três bolas de borracha, uma de cada vez. Os que conseguirem apanhá-las saem do círculo e agem como arremessadores, jogando a bola contra os seus companheiros. Os que forem atingidos serão eliminados, evitando atravessar o círculo para apanhar a bola, quando errarem o alvo. Será considerado vencedor aquele que conseguir livrar-se de todas as bolas, ficando o último.

375) COLMEIA.

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

ATIVIDADES AQUÁTICAS

Sugestão: Prof. Maurício Leandro (Choquito) ([ver currículo](#))

1. Espagete Maluco:

Ao som de uma música todos dançam pela piscina. Quando a música parar, deve-se encostar a mão em algum dos espaguetes que estarão espalhados pela piscina.

2. Pega Bexigas:

Formam-se duplas. Cada dupla tem uma bexiga que deve estar cheia de ar. Os dois participantes devem estar fora da água e um deles deve segurar a bexiga. Ao sinal, ele deverá soltar essa bexiga cheia (sem que esteja amarrada com nó) e a sua dupla deverá pegá-la antes que a bexiga caia na água.

3. Fugi - Fugi:

Todos os participantes ficam de um lado da piscina e um pegador fica ao centro. Quando esse pegador disser: PEGA PEGA, todos devem responder: FUGI FUGI, e atravessar para a outra borda da piscina. Quem o pegador conseguir pegar, vai ficar parado no lugar onde foi pego e vira pegador também.

4. Peixinho e Tubarão:

Um dos participantes representa o tubarão e os demais são tipos de peixes diferentes. O tubarão diz: TUBARÃO ESTÁ COM FOME!!!, e os peixinhos respondem: QUER COMER O QUÊ???? O tubarão por sua vez responde um nome de peixe que foi escolhido e todos os peixes que tiverem esse nome deverão atravessar a piscina sem serem pegos pelo tubarão.

5. Cotonete:

Cada participante receberá um cotonete, e deverão segurá-lo sem deixar molhar. Os monitores colocarão dificuldades.

6. Corrente Aquática:

Duas equipes que estarão divididas ao meio, uma parte em cada lado da piscina. Ao sinal, deverão formar uma corrente. Em forma de revezamento

7. Fôlego de Leão:

Duas ou mais equipes. Os participantes deverão encher uma bexiga dentro da água e estourá-la de um lado da piscina.

8. Grito do Tarzan

Duas ou mais equipes, e em duplas dentro de cada equipe.

Ao sinal, o homem de cada equipe deve pular na água e passar por dificuldades para salvar a sua Jane.

9. Corda Maluca:

Duas ou mais equipes. Cada equipe tem uma corda e um participante deve cada vez deverá atravessar a piscina pendurada pela corda.

ATIVIDADES PRÉ-DESPORTIVAS

Sugestão: Prof. Maurício Leandro (Choquito) ([ver currículo](#))

ESPORTES ADAPTADOS:

Estas atividades têm como objetivo capacitar o profissional do Lazer a trabalhar mais com esportes, respeitando as faixas etárias e os objetivos específicos para cada tipo de trabalho. Seja em um hotel, em um clube, ou numa escola, os esportes adaptados podem ser aplicados, de acordo com a característica do seu público, bem como suas necessidades.

Cada desporto tem suas características, suas regras e normas. Aqui, nós transcenderemos algumas regras e adaptaremos de acordo com nossos objetivos, não significando a descaracterização do desporto, podendo ser chamada a atividade de JOGO PRÉ - DESPORTIVO.

1. Dez Passes

2 equipes. Quem conseguir dar 10 passes sem que a outra equipe pegue a bola marca pontos.

2. Ultimate

2 equipes. É quase um rugby, porém a bola é um freezby. Para marcar ponto, é necessário pegar o freezby dentro da área de gol. De posse do freezby, as regras se assemelham ao basquete.

3. Basquete Baixo

É um basquete com alvos baixos, Haverá uma área ao redor dos alvos onde ninguém pode entrar. Para marcar pontos, é necessário que um jogador arremesse a bola no alvo e que outro jogador da mesma equipe pegue a bola.

4. Basket - People

É um basquete onde a cesta é representada por um jogador em cima de uma cadeira, e para marcar pontos a equipe deve passar a bola para ele sem que a bola caia.

5. Queimada Gigante

É uma queimada cada um por si. Quem vai sendo queimado senta, e pode continuar queimando desde que sentado. O vencedor é o último a ser queimado.

6. Queimada Maluca

Monitores contra crianças. Cada monitor tem em mãos 2 bolas, e deve queimar as crianças jogando as bolas nelas. Cada criança queimada deve sentar no local onde foi queimada. A última criança que ainda não foi queimada, será salvadora das demais e deve salvar tocando na cabeça das companheiras.

7. Fut. - Bichos

2 equipes. É um futebol que a cada apito do monitor, as equipes devem jogar imitando os bichos anteriormente combinados.

8. Fut - Pega - Duplas

Os participantes devem formar duplas. É um pega - pega, onde a dupla de pegadores, terá uma bola e deve pegar outra dupla chutando a bola em cima do fugitivos. Será a nova dupla de pegadores em quem a bola encostar.

9. Vôlei - Pega

2 equipes. É um vôlei, porém com um pega - pega. Quem pontua, deve pegar o adversário que correrá até o final da quadra. Variações: quem foge deve também pegar a bola, senão perde ponto.

10. Vôlei Cego

Vôlei com uma lona pendurada na rede de forma que uma equipe não veja a outra.

Códigos do silêncio são técnicas de domínio de grupo. Quando trabalhamos com recreação, é muito importante que você tenha domínio do grupo que participará de suas atividades. Para isso, os recreadores criam algumas técnicas e utilizam algumas já existentes. Sugerimos que sejam utilizadas estas técnicas para obter silêncio do grupo, para que se possa explicar a atividade ou dar um recado importante. Segue uma lista destas técnicas com um breve explicativo de cada uma.

➡ **Simon diz** - trata-se de uma brincadeira onde o recreador irá dizer algo para que os participantes façam. Os participantes só deverão fazer o que se pede caso o recreador diga SIMON DIZ. Exemplo: o recreador diz: SIMON DIZ: mãos na cabeça! E assim todos os participantes deverão colocar suas mãos na cabeça. Quem não o fizer, erra a brincadeira. Será considerado erro quando o participante fizer o que se pede se que o recreador diga SIMON DIZ. Para chegar ao código do silêncio, devemos fazer a brincadeira e no decorrer devemos dizer: SIMON DIZ: ficar em silêncio! Quem falar ou fizer sons, automaticamente estará errando.

➡ **Olha a bomba** - quando o recreador disser: olha a bomba!!! Todos os participantes terão que representar o barulho da bomba dizendo: ôôôôô Bum! E ficar em silêncio após o Bum de explosão.

➡ **Olha a bufa** - o processo é semelhante ao da bomba, mas ao invés de fazer BUM ao final, brinca-se de soltar um pum, imitando o barulho provocado por ele.

➡ **Timbalaia** - quando o recreador disser: Timbalaia, os participantes respondem TI algumas vezes até chegarmos ao silêncio. Siga como funciona:

(recreador) - TIMBALAIA!
(participantes) - TI!
(recreador) - TIMBALAIA!
(participantes) - TI!
(recreador) - TIMBALAIA!
(participantes) - TI, TI, TI ÔÔÔ TI!

A cada TI respondido pelos participantes, o braço direito deve ser levantado como se desse um soco no ar.

➡ **Pã pã rã rã pã!** - clássico, e muito utilizado pelos palhaços. O recreador diz: pã pã rã rã pã e os participantes respondem: pãpã!
Temos algumas variações. Os participantes podem responder: Atchim (simbolizando um espirro), ou bater palmas.

➡ **Repetéco:** o monitor explicará, que tudo o que ele disser e falar as crianças devem repetir, como por exemplo:
"Atenção!" diz o monitor. "Atenção!" repetem as crianças.
"Pronto?" ... "pronto?"
"Vocês vão ficar me repetindo?" ... "Vocês vão ficar me repetindo?"
"Assim não dá!!!" ... "Assim não dá!!!"
"Para!" ... "Para!"
e assim até que ele diz: "então tá silêncio!!!" ... "então tá silêncio!!!"

➡ **Ai ai ai ai!**

O recreador fala em um determinado ritmo 05 vezes a palavra ai, e os participantes deverão responder a mesma quantidade, no mesmo ritmo e do mesmo modo: UI UI UI UI UI.

O recreador varia o jeito de falar AI e os participantes terão que fazer o mesmo.

