

# BRINCADEIRAS, JOGOS E DINÂMICAS

[www.desbravadoresfoz.org](http://www.desbravadoresfoz.org)





## BRINCADEIRAS PARA DESBRAVADORES

### 1. 4 números 4

É possível com apenas 4 números 4, consiga-se, através de cálculos, encontrar os números 1, 2, 3, 4, etc...

Vamos ver alguns exemplos:

Para encontrar...

$$1 = 44 / 44$$

$$2 = (4/4) + (4/4)$$

$$3 = (4+4+4)/4$$

$$4 = (4 * (4-4)) + 4$$

$$5 = ((4*4)+4)/4$$

Gostou!!! Agora continue você mesmo, a regra é simples:

1. Deve-se utilizar apenas 4 números 4
2. Pode-se utilizar qualquer operação matemática

Bons cálculos.

### 2. Alfabeto Vivo

Divide-se os jogadores ou participantes em dois grupos. As equipes podem ser unidades masculinas ou femininas. Dá-se-lhes letras de igual tipo e quantidade aos grupos com as quais seja possível formar certas palavras que o líder já tem escritas em uma folha de papel (Obs. as palavras não devem ter mais de uma letra de cada. ex: amor, livro, metal, etc...). Cada vez que o líder, pronuncia uma delas, os participantes dos dois grupos, cuja as letras entram em formação, correm para um lugar e formam a palavra. É importante ter um nomear um capitão de grupo para guiá-los na formação. Vence o grupo que formar a maior quantidade de palavras. Variação - As palavras podem ser ditas em forma de perguntas sobre natureza, conhecimentos gerais, bíblia e desbravadores, e os participantes respondem formando as palavras.

### 3. Apague a Vela

Na presença de todos acende-se uma vela que será colocada sobre uma mesa. Chama-se agora um jovem que ficará uns três passos distante da mesa, vendam-se os olhos, dão-se-lhe algumas voltas e depois ele, aproximando-se, vai apagar a vela com um sopro só. É divertido ver como alguns soprarão numa direção tão diferente daquela onde a vela está.

### 4. Balão de Gás

Necessita de um membro de cada equipe, todos os participantes recebem um balão, dado sinal pelo dirigente, todos sopram seus balões segurando-os com apenas dois dedos (para evitar que alguém estoure o balão com a unha). Será o vencedor quem conseguir estourar primeiro o seu balão.

### 5. Batalha Musical

O coordenador fala uma palavra e o primeiro grupo deverá cantar um pedacinho de uma música que tenha a palavra citada. Após o primeiro grupo ter cantado, passa-se para o segundo grupo cantar outra música com a mesma palavra. Após ter cantado, volta para o primeiro. Assim segue, até esgotar a memória atual. Ganha o grupo que conseguir cantar mais músicas.

### 6. Braço de Ferro

Escolhe-se um ou dois componentes de cada equipe, enchem-se copos com água, e os participantes fica com os braços esticados segurando o copo cheio de água, o vitorioso será aquele que conseguir ficar mais tempo com o braço esticado sem derramar a água.

### 7. Briga de Galo

Escolhe-se uma dupla, pede-se para se colocarem um de frente para o outro, nisto coloca-se nas costas dos dois participantes nomes de animais. Exemplo: GALO e GALINHA, VACA e BOI etc... mas sem que os participantes vejam. Depois inicia-se o jogo, quem descobrir o que está escrito nas costas do companheiro primeiro, ganha!!!

### 8. Brincadeiras Interessantes

1 - Representar ou encenar uma passagem Bíblica - CENA VIVA. Dar pontos pela melhor apresentação e pelo grau de facilidade para entender a cena, (uma variante desta brincadeira é tentar representar um provérbio, outra variante é tentar de duplas, um deles tira um versículo da "caixinha de promessas" e tenta interpretar com gestos para que o

outro adivinhe. Em todos os casos premiar a boa apresentação e inventividade e não somente por descobrir o verso. Também é necessário que em caso de dúvida, o verso seja inteligível (ou não seja entendido), por outras pessoas do grupo, porque talvez a pessoa não esteja adivinhando por conhecer poucos versos).

**2** - Citar uma palavra e os participantes devem cantar um hino que contenha a mesma.

**3** - Concurso de memorização com versos ou salmos.

**4** - Memória bíblica : Montar uma mesa com objetos que lembrem histórias bíblicas, o grupo tem um tempo determinado para olhar, depois devem dizer ou desenhar a ordem em que os objetos estavam e identificar a estória com que se relacionam os objetos. Outra variante é relacionar os objetos com versículos e em vez de identificar a história, os participantes devem falar um versículo que se relacione com cada objeto mostrado.

**5** - Sons da natureza : Durante um passeio os participantes devem ir tentando identificar o maior número possível de sons diferentes, repetindo - os ou citando - os no final do mesmo.

**6** - Combinações na Natureza : O líder deve ir previamente a área onde o grupo passará, e ir coletando em um saco opaco materiais da natureza, (folhas, pedras, sementes, galhos, flores, etc). A medida que o passeio prossegue nos locais adequados, as amostras são retiradas do saco e exibidas ao grupo, que então tenta combinar o material mostrado com alguma outra coisa da área de visão imediata, continua - se a brincadeira até o término do passeio ou dos objetos, dando pontos aos que acertarem ou que demonstrarem criatividade.