Bibliografia

* CREF 03368-G/SP;
Profº Fundamentos de Recreação e Lazer - FACSUL - Itabuna / Bahia;
PROFº DE ESTÁGIOS EM RECREAÇÃO E LAZER - Faculdades MONTENEGRO - Ibicaí Bahia;
Pós-graduação em Educação, Qualidade de vida e saúde pela FTC - ITABUNA BAHIA;
Graduação em Educação Física - FAEFI - Barra Bonita / SP
Site: www.tiochoquito.com.br

CDOF

- ☒ **Festa da PAZ MUNDIAL:** Cada convidado deve caracterizar um país, trazendo consigo seus costumes e crenças. Na festa cada um deve tentar trocar idéias sobre o país escolhido pelo outro e durante a festa todos devem participar de danças folclóricas que devem ser ensinadas na festa para todo o grupo. As comidas devem ser de vários países também.
- ☒ **Festa do TUDO ao AVESSO:** Todos os participantes devem vir para a festa com as roupas do avesso.
- ☒ **Festa do SEXO OPOSTO:** Os convidados devem vir vestidos do sexo oposto e agir como tal durante a festa.
- ☒ **Festa do BIGODE:** Qualquer coisa é válido, deixe crescer, cole ou desenhe um, mas todos os participantes têm de comparecer de bigode - Sem Bigode não entra !
- ☒ **Festa NACIONAL :** Todos devem comparecer a festa vestindo roupas contendo as cores da bandeira do Brasil ou que tenha a bandeira desenhada - O que vale é o patriotismo !
- ☒ **Festa do ENGOMADINHO:** Todos os participantes devem vir com suas roupas bem passadas, engomadas com vincos e sem qualquer amasso. Deve haver um concurso para decidir o mais engomadinho.
- ☒ **Festa dos ANOS 70:** Todos devem vir vestidos de Hippies , tudo paz e amor.
- ☒ **Festa da ROUPA ÍNTIMA:** Todos devem vir vestindo a roupa íntima por cima da roupa convencional . (exemplo: como Batman e Robin - cuecas sobre as calças)
- ☒ **Festa do FILME:** Deve ser escolhido um filme marcante e todos devem vir fantasiados com modelos imitando os personagens.
- ☒ **Festa do ALFABETO:** Escolha uma letra e o participante deve vir fantasiado com algum personagem ou coisa que comece com aquela letra.
- ☒ **Festa das PLUMAS e LANTEJOLAS:** todos devem vir vestidos com fantasias criadas com plumas e penas - concurso.
- ☒ **Festa do SAFARI :** Todos devem entrar vestidos com roupas e objetos que seriam usados em um safari.
- ☒ **Festa do VINHO E DO QUEIJO:** Cada um deve trazer ora um ou outro.
- ☒ **Festa do JAMES BOND:** Todos devem tentar caracterizar com suas fantasias o personagem ou os personagens envolvidos nas tramas.
- ☒ **Festa da BRILHANTINA:** A festa dos anos 60, meninas com vestidos de bolinha e laços de fitas e rapazes de couro e brilhantina...Twist nas pistas e danças à dois.
- ☒ **Festa dos ANOS 80:** A festa do Dancing Days - vale tudo! Meias brilhantes muito brilho!
- ☒ **Festa BEACH:** Todos devem vir vestidos com roupas características de praia . Shorts, camisetas, biquínis, tudinho pronto para cair na piscina ao cair da noite ... bebidas de verão !
- ☒ **Festa da GRAVATA DE BOLINHA:** Inclusive mulheres devem aparecer com elas !
- ☒ **Festa LATINA:** Tudo envolvido em salsa, merengue, tango... é o que vai rolar.. babados, cores, chapéus e rosas..
- ☒ **Festa da MEIA VERDE:** Se não estiver vestindo um par delas não entra!
- ☒ **Festa do SERTANEJO:** Bota, chapéu.. camisa e calça jeans .. Só vai rolar Zezé de Camargo... Milionário e José Rico.. etc...
- ☒ **Festa de HOLLYWOOD:** Boa desculpa pra vestir-se igualzinho ao seu ídolo.
- ☒ **Festa ANIMAL :** escolha seu animal e compareça... seja você mesmo !

- ☒ **Festa do ANJO E DO DIABO:** Escolha o seu e venha para a festa.
- ☒ **Festa do CHAPÉU MALUCO:** boné, chapéu de pena, plástico, palha, lã.. não importa, venha com o seu chapéu e participe de um concurso. (ex: o mais bonito, o mais engraçado, etc...)Vale criação. E no final fazemos um concurso.
- ☒ **Festa do ÓCULOS MALUCO:** cada um vem a festa com um óculos maluco. Vale criação. E no final fazemos um concurso.
- ☒ **Festa das MÁSCARAS:** faça a sua e venha mascarado !
- ☒ **Festa FAMÍLIA BUSCAPÉ:** vale tudo pra ficar bem jeca e pregá o foooooogo!
- ☒ **Festa UFO:** Somente formas de Aliens são permitidos na festa: _ ET phone Home !
- ☒ **Festa do RICO E POBRE:** Escolha o seu e venha à caráter ! Roubar o Rico para ajudar o Pobre? Só pagando pra ver...
- ☒ **Festa DAS CAVERNAS:** Agarre sua clava, despenteie os cabelos, use peles, farrapos, ossos de animais... e se prepare para comer com as próprias mãos !! IABADABADUUUUUUU!
- ☒ **Festa das GANGSTERS:** Peque a sua galera, escolha um estilo e venha enturmado...vale funk, meninos de rua, hippy, punks, etc...
- ☒ **Festa HALLOWEEN (festa das bruxas):** Tudo que é de horror... Espante os Maus espíritos
!!!!uuuuuuuuuu
- ☒ **Festa dos COWBOYS E ÍNDIOS:** você vai precisar de bastante espaço e muita natureza para esta festa que cabe fogueira e muita música e dança! (Neste tipo de festa tenha já coreografias pré-estabelecidas para que todos possam aprender juntos).
- ☒ **Festa do RABO:** Se não vier com um rabo não entra... vale a criatividade !
- ☒ **Festa ÁRABE:** Dança do ventre, califas e odaliscas... muitos véus e pandeiros. Comida da melhor qualidade !!
- ☒ **Festa do ARCO-ÍRIS:** Escolha a cor de seus convidados. Eles são proibidos de usarem as outras cores, nem mesmo um detalhe pode passar despercebido !
- ☒ **Festa da Cor:** O aniversariante deverá mencionar nos convites que os convidados deverão comparecer com alguma coisa da cor que ele escolheu como tema. Ex: cor laranja. Os convidados deverão usar qualquer coisa na cor laranja, podendo ser uma peruca, uma fita no cabelo, uma roupa, sapato, enfim, o que os convidados quiserem, desde que laranja. Sugestão: Renata Galeano.
- ☒ **Festa dos BARANGOS:** Não importa quão fora de moda você esteja, basta ser barango... Outra sugestão de [Flávia](#): Festa do Ridículo - Os convidados vão vestido da pior maneira possível e sem combinar nada com nada. Tipo saia de bolinha e blusa xadrez, com meia de bichinho , etc... Vale caprichar também na maquiagem e nos acessórios. Concurso do mais feio com direito a desfile.
- ☒ **Festa BREGA:** Discos de cantores antigos e novos, de vinil e é claro...pela parede. Vestem-se com roupas fora de moda, perucas, é muito divertido. Flores de plástico, papel, rapadura, jaca, carne louca, pão com salsicha, dá pra caprichar e fica uma delícia. Decoramos com galinha de plástico, bandejas de 1,99, aliás estas lojas são o must para este tipo de festa.
Contribuição: Catia Garcia - artista plástica - Alphaville - SP **NOVO**
- ☒ **Festa à FANTASIA:** Deixe a imaginação de seus convidados voar...
- ☒ **Festa do CIRCO:** Escolha ser aquele que sempre desejou no Circo. Cada convidado deve preparar seu próprio número individual ou de grupo.
- ☒ **Festa do CASSINO:** Nesta festa seus convidados poderão apostar e jogar diversos jogos. O prêmio e moeda corrente... você decide !!! (Dentre os jogos podem ser acrescentados jogos de rua, brincadeiras de criança e de tabuleiro).
- ☒ **Festa HAVAIANA:** Lual, colares de flores, mini-saias, ula-ula, surf... tropical.. frutas...Linda festa !
Características principais do lual:
- deve ser feito em dia de lua cheia e de preferência no verão;

- se possível ao som de roda de violão, pandeiros e atabaques;
- roupas floridas, mini-saias, bustiês, camisões floridos, colares e corôas de flores, muiittttttttas flores, palmeiras enfeitadas, coqueiros, tochas acesas;
- drinks tropicais com enfeites de frutas, muitasssss frutas e alimentos naturais;
- danças típicas em volta de uma fogueira como o ula-ula, no escuro e perto de água (piscina, mar ou lago);
e por aí vai...