**7** - Caminhada Musical : Dividir o grupo em frações suficientes para 4 subgrupos, encaminhando - os para os 4 pontos cardeais. Definir um tempo de exploração. Ao caminhar o grupo vai anotando itens que lembrem hinos ou cânticos. Não se deve levar o hinário juntos. Ao retornarem ao ponto de partida na hora marcada (premiar a pontualidade), cada grupo diz que hinos relacionou com que objetos da Natureza. Ao final fazer uma "festa musical" com as músicas mencionadas.

**8** - Caminhada Bíblica : Variante da anterior, usando passagens ou histórias bíblicas como ponto de relação.

## **9. Busca e Leva**

Deve se ter nessa brincadeira oito componentes de cada equipe, e deve-se formar filas em uma extremidade do campo. Os dois primeiros participante de cada equipe correm de mãos dadas até a extremidade oposta. Um fica ali, enquanto o outro volta correndo à fila de sua equipe para buscar o próximo. Os dois correm de mãos dadas até a linha de chegada, onde um fica e o outro volta correndo para buscar mais alguém, a primeira equipe que transferir todos os seus integrantes para outra extremidade da sala é o vencedor.

## **10. Caixa de Fósforo**

Solicita-se que dois ou mais competidores se apresentem no meio do grupo. Cada um receberá uma caixa de fósforos, que deverá ser aberta somente com uma das mãos e, uma vez aberta, tirar um palito de fósforo e acendê-lo. O primeiro que conseguir será o vencedor.

## **11. Canibal das Seqüências**

Cada monitor deverá ter uma canetinha com cores diversas, ficando um com a cor preta.

Cada grupo receberá uma seqüência de cores diferentes.

Ex. 1º grupo: amarelo, azul, vermelho, rosa e laranja.

2º grupo: azul, rosa, amarelo, laranja e vermelho. Assim por diante.

Os monitores deverão estar espalhados pelo local. Os participantes devem andar juntos. Quando encontrar um monitor deverá perguntar: Que cor você tem?

Monitor: Que cor você quer?

O participante fala a cor na seqüência recebida, se o monitor tiver a cor, ele risca nas mãos dos participantes.

Se não tiver, fala que não tem e o grupo vai atrás de outro monitor.

Se o monitor tiver com a caneta preta, ele risca toda a seqüência anulando tudo, fazendo com que o participante inicie novamente.

No decorrer da atividade os monitores podem trocar de caneta.

Ganha o grupo que terminar a seqüência primeiro.

## **12. Canto dos Bichos**

Formar pares através do canto dos bichos para a integração social e conhecimento por parte do grupo, através da imitação dos bichos (ex. burro e burra, égua e cavalo, papagaio e maritaca, galo e galinha, gato e gata, etc.).

Cada participante recebe o nome de um bicho, dado o sinal de início, começam a imitar o animal, tento que encontrar o seu par.

## **13. Carrinho de Mão**

As equipes se dividem em duplas que devem formar "carrinho de mão" - uma pessoa segura as pernas da outra, que então sai engatinhando. Os "carrinhos de mão" vão conduzir uma bolinha de pingue-pongue, pelo sopro, até um ponto preestabelecido e voltar. Na volta, os dois participantes devem inverter as suas posições. A dupla seguinte deve repetir a operação até que todos os integrantes do time tenham participado. Não é permitido tocar na bolinha.

#### **14. Cego Alimentando Cego**

Dois jovens sentados em cadeiras, frente a frente. Ambos de olhos vendados e próximos um do outro. Cada um terá na mão uma banana descascada que dará ao companheiro. Dão -se as mãos esquerdas. Com uma toalha , forra -se o peito de cada "cego" e começa a refeição. Ao sinal ambos estendem os braços procurando acertar a banana na boca do companheiro. Vão 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 boca do outro. Não pode apalpar com a mão o rosto do outro.

#### **15. Colher Corrente**

Formam-se duas filas, com número igual de participantes, que ficam sentados frente a frente, cada um com uma colher de sobremesa. O primeiro da fila recebe na sua colher, presa com o cabo na boca, uma bola de gude ou um caramelo, que deverá passar para colher do vizinho. A brincadeira começa e, sob uma ordem dada pelo animador, cada um deverá passar a bola de gude ou o caramelo, com a colher na boca, para a colher do vizinho, sem ajuda das mãos, que se encontram cruzadas nas costas. Toda vez que a bola de gude ou caramelo cair, poderá recolhê-lo com a mão e continuar a brincadeira. Será vencedora a fileira que primeiro conseguir passar o seu objeto de colher para colher até o final.

#### **16. Colheres Voadoras**

Os participantes se dividem em equipes. Cada equipe formará uma coluna ou fila. Ao lado do primeiro participante de cada equipe será colocado um balde com areia (terra, serragem ou água) cada qual terá nas mãos uma colher. Ao lado do último jogador de cada equipe haverá uma garrafa ou pote vazio. Dado o sinal, o primeiro da fila deverá encher a colher com o material contido no balde e entregá-la ao seguinte. A colher passará de mão em mão até chegar ao primeiro e o procedimento se repetirá tantas vezes necessário para encher a garrafa. A equipe que primeiro fizer transbordar a garrafa será a vencedora.

#### **17. Corrente Humana**

As equipes posicionam-se formando equipes paralelas, a 10 metros de distância das cadeiras. Dado um sinal, a primeira pessoa de cada equipe sai correndo, dá uma volta ao redor da cadeira e volta a fila para pegar o próximo participante. Os dois correm de mãos dadas, passam ao redor da cadeira, e voltam para pegar a terceira pessoa da fila. A atividade prossegue até que todos estejam de mãos dadas e a equipe inteira dê a volta na cadeira, voltando então à posição inicial. Se durante a brincadeira alguém da corrente soltar as mãos, a equipe deve voltar a posição inicial e recomeça a corrida. Vencerá a primeira equipe que completar a corrente humana e voltar a posição inicial.

#### **18. Corrida com Água**

O Dirigente coloca um balde cheio de água na frente de cada grupo e uma garrafa vazia a uns metros da linha de partida. Dado o sinal, o primeiro de cada equipe enche o prato com água, corre para a garrafa, derrama a água dentro dela, sem tocá-la, e vai entregar o prato ao seguinte, que faz o mesmo. É vencedora a equipe que encher em primeiro lugar a garrafa.

#### **19. Corrida da Latinha**

Prepare uma latinha com tampa e dentro coloque algumas tarefas fáceis e rápidas de realizar.

Coloque uma música e mande a latinha começar a passar de mão em mão. Faça a música parar e, onde estiver a latinha, a pessoa abre e retira um papel com a tarefa. Após realizar a tarefa, a música continua e pára em outra pessoa, que realiza outra tarefa e assim até terminarem as tarefas ou o tempo.

Tarefas simples:

- Dar um abraço em uma criança
- Convidar um amigo para almoçar no próximo sábado
- Dar um aperto de mão no diretor do programa
- Sentar-se junto a alguém idoso
- Trazer uma participação para o JA seguinte ... etc

A finalidade é fazer a descontração e arrancar sorrisos!

#### **20. Corrida da Vela Acesa**

Esta é uma recreação para toda a unidade formada em fila. O primeiro desbravador de cada fila segura uma vela acesa. Ao dar a voz de comando, este corre para frente, passa ao redor de uma cadeira a certa distância, volta, e logo entrega ao segundo desbravador, sem deixar que a vela se apague. Se isto acontecer, o desbravador deve ir a uma mesa sobre a qual existem fósforos, a fim de acender a vela novamente. Este trajeto estende-se até que o último desbravador complete a tarefa. Ganha a unidade que terminar primeiro.

#### **21. Corrida das Maças**

Quatro componentes de cada equipe são divididos ficando uma equipe em frente da outra, tendo o primeiro componente da fileira uma maçã. Ao sinal do dirigente, os dois primeiros descascam a maçã, passando ao

companheiro, este a parte ao meio e passa ao terceiro que a parte 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 o vencedor.

## **22. Corrida de Bandeiras Por Equipe**

*Esta é uma brincadeira de muito movimento e vivacidade da parte dos participantes. As equipes podem ser unidades masculinas ou femininas, e podem ser diferenciadas por cores, em suas bandeirinhas: Vermelho e Azul. O número de participantes pode variar de acordo com a capacidade do pátio ou campo, podendo assim unir ou não mais unidades. Também terá que ser do mesmo número de participantes em cada equipe. A disposição dos participantes será como se indica na ilustração, ou seja: a metade de cada equipe frente a frente. Sob a ordem do juiz, (que se encontra no centro da área do jogo) por apito, sinal ou voz, as pessoas designadas para iniciar a corrida, sairão em sentido inverso, um de uma equipe e outro da contrária. A corrida deve ser realizada sem demora, entregar a bandeira pela haste na mão do companheiro oposto. Os participantes não deverão sair da linha para receber a bandeira. Logo que a receba correrá até seu companheiro em frente que espera recebê-la, e assim sucessivamente até terminar com todos os jogadores e o último que a receber correrá até o centro para plantá-la na meta ou entregá-la nas mãos do juiz. Este declarará equipe vencedora a que corresponde à bandeira recebida primeiro no término do jogo, a vermelha ou azul.*

*Responsabilidade do juiz: Vigiar estritamente todas as alterações da brincadeira.*

## **23. Corrida de Obstáculos**

Escolher duas pessoas que não conheçam. Distribuem-se obstáculos de várias espécies livros, vasos, jarras, garrafas, almofadas pela "pista". Exercitem-se um pouco os participantes para caminhar (não correr) ao longo da pista, tratando de desviar os obstáculos. Depois vendam-se os olhos e peça que um por vez, percorra o mesmo caminho. Enquanto alguns procuram animá-los, aconselhando-os a como pisar, outros vão tirando do caminho todos os obstáculos. Como eles ignoram, darão alguns passos estranhos. No final, acrescenta-se uma bacia com água, ou algum outro objeto para assustá-los

## **24. Corrida do Aro**

Ter um aro grande para cada unidade

- Formar duas ou mais filas de igual número de desbravadores.