☒ **Festa do ROCK AND ROLL:** Sem cabeleiras, caveiras e tudo mais não entra !... Rock a noite toda ! Não se esqueça de convidar os vizinhos..hehehe

☒ **Festa PUNK:** Roupas negras, cabelos espetados, alfinetes e brincos pra todo lado...

☒ **Festa do KARAOKÊ:** Teste o dom artístico de seus amigos e faça campeonatos valendo prêmios... Cobre um mínimo de consumação para participar da festa.

☒ **Festa CHINESA:** O passaport é se parecer com orientais...E aproveite pra comer a noite toda de palitinho.

☒ **Festa do MÁGICO:** cada convidado deve trazer um truque para apresentar... não vale denunciar durante o espetáculo. Quem fizer o número mais interessante ganha um prêmio.

☒ **Festa do PIJAMA:** Prontos pra dormir ! Eh eh.. calma lá.. a festa só tá começando... todos devem vestir suas pantufas, pijamas e camisolas comportadas.
Em épocas de inverno estas festas são uma ótima pedida e os convidados podem tomar pratos quentes como sopas, chás e chocolates quentes, pipocas, assistindo um bom telão e filmes do momento, jogando cartas e lendo estórias. Mas nada como uma boa pista de dança pra espantar o sono ! Vale até apagar as luzes e ter todos circulando com suas lanternas pela casa...

☒ **Festa SER CRIANÇAS DE NOVO:** Escolha uma idade e faça uma festa onde todos devem vir caracterizados, inclusive encenando comportamentos idênticos. Ex: vestir fraudas, chupar bico, chorar, etc...

☒ **Festa do TICUTIM QUEIMADO CAVALIM DOURADO:** esta festa pode ser dada em chás-de-panela ou aniversários. A pessoa homenageada deve ter uma lista de coisas que deve conseguir achar pela casa. No caso da noiva deve achar seus próprios presentes pela casa, escritos em pequenos papéis colados e escondidos e cada um que achar tem direito a ganhá-lo das mãos do convidado que trouxe o presente.

☒ **Festa da TRANSFORMAÇÃO:** (Especial para adolescentes Mulheres) - Todos os convidados devem comparecer cientes que podem ser modificadas. Todos devem trazer consigo maquiagens, perucas, roupas, etc... O dono da festa convida um consultor de beleza como um cabelereiro e maquiador. Ao sinal todas devem se modificar o quanto puderem com auxílio ou não dos profissionais. É valido mudanças radicais, como corte de cabelo, mudança de cor e pinturas na pele e unhas. Ao final deve haver o desfile e podem ser premiadas quanto a originalidade, beleza e maior mudança. Boa festa para filmagens e fotos.

☒ **Festa dos TALENTOS:** Tenha em seu convite um aviso de que os convidados devem trazer um show para apresentarem na festa, ou seja, cada convidado ou grupo deve inventar um show, seja representação, tocar ou cantar músicas, mímicas, teatro, etc...Cada convidado deve assumir seus próprios talentos.

☒ **Festa da ESTÓRIA (PODE SER POEMA):** todos os convidados devem estar reunidos no auge da festa. Um painel é colocado à frente dos convidados com uma frase inicial. Cada convidado deve levantar e colocar sua frase no painel continuando a frase dando sentido. Será concluída uma estória que deverá ser encenada por todos.

☒ **Festa do B-I-N-G-O Aquático:** Colocamos as cartelas em sacos de plástico com zipper e apoiamos em pranchas de natação! A cada número chamado apoiamos as pranchas na borda e executamos um movimento com o número correspondente de hidroginástica (números grandes tipo 99 somamos (9+9) e quem completar a cartela toda ao final ganha prêmios!!

☒ **Festa DO BRASIL OU COPA:** Azul, verde, amarelo e branco. Os alunos (se for para algum tipo de aula/participantes são encorajados a usar roupas durante a semana da independência ou mês da copa e decoramos o espaço com bandeirinhas e tudo que tiver direito para caracterizar o brasil.

☒ **Festa DA MÚSICA PREFERIDA:** (pode ser dada em algum tipo de aula ou festa). Cada participante traz sua música preferida e tais músicas são tocadas, seja uma pequena introdução ou inteira durante a aula ou festa.

☒ **Festa DO BATOM:** todos os convidados devem comparecer usando batom de cor, os que nao tiverem não entram, inclusive os homens - Devem ser batons coloridos. Contribuição: Kleiton - BH/MG

☒ **Festa DO CABELO COLORIDO:** todos os convidados devem comparecer com o cabelo colorido com tinta própria para este fim, quem estiver com o cabelo normal não entra.. Contribuição: Kleiton - BH/MG

☒ **Festa DO TÊNIS:** Todos os convidados só poderão participar da festa se vierem calçados com tênis. A roupa deverá ser toda esportiva, onde durante a festa haverá jogos recreativos e brincadeiras para todos participarem. Obs: Fica muito interessante se a festa for ao ar livre e com espaço para trabalhar também com estafetas, mas também funciona em um salão de festas, dependendo das atividades que serão planejadas. Contribuição: Cristiane Maria de Sousa Oliveira - Pará/Brasil

☒ **Festa da PANTUFA:** Os convidados deverão comparecer com pantufas com bichinhos. Para ficar mais engraçado podemos exigir que o convidados compareçam de pijama e bichinho de pelucia no colo. Contribuição: Catia Tubino da Rocha -Rio Grande

☒ **Festa do MENDIGO:** Os convidados deverão comparecer maltrapilhos Imitandos mendigos. Contribuição: Catia Tubino da Rocha -Rio Grande

☒ **Noite do COLAR:** homens entram pagando entrada e adquirindo um colar para presentear a uma dama da festa, as damas não pagam entradas mas terão que conquistar o colar para sair, não conquistando pagarão suas saídas. Contribuição: Washington Luiz Campos - BH/MG

☒ **Festa JUNINA AO CONTRÁRIO:** homens devem vestir-se de mulher e as mulheres de homem. Cada um deve assumir seu papel inclusive nos passos da quadrilha. Mulheres dançam como cavalheiros e os homens fazem os passos das damas. Obs: Esse tipo de festa é bem engraçado porque na hora de se chamar certos passos como: _cavalheiro péga a dama, acontece de dar a maior confusão fazendo com que a festa fique bem animada ! Contribuição: Marcos Demir - BH

☒ **Festa dos MOTIVOS:** deve ser feito um mural onde todos os convidados devem escrever qual o motivo pelo qual ele vai festejar pode ser um motivo bom ou pode ser um motivo de raiva, desconsolo e assim vai, no final é muito divertido ler os motivos com a atenção de todos os convidados. Contribuição: Risianey Fonseca Prudente - Aracaju-Sergipe

☒ **Festa da PORCA e do PARAFUSO:** Nesta festa, na entrada os homens recebem um parafuso e as mulheres uma porca. O objetivo da brincadeira é encontrar o par que encaixa. É muito divertido, e paqueras podem começar aí.
Contribuição: Lidiane - Brasil
CDOF: sugerimos que os modelos de pares de porcas e parafusos sejam diferentes para facilitar e motivar a procura.

Variação sugestão: [Tiago Capelozzi Pupim](#) - Todos recebem uma porca e um parafuso na entrada da festa de varios tipos e tamanhos, mais apenas uma porca e um parafuso se encaixam, e a pessa que econtrar seu par ganha um prêmio.