Para iniciar o jogo, o dirigente da brincadeira dará um sinal e o primeiro desbravador de cada fila deverá colocar o aro pela cabeça e tirando-o pelos pés e imediatamente entregá-lo ao seguinte participante que também fará o mesmo. O último desbravador da fila depois de ter atravessado o aro, deve correr até o limite designado para deixar o aro, voltando imediatamente para o seu lugar.

Vencerá a unidade que o fizer em menos tempo.

## **25. Corrida do Feijão**

Coloque no chão dois copos por equipe um em cada extremidade da sala, em uma das extremidades, os copos devem estar cheios de grãos de feijão (verifique que o número de grãos seja igual para todos). O primeiro participante de cada time pega um canudo, corre até o copo que contém os grãos de feijão, aspira um grão no canudo e volta com ele até o copo vazio, onde deve depositá-lo. A segunda pessoa só pode partir quando o grão de feijão trazido por quem a precedeu estiver no copo. A primeira equipe que transferir os grãos de feijão de um copo para o outro é a vencedora.

## **26. Corrida do Leque**

Os participantes ficam atrás da linha de saída. Entregue a cada time uma bolinha de pingue-pongue e um leque. Dado um sinal, o primeiro participante de cada grupo deve colocar a bolinha no chão e abaná-la com o leque, tentando levá-la até o gol. Não pode tocar a bolinha com as mãos, porém deve estar atento para protegê-la porque é permitido abanar a bolinha do adversário para dificultar o seu percurso. Feito o gol, a pessoa volta correndo com a bolinha nas mãos e entrega ao próximo participante, que vai repetir a operação. O primeiro time que fizer 10 gols (ou outro número estipulado de acordo com o número de participante) é o vencedor.

## **27. Desfile de Bebês**

Annunciar com antecedência que todos os concorrentes deverão estar no local vestidos de bebê. Montar corpo de jurados e a passarela para o desfile.

Prêmio: Mamadeiras com mingau de creme gema.

OBS.: Não deixe ninguém ver o que é o prêmio, embrulhe bem bonito e deixe à mostra, junto aos jurados.

## **28. Discurso Surpresa**

Prepara-se oito papezinhos e um componente de cada equipe, com um tema diferente escrito para cada um deles. Em seguida, devem ser escolhidas quatro pessoas do grupo, que por sua vez farão um discurso de improviso com a duração máxima de dois minutos sobre o tema escrito no papel. Alguns exemplos de temas; Dívida externa, FMI. Céu Azul, nervosismo, Internet, fruto proibido, namorar, escanteio, brilho, escrúpulo, stress, desconfiômetro. Etc. É necessário que os quatro estejam a frente e recebam o papel somente no seu momento de discursar, passando a falar sem em seguida. O grupo deve aplaudir após cada discurso surpresa. Escolha-se o orador mais criativo pela

intensidade das palmas do grupo. Como prêmio ele será condecorado com um colar previamente confeccionado (pode ser de folhas de árvores, canudinho de refrigerante, cipó, ou aquilo que a criatividade mandar).

## **29. Dólar**

Os participantes estarão distribuídos livremente pelo espaço, tendo em mãos cinco bolinhas de papel (bolinhas de gude, feijão, etc). Será dito que cada bolinha de papel vale um milhão de dólares. Ao sinal de início, os participantes passearão lentamente pelo espaço, cumprimentando as pessoas e olhando-as nos olhos. Não será permitido falar nem fazer nenhum tipo de gesto ou expressão corporal nem facial. Ao cumprimentar os outros, existirá mais uma regra, a mais importante: NÃO PODE RIR. A pessoa que rir terá que pagar um milhão de dólares para a outra (uma bolinha de papel). O intuito dos jogadores será tentar tirar dos outros, através do riso, o maior número possível de bolinhas de papel, sem perder as suas.

Para variar, pode-se colocar que é permitido também fazer expressões faciais, gestos, ou falar e fazer graça. Só não poderá rir.

O recreacionista, após um tempo não muito longo, dará um sinal de término de atividade. Todos irão contar com quantas bolinhas se encontram naquele momento. Vencerá quem tiver o maior número de bolinhas.

## **30. Dominó Bíblico 1**

**1** - O primeiro participante diz um nome da bíblia (pode se convencionar só nomes de pessoas, cidades, etc).

**2** - O próximo participante deverá dizer um nome começado com a última letra do nome mencionado pelo anterior. Por exemplo : 1) Moisés - 2) Samuel - 3) Lameque - 4) Esaú - 5) Urias, etc.

**3** - Em caso de dúvida quanto a grafia ou existência do nome, o participante deve mostrar a passagem onde este nome é citado ou ter um tempo (30 segundos ? , 1 minuto ?) para achá-lo em sua bíblia. Caso não o encontre, está fora, mesmo que durante este tempo lembre de outro nome (p/ evitar alegações de que o achou enquanto procurava o nome discutido).

**4** - Único nome bíblico fora da brincadeira : Félix (não existem nomes na bíblia começados com x).

**5** - A medida que os participantes ou não lembram, ou esgotam o tempo concedidos a eles, vão sendo eliminados. O último a dizer um nome é o vencedor desde que se lembre de mais um nome começado com a letra da seqüência. Por exemplo : Restando apenas 2 participantes 1 deles diz o nome Onésimo. Caso o outro participante não se lembre de nenhum nome começado com a letra "O", o participante que disse Onésimo deverá dizer outro nome começado com "O", como Orfa, Onã, Onri, etc, para ser o vencedor. Caso nenhum dos dois se lembre, haverá empate.

**6** - A medida que os desbravadores vão descobrindo as genealogias, para mantê-los no verdadeiro objetivo do jogo que é estímulo ao estudo da Bíblia, pode - se dificultar o uso deste recurso através da obrigatoriedade de dizer alguma coisa a respeito do personagem em questão, o que no caso das genealogias forçá-los á a decorarem no mínimo o nome do pai do sujeito em questão (por exemplo : Orem filho de Jerameel - I Cron. 2 : 25).

**7** - Também é eliminado da brincadeira quem repetir algum nome já dito anteriormente, por isso é útil que cada participante vá fazendo uma lista do nomes ditos, ou em caso de estar em sala, ser feita esta anotação no quadro.

**8** - Outra opção é a de se fazer o jogo em pequenos grupos (2 ou 3) no máximo, onde cada grupo sugere um nome, em vez de individualmente, especialmente se houver muitos juvenis não adventistas no clube. (problema : devido a necessitar de mais tempo para as confabulações, desta forma é mais demorado).

**9** - Para que se possa fazer várias rodadas, e premiar vários participantes, recomenda - se o uso de prêmios de valor baixo, como bombons, adesivos, canetas, revistas, etc. Em caso de empate, premiar a ambos. Não esquecer de dar algum prêmio de consolação aos demais participantes, como um "bis", bala, etc.

## **31. Dominó Bíblico 2**

Este jogo é assim denominado mais por ter evoluído a partir do anterior, do que por parecer - se com um dominó. A idéia nos ocorreu após termos visto alguns desbravadores fazendo listas de nomes começados com letras difíceis, notadamente a letra "O". Para driblá-los procedemos da mesma forma que eles, mudamos a competição para listas de nomes, conforme se segue :

**1** - Convencionamos - se uma seqüência de letras (em ordem alfabética, somente vogais, somente consoantes, etc).

**2** - Convencionando-se a ordem alfabética (por ex.), o primeiro participante diz um nome começado com a letra A.

**3** - Sucodem - se os participantes, dizendo nomes começados com A, sendo eliminados os que não se lembrarem de novos nomes, sendo declarado vencedor da etapa A, o último a se lembrar de um nome começado com a referida letra. (Assim existe um pequeno componente de sorte).

**4** - A seguir repete-se o procedimento com a letra seguinte convencionada (no caso "B").

**5** - Podem ser feitas quantas letras o tempo permitir naquela reunião, continuando - se a seqüência nas próximas reuniões. (Isto também estimula os desbravadores a não faltarem).

**6** - Da mesma forma que o anterior, assim há possibilidade de termos vários "vencedores" na mesma reunião, o que atenua a possibilidade de hostilidade e exacerbação do espírito de competição entre eles.

## **32. Estoure o Balão**

### **ESTOURO DE BALÃO I**

Escolhem-se de oito a dez voluntários e todos recebem um balão atado no tornozelo. Cada um deverá cuidar do seu e ao mesmo tempo tentar estourar o balão do outro com o pé. Será vitorioso aquele que conseguir estourar os balões do adversário e permanecer com o seu inteiro.

## **ESTOURO DE BALÕES II**

Colocar os balões sobre as cadeiras a uma distância de 10 ou mais metros das equipes (formadas por quatro componentes cada uma). Ao sinal do dirigente os primeiros das filas saem e tocam o primeiro balão procurando encher até estourar o balão. O balão estourado deve ser dado ao seguinte da fila que levará o balão estourado, deixando-o no chão ao lado da cadeira de onde pegará o segundo balão para encher e estourar. E assim continuará a brincadeira até que o último da fila estoure o último balão. A equipe que estourar primeiro todos os balões será a vencedora.

Observação: Pode se fazer duas variantes desta brincadeira.

01. Em vez de balões, usar saquinhos de papel que depois de cheios deverão ser estourados na mão.
02. Em vez de estourar os balões enchendo-os, no meio do salão, deverão ter duas cadeiras aonde os concorrentes chegarão com os balões cheios e sentados sobre eles deverão estourá-los.