☒ **Festa do CADEADO:** Todas as meninas ganham um cadeado assim que entram na festa. Consequentemente, os meninos que forem entrando, ganham uma chave. Aí cada um procura seu par equivalente. A festa vira uma festa mesmo !
Contribuição: Fernanda Regina Xineider - ourinhos - SP

☒ **Festa do SINAL VERDE:** Todos os que entram na festa recebem pulseiras das cores correspondentes ao seu "estado civil" livre = pulseira verde / enrolado(a) = pulseira amarela/ comprometido(a) pulseira vermelha... (O que vale é a brincadeira). Um super abraço!!!
Contribuição: Fernanda Regina Xineider - ourinhos - SP

☒ **Festa do CHÁ-DE-BEBÊ:** Propomos algumas brincadeiras interessantes para divertir os convidados:

1 - Brincadeira do barbante: Todos os convidados devem cortar um barbante (ou papel higiênico) com o exato comprimento que acham que seria a circunferência da barriga da mamãe (na altura do umbigo). E quem acertar, ou aproximar mais ganha um brinde ou algo interessante. CDOF

2 - Brincadeira da fotografia: Todos os participantes devem ser avisados para trazer uma foto de si quando tinha 1 ano ou de bebê. Durante a festa todas as fotos são embaralhadas e a mamãe deve tentar adivinhar quem é quem . Se ela erra vai pagando "mico" ou prendas de cada um. CDOF

3 - A brincadeira mais tradicional dos chás-de-bebê é aquela em que antes de abrir os presentes ela tenta adivinhar o que é. Sacode, aperta, vira, desvira e arrisca um palpite. Para incrementar um pouquinho esse jogo as convidadas podem escrever um bilhetinho no presente sem assinar. Através das mensagens a gestante tem que descobrir quem deu cada presente. Se errar, a amiga que presenteou pode dar uma "prenda" pra ela. Ex: As amigas podem pedir para ela trocar a fralda de uma boneca, cantar uma canção de ninar ou imitar personagens de desenhos e filmes infantis. Algumas pessoas também costumam desenhar um bebê com batom na barriga da grávida. A cada erro nos chutes dos presentes mais uma parte do corpinho é desenhada.
Fonte: guiadobebe.uol.com.br

4- Para ter uma linda recordação do chá, uma idéia legal é espalhar pela festa cartolinas, lápis e canetas coloridas para que todos possam deixar recados e desenhos para o bebê que está chegando.

Fonte: guiadobebe.uol.com.br

5 - Esse jogo é como o da "batata quente", uma caixa contendo um fraldão com alfinete (de bebê) com flores enfeitadas, bem exagerado, é embrulhado com muitos papéis. E ao sinal de música todos devem passar a caixa. Quando a música parar a pessoa que ficar com a caixa tira um papel. Esse jogo é bem engraçado e como os participantes são avisados sobre o conteúdo ninguém quer ficar com ele no final. Quem abrir o último embrulho da caixa deve usar a fralda pelo resto da festa. É muito animado !

6 - Baby Bingo - pegue um pedaço de papel e divida em 9 quadrados, o quadrado do meio deve estar escrito bebê, tire xerox e dê para cada participante da festa. Dê para cada participante uma caneta. Cada um deve escrever antes da mamãe abrir os presentes em cada quadrado o que ela vai receber de presente primeiro (específico). A cada abertura de presente que coincidir com a cartela do participante ele deve colocar um x. Ganha o bingo quem encher a cartela primeiro ou se tiver difícil, pode ser combinado uma carreira. O ganhador deve gritar baby bingo. E ganha algum prêmio.

Site com idéias em inglês:

www.baby-shower.com/d-games/index.html

www.funattic.com/game_babyshower.htm#anchor1

www.thebabyshowersite.com/games.htm

baby-shower-games-etc.com/baby_shower_games.htm

☒ **Festa do DISCO DE VINIL:** Convida todos os participantes que desejam ir á festa para levarem seus discos de vinil e além disso irem fantasiados ou usando roupas de determinada época. Porém, o dj não pode soltar nada de cd, somente os discos de vinil (bolachões) é que serão ouvidos. Aparece cada coisa !!!!!!!
Contribuição: Claudemir Gomes - Sinop - MT

☒ **Festa da PAZ:** Minha sugestão é da FESTA DA PAZ, todos devem ir de branco.... poderá ser servido bombas de chocolate com a mensagem, "Aqui, bomba só se for de chocolate"... pode-se também colocar um tecido branco bem grande na entrada, pode se TNT, e uma caneta para os convidados deixarem uma mensagem de Paz...
Contribuição: Zenilda Aurelio Marcondes - SP

☒ **Festa dos 30 (ou 40):** Sugiro uma festa dos trinta ou quarenta onde só possam participar pessoas que tenham 30 a 39 anos e que tenha um tema: trinta solteiros ou quarenta descasados (40-49).
Contribuição: Margareth Mai - Serra - ES -

☒ **Festa Indiana:** deve-se decorar o local da festa com deuses e deusas da cultura indiana e os convidados deverão ir trajados com roupas que imitem tal cultura o som também deve ser de músicas indianas...
Contribuição: Priscylla Gomes - Montes Claros - MG

☒ **Festa do Vilão e do Mocinho:** as pessoas devem ir fantasiadas de algum vilão (pode ser de desenho animado) ou mocinho. Contribuição: Natália - Porto Velho RO

☒ **Festa do "Apertadinho":** as chopp ou cerveja liberado, até o primeiro(a) ir ao banheiro.
Contribuição: Washington Luiz Campos - BH - MG

☒ **Festa da Pizza (pizza fest):** na festa só são servidas pizzas de variados sabores. Tem que ter catchup, mostarda, maionese em todas as mesas. Refrigerantes. O bolo pode ser no formato de pizza onde ingredientes, doces, substituem os de uma pizza. Ex. calabresa=goiabada, gordurinha da calabresa=jujuba branca, azeitona=bolinha de amendoim, catchup=geléia de morango, gueijo muzzarela=chocolate branco, orégano=erva doce, tomate=jujuba vermelha.
Contribuição: Paulo César Silva Souza - Salvador - BA

☒ **Festa do Não:** Todos os convidados recebem 5 elásticos e colocam no braço. Quem conseguir fazer a outra pessoa falar a palavra 'não' pode pegar um de seus elásticos! No final a pessoa que tiver mais elásticos pode ganhar um prêmio. E as pessoas que nao tiverem mais nenhum devem pagar um mico.
Contribuição: Henrique Soares - São Paulo

☒ **Festa do cabaré:** Tudo ao estilo "Moulin Rouge". Vale tocar um tango ou músicas para dançar sensualmente, enfeitar tudo com muitas cores vermelhas, as meninas podem caprichar na maquiagem com batons bem vermelhos, cabelos de época, pinta perto da boca e carregar aqueles chicotinhos para torturar os meninos. E ainda pode colocar a música "Lady Marmalade" de Christina Aguilera como tema para a noite (já que a música é a oficial do filme Moulin Rouge).
Contribuição: Kênia Anunciação- Belo Horizonte/MG. **NOVO**

☒ **Festa do Putz Putz:** Definição de Putz Putz (batida da música eletrônica - é como a gente se refere à dance music). Uma noite dançante com bastante música mas só pode rolar dance music, música eletrônica, underground... Como se fosse uma boate. Mas tem que ter jogo de luz, globo no teto do salão, fumacinha na pista, pouca iluminação pra destacar o jogo de luz e, é claro, o DJ. Pode ainda ter umas bebidas legais com guarda-chuva no copo, pulseirinhas de neon, anéis com pisca, óculos escuros... Pra uma festa assim é fácil soltar a imaginação.
Contribuição: Kênia Anunciação- - Belo Horizonte/MG.

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

Objetivo:

Formação dos participantes:

Material:

Desenvolvimento:

DINAMICAS

1) Dinâmica de Encerramento

CD Temas de Filmes – Faixas 21 e 22.

A) 1 - Circulando, como se NÃO CONHECESSE.

- a. Palmas e música.
- b. Braços para cima.

2. Cumprimentem-se como velhos INIMIGOS.

3. Como pessoas RICAS.

- a. Snobe.
- c. Mostre sua roupa.
- d. Mostre seu relógio, etc.

4. Vocês são VELHOS e se encontram na FILA DE UM BANCO.

5. Alegrem-se, agora estão em um SHOPPING CENTER.

- a. Vejam esta liquidação imperdível!
- b. Rápido, só tem uma peça....

6. ESTÁTUA!

7. Vocês agora estão em uma PRAIA COM AREIA QUENTE E SEM CHINELO.

8. Ei, encontrei uma poça de ÁGUA FRIA!

- a. Que alívio, Ah.!
- b. A água está no joelho.
- c. Vamos saindo da água.

9. Agora vocês estão em uma TIJELA DE MINGAU PEGAJOSO. Tente sair logo.

10. Tem um CHICLETE BEM PEGADO NO PÉ. Tenta tirar.

11. ESTÁTUA! 12. FORMAR DUPLA.

13. Um será a ESCULTURA o outro será o ESCULTOR.

- a. Molde como queira.
- b. A escultura é molenga.
- c. Ponha um sorriso nela
- d. Uma pose charmosa
- e. O Que mais?
- f. TROCA DE POSIÇÃO . Agora você é a escultura.