### **33. Força Bíblica**

O nome já deixa claro o que é o jogo, uma adaptação do conhecido jogo da força com o uso de nomes bíblicos. Para evitar dissensões vão aqui algumas sugestões, que podem ser adaptáveis a várias formas de jogar :

**1** - Para relembrar a seqüência do jogo: É escolhido um nome por cada grupo que participa (entre 2 a 5 pessoas), sendo fornecidas uma dica a respeito do nome, e todas as ocorrências de uma determinada letra. Por exemplo : \_ \_ \_ \_ A \_ A \_ , e a seguinte dica : REI, e a partir de então o grupo que está tentando adivinhar vai propondo letras. Torna - se mais interessante se dois ou três grupos tentam adivinhar simultaneamente, propondo nomes entre si :

1º	X	2º,	2º	X	3º,	3º	X	1º.
----	---	-----	----	---	-----	----	---	-----

**2** - Para evitar desequilíbrios, as palavras e dicas podem ser escolhidas por quem está organizando a brincadeira. Um exemplo claro de desequilíbrio seria para concorrer com a palavra anterior, se fosse sugerida pelo outro grupo o seguinte : \_ \_ \_ I , MELHOR REI DE ISRAEL, (palavra com menos letras, dica muito explícita - muito fácil). Naturalmente há casos em que a palavra é difícil, como por exemplo : \_ \_ \_ \_ I \_ , MATOU UM LEÃO NO INVERNO. Para casos assim difíceis, deve-se dar uma segunda dica faltando dois traços para o enforcamento total, e a segunda dica seria : UM DOS 30 VALENTES DE DAVI. Não ajudou muito, né? (ou seja, querendo complicar é possível).

**3** - Prossequindo o jogo, a cada letra errada sugerida faz-se um traço do bonequinho na força, e que pode ter vários níveis de detalhamento, desde os mais simples (5 itens - cabeça corpo e membros, como ao lado, faltando uma perna), ou de complexidade até "n" itens desenhando nariz, boca, sobrancelhas, chapéu, bigode, etc.

**4** - Dentro desta idéia geral podem ser feitas adaptações de acordo com os desejos de cada grupo.

**5** - Para jogos com vários grupos, cada grupo sugere uma letra para a sua palavra alternadamente.

**6** - Também a pontuação pode ser feita de várias formas, se as palavras tem o mesmo número de letras, é mais fácil, dando um ponto por letra que ficar faltando, ou pode ser feita a pontuação por palavras acertada.

### **34. Handsabonete**

Modificação do jogo de handbol, onde as traves são substituídas por baldes e a bola é trocada por um sabonete.

Dois baldes serão colocados um em cada extremidade do espaço, cheios de água até a metade. Os participantes estarão divididos em dois grupos. O recreacionista entregará a eles um sabonete já molhado, que servirá de bola. O sabonete será conduzido e arremessado com as mãos. O jogador que tiver a posse do sabonete não poderá deslocar-se, enquanto os outros se deslocarão livremente. O intuito dos jogadores será embocar o sabonete dentro do balde, podendo para isso fazer passes com seus companheiros. Cada vez que conseguirem pôr o sabonete dentro do balde, farão um ponto para sua equipe.

O jogo recomeçará, com o mesmo sabonete, sempre molhado.

A atividade terminará por tempo ou pontos, desde que estabelecido previamente. Vencerá a equipe que fizer o maior número de pontos.

### **35. Jogo da Toalha**

Todos os participantes se assentam em forma circular, e o animador, que se encontra no centro do círculo, convoca quatro voluntários para segurarem as quatro pontas de uma toalha. Todas as vezes que o animador der uma ordem, os quatro jogadores que seguram as pontas da toalha devem executá-lo ao contrário. Assim, quando disser: "levantem a toalha", devem abaixá-la. Pode ainda dizer "para a direita", "Para a frente", etc. O jogador que por engano não executar a ordem contrária será substituído, vencendo o que ficar mais tempo participando, executando ordens contrárias.

### **36. Jogos de Natação**

#### **Prancha de Surf**

Há uma grande satisfação em fazer cada um sua própria prancha. Pode ser feita convocada de ripas de madeira recoberta de lona.

### **Competição de colher**

Esta competição é bem popular. Cada nadador leva presa entre os dentes uma colher com um ovo ou uma bola de ping-pong.

### **Competição com o uso das mãos**

Estabeleça uma competição com o uso das duas mãos fora da água, e ambos os indicadores apontados para cima. Não é tão fácil quanto parece.

### **Segurando a Toalha**

Nadar segurando uma toalha em uma das mãos é outra interessante modalidade de competição. Competições com guarda-chuva aberto ou vestidos com caças compridas ou os pés atados juntos, são outras idéias que fazem rir

## **37. O Corpo Fala**

Escreva as frases abaixo em tiras de papel. Peça a alguns jovens que escolham uma tira e, por meio de gestos, "digam" o que está escrito no papel. Após cada apresentação, o grupo tenta adivinhar o que foi "dito". Escreva as frases abaixo em tiras de papel. Peça a alguns jovens que escolham uma tira e, por meio de gestos, "digam" o que está escrito no papel. Após cada apresentação, o grupo tenta adivinhar o que foi "dito".

- cai fora!
- Eu te amo
- Você poderia me ajudar, por favor?
- Eu não estou entendendo.
- Por que você fez isto?
- Eu não acredito.
- Não foi culpa minha.
- Que chulé que você tem!
- Sua combinação está aparecendo
- Estou com medo.
- Não pegue isto.
- Vai me deixar só?
- Chame a polícia.
- Passe o catchup.

Você pode ainda criar outras frases. E até mesmo pequenos versos bíblicos.

## **38. Pega pega das cores**

Uma versão de pega pega com tiras de papel crepom coloridas, onde cada grupo receberá uma cor e deverá pegar uma cor determinada.