14. ESTÁTUA!

15. Circulando.

16. Caminhar em CÂMARA LENTA.

- a. Levanta o pé lentamente.
- b. Movimenta o braço lentamente.
- c. Movimenta a cabeça e o olhar lentamente.

17. Caminhar rapidamente como quem tem pressa.

18. ESTÁTUA!

19. DUPLAS.

B) 20. Vivência em confiança: você é cego e seu amigo é o seu guia, só que é surdo. Deixe-se guiar.

- a. Circule com confiança.
- b. Leve seu amigo com confiança.
- c. Cuidado com esta cobra.
- d. Salte este buraco
- e. Dê meia volta.
- f. Que alegria! O cego foi curado! Bravo! Aplauso! Abraço.
- g. MUDANÇA: CEGO E MUDO.
- h. Conduzir com rapidez, porém com cuidado.
- i. Está chovendo.

21. ESTÁTUA!

22. Dispersar.

23. Circulando com aplauso.

24. ESTÁTUA!

25. Andar nas pontas dos pés.

- a. mais rápido.
- b. Só com o calcanhar .
- c. Com as laterais dos pés.

26. ESTÁTUA!

C) 27. De costa para o outro.

Feche o olhos, pense e faça um inventário: Qual a roupa que seu amigo veste?

Diga para ele sem se virar.

Ele também diz para você.

Vire e confira.

D) 28. Levante a mão os que são do mês de:

- a. JANEIRO: forme grupo
- b. FEVEREIRO.
- c. MARÇO. Etc..

D) 29. Observe se as pessoas do seu grupo tem algo em comum com você.

- a. Observe os olhos, o rosto, ... NÃO FALE
- b. Olhe sem invadir.
- c. Nasceu no mesmo dia?
- d. Gostam do mesmo tipo de música?
- e. O Que mais emociona seu amigo: criança? Pôr do sol?
- f. O Que o deixa mais alegre?
- g. Abrace seus amigos.

E) 30. SENTADOS NO MESMO GRUPO.

TRABALHO COM AS LINHAS DE LÃ – Tema da figura é AMIZADE **CD Momentos de Paz – faixa 01**

F)31. CONCENTRAR-SE EM UMA HISTÓRIA: CD Momentos de Paz – faixa 04

Feche os olhos, sinta, imagine.

Um lindo povoado, céu azul, árvores especiais, cheiro e cores especiais.

As pessoas são lindas e amáveis: trocam carinhos afetuosos, fraternais.

Como é bom dar carinho e receber carinho fraterno.

Eles eram felizes: Viviam sorrindo, cantando, lendo a Bíblia.

UM DIA: Um homem mau, invejoso:

Invejou o povo, o ambiente. Planejou algo para mudar a vida daquele povo.

Criou um espeto frio: CRÍTICA e todos começaram a falar mau dos demais.

Foram roubados os carinhos, o céu perdeu seu brilho, os passarinhos não cantavam mais, não havia brilho no olhar das pessoas. Começaram a emagrecer, não havia abraços fraternais, era só reclamação.

UM DIA UMA CRIANÇA foi no baú da vovó, pegou carinho afetuoso e correu para levar para a vovó. Eram 2 carinhos. Voltaram a multiplicar, mais, mais, muito mais....

Pense que seus amigos são aqueles que querem um aperto de mão, um reconhecimento, um sorriso, que são aquela criança...

Que sucedeu com o velho invejoso? Está acabando sua história, pois quanto mais amor fraternal, respeito, alegria e obediência existir e multiplicar, seu tempo diminui e se terminará.

ENTÃO ORE: Senhor, em Atos 2, estavam todos em comunhão. Queremos estar como eles. O amor entre todos é bom. Faz-me amar ao meu pai, minha mãe, meus irmãos, as pessoas...

O bem é mais forte que o mau, abençoa o meu grupo. Derrama teu perdão. Faz-nos esquecer o passado. Levantar desta vivência para uma nova vida. Dá-nos o Espírito Santo para entendermos e experimentarmos uma nova vida em Jesus, com a igreja e com meus semelhantes.

99) COMENTE ENTRE O GRUPO COMO FOI.

(MÚSICA SUAVE: 10 MINUTOS) **CD Momentos de Paz – faixa 09**

(VISITAR CADA GRUPO)

G) 34. Era uma vez, Era uma vez, Era uma vez.

- a. País governado por uma única lei: quando alguém encontrava outra pessoa deveriam trocar algo.
- b. Dois homens, O mais velho 1 maçã o outro com um pedaço de pão, se separaram.
- c. Conheceram pessoas diferentes. Andaram por lugares diferentes.
- d. Um dia 2 viajantes sentiram vontade de voltar àquele país.
- e. Se encontraram em uma montanha. Ladrões lhes roubaram. Pela manhã, homens despertaram e não tinham nada que trocar. Não podiam entrar na cidade. Era uma situação difícil.
- f. Quebrar a lei era impossível, era horrível.
- g. Veio o pôr do sol. Buscaram lenha, acenderam a fogueira. Se olharam, sorriram, choraram e se abraçaram por muito tempo, e entraram na cidade, pois eles trocaram amizade, eles não quebraram a lei.

Uma criança necessita de 8 abraços por dia para ser feliz

Um adulto necessita de 12 abraços por dia.

21. Dinâmica: Sorriso Milionário

Material: bolinhas de papel amassado

Procedimento:

Essa dinâmica é usada para descontrair e integrar o grupo de uma forma divertida. Cada bolinha vale R\$1.000,00. O professor distribuirá para cada pessoa do grupo 5 bolinhas de papel, essas deverão estar dispersas no local onde será realizada a brincadeira. Dado o sinal os alunos deverão sair e procurar um companheiro, em seguida devem parar em sua frente, olhar fixamente nos olhos desse companheiro que por sua vez não pode sorrir. Quem sorrir primeiro paga uma bolinha para a pessoa a quem sorriu. Vence quem terminar a brincadeira com mais "dinheiro", que será o milionário.

Contribuição enviada pela usuária: [Renata Galerani Evangelista](#) - Lençóis Paulista

22. Dinâmica: Verificação se aprendeu o conteúdo explicado na sala de aula ou dentro de um módulo

Material: Quadro Negro, Giz, Perguntas da matéria elaboradas pelo facilitador, uma fita cassete, uma bola ou um objeto.

Procedimento:

A técnica busca verificar se a turma aprendeu o conteúdo explicado na sala de aula ou dentro de um módulo.

O facilitador começa fazendo um joguinho da velha, dois membros serão escolhidos com a música e passando a bola de mão em mão nos dois grupos. Cada grupo elegerá um nome dentro do tema. Ao terminar a música, os dois membros vão ao centro e tiram par ou ímpar, o vencedor escolhe X ou O (bolinha) e inicia a brincadeira. O facilitador passa a pergunta ao grupo que perdeu. O Grupo escolhe um dos membros para falar, esta escolha é por sorteio dentro do grupo. Cada membro do grupo vem para frente e vai responder a pergunta. Se um deles não souber responder, ele pode pedir ajuda a um dos membros do seu grupo mas agora quem escolhe é o membro que vai dar a resposta é o membro opositor. Não tem sorteios. Se o grupo empatar, cada um pode arriscar pontos em um jogo da força onde será dado uma única vez a dica da palavra. Cada um grupo pode escolher o membro e definir os pontos que arrisca. Se acertar, é o campeão. Se errar, é um risco. É claro que o tema é definido anteriormente em sala de aula mas não é dito a razão de ser lido o tema. Se ambos ainda empatarem, escolhem dois membros de cada grupo que vão fazer a dança das cadeiras somente ficará na cadeira aquele que responder a pergunta que agora será falso ou verdadeiro. Mesmo que sobre um, ele terá que arriscar pontos ou passar para outro membro então o outro grupo opositor vai escolher o membro que vai responder.

Na verdade, esta dinâmica mostra que nada na vida é fácil e tudo decorre de decisões e riscos tanto dos líderes quanto da liderança e que toda decisão vai agir sobre toda a ação do grupo. É uma reflexão sobre o que fazemos individualmente mas que age sobre o grupo que vivemos e fazemos parte. A reunião de pessoas para um mesmo objetivo deve ser direcionada para uma vitória do todo. Então temos uma mensagem QUE SEJA UM! Assim é nossa missão na Terra a gente trabalha pela felicidade do Mundo porque somos parte desta humanidade.

O facilitador começa a fazer perguntas para os grupos sobre os momentos em que as perguntas foram feitas e sobre as tomadas de decisão, depois coloca a mensagem que o Grupo deve trabalhar como um todo e que nesta dinâmica todos venceram porque aprenderam sobre o valor da tomada de decisões e que puderam traçar metas para atingir um objetivo. Isto é que se deve fazer em sala de aula, todos em conjunto, uns ajudando aos outros.

Contribuição enviada pelo usuário: [TORQUATO](#) - Téc. Adm. - Ex-catequista - CRUZEIRO - DF

23. Dinâmica: do 1, 2, 3

Objetivo: Quebra-gelo

Procedimento:

1º momento: Formam-se duplas e então solicite para que os dois comecem a contar de um a três, ora um começa, ora o outro. Fica Fácil.

2º momento: Solicite que ao invés de falar o número 1, batam palma, os outros números devem ser pronunciados normalmente.

3º momento: Solicite que ao invés de falar o número 2, que batam com as duas mãos na barriga, o número 3 deve ser pronunciado normalmente. Começa a complicar.

4º momento: Solicite que ao invés de falar o número 3, que dêem uma "reboladinha".

A situação fica bem divertida. Grato. Ricardo José Rodrigues

Contribuição enviada pelo usuário: [Ricardo José Rodrigues](#) - Coordenador - São Paulo -SP

24. Dinâmica: Dinâmica do Amor

Objetivo: Moral: Devemos desejar aos outros o que queremos para nós mesmos.

Procedimento:

Para início de ano Ler o texto ou contar a história do "Coração partido" - Certo homem estava para ganhar o concurso do coração mais bonito. Seu coração era lindo, sem nenhuma ruga, sem nenhum estrago. Até que apareceu um velho e disse que seu coração era o mais bonito pois nele havia. Houve vários comentários do tipo: "Como seu coração é o mais bonito, com tantas marcas?" O bom velhinho, então explicou que por isso mesmo seu coração era lindo. Aquelas marcas representavam sua vivência, as pessoas que ele amou e que o amaram. Fianlmente todos concordaram, o coração do moço, apesar de lisinho, não tinha a experiência do velho." Após contar o texto distribuir um recorte de coração (chamex dobrado ao meio e cortado em forma de coração), revistas, cola e tesoura. Os participantes deverão procurar figuras que poderiam estar dentro do coração de cada um. Fazer a colagem e apresentar ao grupo. Depois cada um vai receber um coração menor e será instruído que dentro dele deverá escrever o que quer para o seu coração. Ou o que quer que seu coração esteja cheio.. O meu coração está cheio de... No final o instrutor deverá conduzir o grupo a trocar os corações, entregar o seu coração a outro. Fazer a troca de cartões com uma música apropriada, tipo: Coração de Estudante, Canção da América ou outra.

Contribuição enviada pela usuária: Tereza Cristina da Silveira Carvalho - Professora- Goiânia- GO

25. Dinâmica: "Convivendo com Máscaras"

Objetivo: Proporcionar o exercício da auto e heteropercepção.

Material: Cartolina colorida, tintas, colas, tesouras, papéis diversos e coloridos, palitos de churrasco, CD com a música quem é você (Chico Buarque)

Procedimento:

1. Com a música de fundo cada participante é convidado a construir uma máscara com os materiais disponíveis na sala, que fale dele no momento atual.
2. A partir da sua máscara confeccionada, afixá-la no palito de churrasco para que cada um se apresente falando de si através da máscara.
3. Organizar em subgrupos para que cada participante escolha: A máscara com que mais se identifica; A máscara com que não se identifica; A máscara que gostaria de usar.
4. Após concluir a atividade em subgrupo, todos deverão colocar suas máscaras e fazer um mini teatro improvisado.
5. Formar um círculo para que cada participante escolha um dos integrantes do grupo para lhe dizer o que vê atrás de sua máscara...
6. Abrir para discussões no grupo.
7. Fechamento da vivência.

Esta dinâmica foi baseada na teoria de Vygotsky, visando o processo criativo, através da representação, para a formação da subjetividade e intersubjetividade do indivíduo. Aplicada ao público a partir de 9 anos

Contribuição enviada pela usuária: Taise Helena soares da Costa - RJ - RJ

26. Dinâmica: "dos problemas"

Material: Bexiga, tira de papel

Procedimento:

Formação em círculo, uma bexiga vazia para cada participante, com um tira de papel dentro (que terá uma palavra para o final da dinâmica)

O o facilitador dirá para o grupo que aquelas bexigas são os problemas que enfrentamos no nosso dia-a-dia(de acordo com a vivência de cada um), desinteresse, intrigas, fofocas, competições, inimizade, etc.

Cada um deverá encher a sua bexiga e brincar com ela jogando-a para cima com as diversas partes do corpo, depois com os outros participantes sem deixar a mesma cair.

Aos poucos o facilitador pedirá para alguns dos participantes deixarem sua bexiga no ar e sentarem, os restantes continuam no jogo. Quando o facilitador perceber que quem ficou no centro não está dando conta de segurar todos os problemas peça para que todos voltem ao círculo e então ele pergunta:

- 1) a quem ficou no centro, o que sentiu quando percebeu que estava ficando sobrecarregado;
- 2) a quem saiu, o que ele sentiu.

Depois destas colocações, o facilitador dará os ingredientes para todos os problemas, para mostrar que não é tão difícil resolvermos problemas quando estamos juntos.

Ele perderá aos participantes que estorem as bexigas e peguem o seu papel com o seu ingrediente, um a um deverão ler e fazer um comentário para o grupo, o que aquela palavra significa para ele.

Dicas de palavras ou melhores ingredientes:- amizade, solidariedade, confiança, cooperação, apoio, aprendizado, humildade, tolerância, paciência, diálogo, alegria, prazer, tranquilidade, troca, crítica, motivação, aceitação, etc...

(as palavras devem ser feitas de acordo com o seu objetivo.
Eu trabalhei esta dinâmica com dois grupos bem diferentes, um foi um grupo de funcionários de uma empresa de óculos de Franca, e a outro de professoras do ensino infantil pré-escolar. O resultado foi maravilhoso !
Espero que gostem. Abraços.

Contribuição enviada pela usuária: [Carminha Braga](#) - Franca

27. Dinâmica: "Cabra cega no curral"

Objetivo: Proposta da atividade: e fazer com que o grupo se conheça de modo divertido, principalmente os alunos vindos de outras escolas.

Material: Pedaco de papel em branco, caneta, saco plastico, pano preto para cobrir os olhos e cadeiras.

Procedimento:

ORGANIZAÇÃO: Escreva tarefas para serem realizadas pelos alunos; recorte-as e as coloque dentro de um saco plástico para serem sorteadas; faça um círculo com as cadeiras e coloque os alunos nas mesmas; escolha o primeiro participante e coloque o pano sobre os seus olhos; coloque-o dentro do círculo e movimente-o de modo que perca a direção inicial; o aluno deverá ir para qualquer direção de modo que encoste em outra que estará sentada, esta não deverá sair do lugar. O participante que for tocado, deverá se apresentar e sortear uma tarefa a ser realizada por ele mesmo; o participante que já foi tocado não poderá repetir, de modo o que todos participem.

Contribuição enviada pelo usuário: [Hudson Azevedo Pinheiro- Duque de Caxias](#) - RJ

28. Dinâmica: " das diferenças "

Material: Pedaco de papel em branco, caneta

Procedimento:

O condutor da dinâmica distribui folhas de papel sulfite em branco e canetas para o grupo. O condutor da dinâmica pede que ao dar um sinal todos desenhem o que ele pedir sem tirar a caneta do papel. Ele pede que iniciem, dando o sinal. Pede que desenhem um rosto com olhos e nariz. Em seguida, pede que desenhem uma boca cheia de dentes. continuem o desenho fazendo um pescoço e um tronco. É importante ressaltar sempre que não se pode tirar o lápis ou caneta do papel. Pede que todos parem de desenhar. Todos mostram seus desenhos. O condutor da dinâmica resalta que não há nenhum desenho igual ao outro, portanto, todos percebem a mesma situação de diversas maneiras, que somos multifacetados, porém com visões de mundo diferentes, por este motivo devemos respeitar o ponto de vista do outro.

Contribuição enviada pela usuária: [Maria Apasrecida Fontes Martinez](#) - Curitiba

29. Dinâmica: "Auxílio mútuo"

Objetivo: Para reflexão da importância do próximo em nossa vida

Material: Pirulito para cada participante.