Ex. O grupo vermelho pega o grupo que está com a tira verde. O grupo verde pega o grupo com tira amarela, estes pegam os laranja, que pegam o rosa, que por sua vez pegam o vermelho.

Ganha o grupo que conseguir pegar a tira do outro grupo primeiro.

## **39. Pescaria de Cego**

Estica-se na sala ou no pátio um barbante. No barbante penduram-se bombons ou alguma fruta, à altura da boca das pessoas que participam da brincadeira. Escolhem-se dois os três participantes que são conduzidos diante dos bombons ou das frutas, para tomar conhecimento da situação.

A seguir, seus olhos são vendados e, com os braços cruzados nas costas, deverão procurar apanhar com a boca os bombons ou as frutas.

## **40. Pioneiros e Índios**

O alvo dessa brincadeira é um grupo abastecendo de alimentos outro pioneiro supostamente sitiado por uma tribo de índios. O pioneiro é confinado a uma tenda ou numa pequena área no centro do campo.

Divida os jogadores em número igual de pioneiros e índios. Forneça a cada pioneiro um pedaço de papel no qual está escrito o nome de um mantimento ou profissão. Um número em cada papel indica o número de pontos a ser dados por esse suprimento especial. Por exemplo: pão - 10; geléia - 15; fruta - 5; suprimento de primeiros socorros - 50; etc.

A ambas as partes dão - se 10 minutos para se prepararem para a brincadeira. O chefe índio distribui seus guerreiros ao redor de todo o campo. O capitão dos pioneiros distribui seus homens como achar melhor, fora dos limites do campo, e dá a cada jogador um suprimento de papel. Certamente dá aos melhores jogadores os suprimentos de mais valor. No fim de dez minutos, começa o jogo, e os pioneiros tentam penetrar nas linhas dos índios para entregar seus suprimentos.

Os índios capturam os pioneiros por qualquer método previamente combinado. Pode tocar, arrancar faixa dos braços, etc. No instante em que um índio faz um prisioneiro, o prisioneiro começa a contar até cinqüenta, enquanto o índio,

ou índios, procuram o papel. Se ao fim da contagem os índios não conseguem encontrar o papel escondido, eles escoltam o pioneiro para fora do campo e lhe é permitido experimentar outra vez.

Depois da libertação bem sucedida, o pioneiro permanece com os seus companheiros, e os índios não podem tomar os suprimentos que ele trouxe consigo.

No fim do jogo, os índios somam os valores numéricos de todos os suprimentos capturados dos pioneiros, e os pioneiros somam o número de suprimentos que realmente entregaram para seu companheiro.

#### **41. Pontaria em Grupo**

Um grupo de cinco pessoas forma um círculo e cada um tem a ponta de uma corda fina amarrada na cintura e a outra ponta amarrada em um lápis (ou caneta). No centro do círculo coloca-se, no chão, uma garrafa de boca grossa o suficiente para passar um lápis. Os participantes estarão com as mãos colocadas para trás e não poderão falar nenhuma palavra. Apenas com os movimentos do corpo poderão tentar colocar a caneta na garrafa. Ganha o grupo que conseguir em menor tempo.

#### **42. Pontos Cardeais**

Troca de Pontos Cardeais

Esta é uma variação da brincadeira de troca de números. Escreva no chão as quatro letras que indicam os quatro pontos cardeais: NSLO na direção certa. Faça um círculo com os participantes e um deles fica no meio, e chama por dois dos pontos. Os que estão nos dois pontos chamados, trocam de lugar e o que está no meio tenta chegar primeiro a um dos lugares chamados. O participante que ficou sem ligar vai para o meio. Os participantes tomam o nome do ponto no qual estão.

Competição de Cartões dos Pontos Cardeais

Divida os participantes em dois grupos e coloque-os em fila. Cerca de uns 5 metros a frente de cada fila risque no chão um círculo com uns 60 cm de diâmetro, e marque o norte em cada um. Ao lado do círculo coloque uma pilha de 16 cartões escritos com os nomes de todos os pontos cardeais, virados para baixo.

Ao sinal, o primeiro de cada fila corre, pega um dos cartões, lê e coloca-o na posição certa em relação ao Norte, no círculo. Depois volta correndo, toca o segundo da fila, o qual repete o mesmo trajeto, continuando até que todos os cartões estejam no círculo. Ganha-se um ponto para cada cartão colocado na posição certa e mais outro ponto por terminar primeiro. O time com mais pontos vence

#### **43. Stop Bíblico 1**

Também é uma adaptação deste conhecido jogo, para uso com nomes bíblicos. Da mesma forma comporta adaptações a gosto do grupo.

**1** - Pode ser feita com os itens: Nomes de pessoa, cidades, frutas, animais, instrumentos musicais ou de trabalho, profetas e reis, rios, discípulos ou evangelistas, hinos, livros da bíblia, etc.

**2** - Depois de definidos os itens, sorteia - se uma letra.

**3** - Os coordenadores da brincadeira dão o tempo máximo da brincadeira (por exemplo 1 minuto). Se alguém termina antes deste tempo grita stop, e os demais devem parar imediatamente, (mesmo se estiver no meio da palavra). Caso ninguém termine antes do prazo estipulado, o coordenador é quem fala stop, ao terminar o tempo.