Procedimento:

Todos em círculo, de pé. É dado um pirulito para cada participante, e os seguintes comandos: todos devem segurar o pirulito com a mão direita, com o braço estendido. Não pode ser dobrado, apenas levado para a direita ou esquerda, mas sem dobrá-lo. A mão esquerda fica livre. Primeiro solicita-se que desembrulhem o pirulito, já na posição correta (braço estendido, segurando o pirulito e de pé, em círculo). Para isso, pode-se utilizar a mão esquerda. O mediador da dinâmica, recolhe os papéis e em seguida, dá a seguinte orientação: sem sair do lugar em que estão, todos devem chupar o pirulito! Aguardar até que alguém tenha a iniciativa de imaginar como executar esta tarefa, que só há uma: oferecer o pirulito para a pessoa ao lado!!! Assim, automaticamente, os demais irão oferecer e todos poderão chupar o pirulito. Encerra-se a dinâmica, cada um pode sentar e continuar chupando, se quiser, o pirulito que lhe foi oferecido. Abre-se a discussão que tem como fundamento maior dar abertura sobre a reflexão de quanto precisamos do outro para chegar a algum objetivo e de é ajudando ao outro que seremos ajudados.

Contribuição enviada pela usuária: [Marta Cristina Nonato Marques](#)- Governador valadares - MG

30. Dinâmica: "Urso de pelúcia"

Objetivo: mostrar que o outro é importante pra nossa vida

Material: um urso de pelúcia

Procedimento:

Forme um círculo com todos e passe o urso de mão em mão, quem estiver com o urso deverá falar o que tem vontade de fazer com ele. No final que todos falem deve-se pedir para que façam o mesmo que fizeram com o urso com a pessoa do lado.

Contribuição enviada pela usuária: [Renata - RJ](#)

31. Dinâmica: "DNA/Herança Genética"

Objetivo: Descobrir os traços de personalidade herdados da família

Material: 1 Folha A4 para cada participante, Canetas hidrocor, lápis de cor ou giz de cera, Música ambiente.

Procedimento: Deve ser acima de 15 participantes . Tempo: 25 min.

O coordenador reflete com o grupo as características genéticas que herdamos de nossos parentes mais próximos. Às vezes um comportamento ou atitude revela uma característica do avô, do pai, da tia... Este exercício irá promover no grupo uma apresentação grupal a partir das qualidades da árvore genealógica de cada um.

Entregue uma folha A4 para cada participante. Dobre-a em 4 partes e nomeie as partes com sendo A, B, C e D. Coloque música ambiente.

Na parte A o participante deverá desenhar livremente como ele enxerga os avós maternos (colorindo bem o desenho) e ao lado de cada um vai anotar uma qualidade e uma falha que percebe em cada um dos avós maternos.

Na parte B o participante deverá desenhar livremente como ele enxerga os avós paternos (colorindo bem o desenho) e ao lado de cada um também vai anotar uma qualidade e uma falha que percebe em cada um deles.

Na parte C o participante deverá desenhar Pai e Mãe e seguir o exercício anotando a principal qualidade que nota nos pais e também a principal falha.

Na parte D ele deverá desenhar um auto-retrato (como ele se vê)e observando as qualidades e falhas da família, deverá anotar que características herdou e de quem herdou. Escrever também na folha o nome e a idade.

Após o término dos desenhos, o coordenador orienta o grupo a sentarem-se em trio e comentar sobre suas heranças.

Análise

A análise deste jogo se dá pela valorização que damos à genética, à nossa história de vida pessoal baseada nos valores e comportamentos familiares. Da percepção que temos do espaço social chamado Família.

Que personagem da família foi mais fácil desenhar?

Dentre as qualidades que você herdou, qual foi mais confortável anotar? Por que?

Que característica você nota em seus familiares e você ainda não possui? Deseja possuir?

Que sentimentos este exercício trouxe à tona?

Que herança é mais fácil herdar? Características ou valores financeiros?

Contribuição enviada pela usuário: [Marcos Rogério](#) - consultor em dinâmicas de grupo e tecnologia educacional.

CDOF

Dinâmica de Grupo

1. O Presente

Esta dinâmica nos foi enviada e funciona muito bem no lugar de um amigo oculto em festas de fim de ano, para um grupo onde os membros já se conheçam bem. É um trabalho muito interessante para ressaltar as qualidades de cada um desse grupo, dando oportunidade de reconhecimento de certos sentimentos e causa um impacto muito interessante entre os participantes. Experimente !

Envie sua dinâmica e enriqueça nossa página ! [Quero enviar minha idéia](#)

Como desenvolver a dinâmica: Estabelece-se o número de participantes e seleciona-se o mesmo número de qualidades para serem abordadas durante a dinâmica. Poderão ser introduzidas algumas que achar relevante dentro da situação em que vive. A pretensão é que todos escolham uns aos outros durante a mesma, podendo acontecer de algum participante não ser escolhido.

O Presente: O organizador pode escolher como presente alguma guloseima como uma caixa de bombom com o mesmo número de participantes, ou outro que possa ser distribuído uniformemente no final da dinâmica. Este presente deve ser leve e de fácil manejo pois irá passar de mão em mão. Tente embrulhá-lo bem atrativo com um papel bonito e brilhante para aumentar o interesse dos participantes em ganhá-lo.

Disposição e local: os participantes devem estar em roda ou descontraidamente próximos.

Início: O organizador com o presente nas mãos diz (exemplo): Caros amigos, eu gostaria de aproveitar este momento para satisfazer um desejo que há muito venho querendo fazer. Eu queria presentear uma pessoa muito especial que durante o ano foi uma grande amiga e companheira e quem eu amo muito. Abraça a pessoa e entrega o presente. Em seguida pede um pouquinho de silêncio e lê o parágrafo 1:

1. PARABÉNS!

***Você tem muita sorte. Foi premiado com este presente. Somente o amor e não o ódio é capaz de curar o mundo. Observe os amigos em torno e passe o presente que recebeu para quem você acha mais ALEGRE.**

Ao repassar o presente, a pessoa que recebe deve ouvir o parágrafo 2 e assim por diante:

2. ALEGRIA! ALEGRIA!

Hoje é festa, pessoas como você transmitem otimismo e alto astral. Parabéns, com sua alegria passe o presente a quem acha mais INTELIGENTE.

3. A inteligência nos foi dada por Deus. Parabéns por ter encontrado espaço para demonstrar este talento, pois muitas pessoas são inteligentes e a sociedade, com seus bloqueios de desigualdade, impede que eles desenvolvam sua própria inteligência. Mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem lhe transmite PAZ.

4. O mundo inteiro clama por paz e você gratuitamente transmite esta tão grande riqueza. Parabéns! Você está fazendo falta às grandes potências do mundo, responsáveis por tantos conflitos entre a humanidade. Com muita Paz, passe o presente a quem você considera AMIGO.

5. Diz uma música de Milton Nascimento, que "amigo é coisa para se guardar do lado esquerdo do peito, dentro do coração". Parabéns por ser amigo, mas o presente. . . ainda não é seu. Passe-o a quem você considera DINÂMICO.

6. Dinamismo é fortaleza, coragem, compromisso e irradia energia. Seja sempre agente multiplicador de boas idéias e boas ações em seu meio. Parabéns! Mas passe o presente a quem acha mais SOLIDÁRIO.

7. Parabéns! Você prova ser continuador e seguidor dos ensinamentos de CRISTO. Solidariedade é de grande valor. Olhe para os amigos e passe o presente a quem você considera ELEGANTE (bonito, etc...).

8. Parabéns! Elegância (beleza, etc...) completa a criação humana e sua presença torna-se marcante, mas o presente ainda não será seu, passe-o a quem você acha mais SEXY.
9. Parabéns! A sensualidade torna a presença ainda mais marcante e atraente. Mas o presente não será seu. Passe-o a quem você acha mais OTIMISTA.
10. Otimista é aquele que sabe superar todos os obstáculos com alegria, esperando o melhor da vida e transmite aos outros a certeza de dias melhores. Parabéns por você ser uma pessoa otimista! É bom conviver com você, mas o presente ainda não será seu. Passe-o a quem você acha COMPETENTE.
11. Competentes são pessoas capazes de fazer bem todas as atividades a elas confiadas e em todos os empreendimentos são bem sucedidas, porque foram bem preparadas para a vida. Essas são pessoas competentes como você. Mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você considera CARIDOSO.
12. A caridade é como diz São Paulo aos Coríntios: "ainda que eu falasse a língua dos anjos, se não tiver caridade sou como o bronze, que soa mesmo que conhecesse todos os mistérios, toda a ciência, mesmo que tomasse a fé para transportar montanhas, se não tiver caridade de nada valerá. A caridade é paciente, não busca seus próprios interesses e está sempre pronta a ajudar, a socorrer. Tudo desculpa, tudo crê, tudo suporta, tudo perdoa". Você que é assim tão perfeito na caridade, merece o presente. Mas mesmo assim, passe o presente a quem você acha PRESTATIVO.
13. Prestativo é aquele que serve a todos com boa vontade e está sempre pronto a qualquer sacrifício para servir. São pessoas agradáveis e todos se sentem bem em conviver. Você bem merece o presente. Mas ele ainda não é seu. Passe-o a quem você acha que é um ARTISTA.
14. Você que tem o dom da Arte e sabe transformar tudo, dando beleza, luz, vida, harmonia a tudo que toca. Sabe suavizar e dar alegria a tudo que faz. Admiramos você que é realmente um artista, mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você acha que tem FÉ.
15. Fé é o dom que vem de Deus. Feliz de você que tem fé, pois com ela você suporta tudo, espera e confia porque sabe que Deus virá em socorro nas horas difíceis e poderá ser feliz. Diz o salmo 26 " O Senhor é a minha luz e minha salvação, de quem terei medo?" Se você acredita e espera tanto de Deus, sabe também esperar e ter fé nos homens e na vida e assim será feliz. Mas o presente não é seu, pois você não precisa dele. Passe-o a quem você acha que tem o espírito de LIDERANÇA.
16. Líderes são pessoas que sabem guiar, orientar e dirigir pessoas ou grupos, com capacidade, dinamismo e segurança. Junto de você que é líder sentimos seguros e confiamos em tudo o que você diz e resolve fazer. Confiamos muito em você, que é líder, mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você acha mais JUSTO.
17. Justiça! Foi o que Cristo mais pediu para o seu povo e por isso foi crucificado. Mas não desanime. Ser justo é colaborar com a transformação de nossa sociedade. Mas já que você é muito justo, não vai querer o presente só para você. Abra e distribua com todos, desejando-lhes FELICIDADES !

E assim o presente é distribuído entre todos !

Autor: Desconhecido

CDOF

Amigo "Oculto" ou "Secreto"

Caros usuários, aqui gostaríamos de reunir várias idéias para o dia do "amigo Oculto" . E convidamos a todos para nos enviar as idéias que desenvolveram ou copiaram de alguém para enriquecer nosso acervo . Um abraço. Equipe do CDOF - [Quero enviar minha idéia](#)

Amigo Oculto Convencional

Separa-se os nomes das pessoas que vão participar do amigo "oculto". Coloca-se os nomes separadamente em papéis e dobra-se um por um. Coloque-os em um saquinho ou caixa para que todos os participantes tirem seu amigo oculto. Cada um deve guardar em segredo o que tirou e em um dia determinado, regado a festa e música entregamos os amigos ocultos. Geralmente isso é feito de diversas maneiras, por exemplo: um inicia, geralmente, de pé declarando características de personalidade e físicas do seu amigo "oculto" os outros participantes tentam adivinhar. Nesta hora vale tudo, inclusive fazer piadas a respeito daquele que tiramos. Quando as pessoas descobrem quem você tirou, o presente é entregue com abraços e coisa e tal. A pessoa geralmente abre o presente e os outros aplaudem.

Variação: em alguns países isso é feito com uma maior elaboração, ou seja, ao saber seu amigo oculto você deve se empenhar pelo tempo que resta até o dia da festa de entrega dos presentes, em escrever bilhetes secretos perguntando o que ele quer ganhar ou fazendo piada, e despistar ao máximo o seu amigo oculto. O ideal é despertar nele a desconfiança mas nunca a convicção.

Quero trocar o presente

Coloque todos os pacotes de presente dentro de uma cesta ou cima de uma mesa. Anote o nome dos participantes e coloque

em uma caixinha. Sorteie um a um e cada sorteado tem direito a ir ao monte de presente escolher o que mais lhe agrada, pode decidir sem abrir os presentes, quando escolher poderá abri-lo. O primeiro a escolher não terá direito a trocar o presente mas a partir do 2 se achar que o do número 1 é melhor que o que escolheu tem direito a roubá-lo. E assim por diante. O primeiro que foi sorteado no final terá direito a escolher o presente que quiser. A graça desse tipo de amigo oculto, é caprichar na embalagem, quem sabe colocando presentes pequenos em grandes caixas... vale a criatividade para impressionar.

Amigo da "Onça"

Este tipo de amigo oculto pode ser planejado junto ao amigo oculto convencional. Mas, lembre-se que só poderá ser feito entre pessoas muito amigas e que estão acostumadas a brincar umas com as outras e já se conhecem. Consiste em cada participante desenvolver ou comprar para o "amigo da onça" dele algo que venha contra as suas idéias pessoais, tentando "chatear" no bom sentido aquele quem tirou. Por exemplo: para um careca fazer uma peruca de meia tecida com fios de lã, para um atleticano dar algo do cruzeiro e etc. O que vale é o bom humor de todos na hora de abrir os presentes. Geralmente, essa brincadeira é feita junto a convencional e a pessoa abre os dois presentes deixando o amigo "oculto" para o final.

Amigo "Surpresa"

Este tipo de amigo "oculto" é feito em estilo relâmpago, ou seja, peça para os participantes levarem um presente unisex em valor estipulado anteriormente para a festa. Na hora o nome de todos é anotado e colocado em uma caixa. Cada participante deve tirar um papel e ficará sabendo na hora seu amigo "oculto" e a quem vai presentear aquele presente escolhido com tanto carinho por ele. Esse tipo de amigo "oculto" é feito geralmente quando as pessoas não têm muito tempo para reunirem para decidir sobre a brincadeira, ou seja, é uma maneira de abreviar e facilitar toda a organização da festa de confraternização. Variação: tira o amigo oculto que o vizinho da direita por exemplo vai dar o presente.

Amigo oculto "as avessas"

Quero sugerir uma variante do amigo oculto tradicional! Muitas vezes acontece que as pessoas não se conhecem muito bem, ou até ficam envergonhadas ao ter que falar algo sobre seu amigo e ficam meio que sem saber direito o que dizer. Nesse caso, em grupos grandes, pode se fazer a seguinte variante:

Alguém inicia a brincadeira se virando contra a parede, se escondendo do grupo. O coordenador pede que levante a mão quem tirou o nome daquela pessoa escondida, assim sendo o grupo sabe quem é o amigo oculto daquela pessoa. Aí, será o grupo quem dará as características sobre essa pessoa e a pessoa que se escondeu terá que adivinhar quem a tirou. É bem divertido!

Sugestão: [Vera](#) - Professora - Estância Velha- RS

Tipos de Amigo "oculto"

Apenas de CD's
Apenas de cartões e mensagens anônimas (ou não)
Apenas de versos
Apenas de chocolates
Apenas de vinhos
Apenas de calcinhas de desenhos
Apenas de bonés

Sugestão de Artigos:

Dinâmica 01: A vida é uma novidade vibrante!!

Desenvolvimento: Sentados(as) em pequenos círculos (5 a 6 pessoas), cada participante pega um giz de cera de cor diferente da que o(a) companheiro(a) escolher. Ao som da música, cada um inicia um desenho, procurando expressar um problema ou uma idéia. Ao comando do animador, cada participante passa o desenho para a pessoa da direita, recebe o desenho da pessoa da sua esquerda (sem mudar a cor do seu lápis) e prossegue a atividade, observando o que recebeu e completando o desenho com o que considerar oportuno para a solução do problema ou enriquecimento da idéia. Quando a folha com a qual cada participante iniciou a atividade, retornar às suas mãos, fazem-se os comentários e reflexões.

***Considerações que podem auxiliar:*

**Permitir que o outro partilhe com você e que o(a) ajude.*

*Se você for forte, nunca tenha tanto orgulho de sua força, a ponto de pensar que não precisa de apoio.

*Refletir: A minha cor foi importante para o outro? A cor do outro foi importante para mim?

*Mesmo com uma cor escura no momento, você pode expressar bons sentimentos. A força interior existe! O mesmo lápis que escreve o ódio, escreve AMOR.

*Cada um de nós tinha uma cor, mas o desenho que está conosco não tem apenas mais uma cor, tem outras cores.

Quando estamos abertos para receber o outro, a vida é uma novidade vibrante!!!