**4** - Contam-se então os pontos da seguinte forma:

Palavra original (que ninguém mais tenha escrito): 10 pontos.

Palavra que mais uma pessoa tenha escrito: 5 pontos.

**5** - Após um número de rodadas (definido previamente para evitar chorumelas), totalizam-se os pontos.

Letra NP Cidade Fruta Animal IM/T PR Rios D/E H B Etc Total

#### **44. Trípodes**

Organizam-se subgrupos de três jogadores. O jogador do meio se coloca na direção oposta de seus dois colegas, amarrando a sua perna esquerda com a perna esquerda do colega da esquerda e a direita com a perna direita do colega da direita. Ao ser dado um sinal pelo animador, os subgrupos de três procuram correr assim até a linha de marcação, que dista a certa distância, voltando a seguir, até a linha de partida. Quem chega por último perde.

#### **45. Volei de Toalha**

Adaptação do jogo de voleibol, com diferença de que os jogadores da mesma equipe deverão permanecer em duplas e ter em suas mãos uma toalha.

As duplas deverão segurar a toalha pelas extremidades e ao invés das mãos, usar a toalha para receber e passar a bola. No mais prosseguirá como o voleibol propriamente dito. O recreacionista será o árbitro.

#### **46. Voleixiga**

Bexigas cheias com água e um pouco de ar.

É uma adaptação do jogo de voleibol, com a diferença que ao invés de bola, usaremos as bexigas. O jogo procede como um jogo de voleibol, porém a bexiga não deverá ser tocada, mas sim segurada e depois lançada. É interessante tornar obrigatório fazer três passes antes de passar a bexiga para o lado adversário. A preocupação com a água dentro da bexiga, sendo que esta pode estourar a qualquer momento, é que cria a maior expectativa por parte

#### 47. Stop Bíblico 2

Este jogo antigo pode ser muito bem aproveitado no programa JÁ

Entregue os papéis emborcados para cada jovem. Eles só poderão virá-los ao sinal do coordenador. É dado um tempo e ao final, o que fizer maior número de pontos é o vencedor.

A cada nome corretamente preenchido, atribua 10 pontos.

	ANIMAIS	FLORES	PAÍSES	CIDADES	PERS.BÍBLICO
A					
B					
C					
D					
E					
F					
G					
H					
I					
J					
L					
M					
N					
O					
P					
Q					
R					
S					
T					
U					
V					
X					
Z					
TOTAL					

#### 48. Tomada da Bandeira

Preparo: Planeje um programa para dois meses para seu Clube de Desbravadores com o tema: COMUNICAÇÕES. Estude vários métodos de comunicação, mais outras habilidades que serão necessárias, como construção ou armação de uma torre, diversos nós em cordas, primeiros socorros, esconderijo, colocação de telefone de campo.

Para contagem do jogo Tomada da Bandeira entre dois "exércitos", cada Desbravador usará uma fita presa ao lado, com a cor do seu exército.

Regras:

1. Entra às 10h e 13h os desbravadores usarão o tempo para colocar e experimentar seus apetrechos de comunicação, e almoçar.

2. Cada time deve construir ou montar uma torre com cerca de 6 m de altura feita de troncos, paus fortes e amarrados com cordas. No topo fica afixada a bandeira com a cor do exército.
3. As 12h 30min os desbravadores podem sair.
4. As 13h é o tempo de começar a brincadeira.
5. As 15h 30min é o tempo para terminar a brincadeira.
6. É dado um ponto para cada fita capturada e 10 pontos para a captura da bandeira do time oposto.
7. Ninguém pode sair dos limites predeterminados.
8. As fitas capturadas devem ser entregues ao líder do time, assim eles saberão quantos desbravadores contuam no jogo.
9. Os desbravadores capturados são levados para um certo lugar onde poderão participar de alguma outra brincadeira, enquanto esperam o término da tomada de bandeira.
10. A troca de prisioneiros pode ser feita se ambos os lados entram em acordo.
11. Brincadeiras rudes não são permitidas. Ninguém deve tocar o outro.

A fita é tomada agarrando-a e não ao desbravador.

Atendimento de Primeiros Socorros podem ser acrescentados

A cada desbravador é dado um pedaço de papel onde está escrito um certo tipo de mschucsdurs ou frsturs, umas diferentes das outras. Quando um do time perde sua fita ele fica onde a perdeu até que o grupo de primeiros socorros chega e faz o tratamento urgente necessário de acordo com o tipo descrito no papel que o desbravador tem. Logo após o grupo de primeiros socorros leva o desbravador para o lugar onde ficam concentrados, onde ganharão pontos pelo tratamento feito corretamente.

Os do grupo de primeiros socorros nunca devem ser atacados nem suas fitas tomadas.

Troca de Prisioneiros

Um dos desbravadores vai ao "campo de concentração" com uma bandeira branca na mão dizendo que quer trocar prisioneiros. Uma mensagem é enviada ao time oposto para que mande alguém com uma bandeira branca para dizer quem deve ser o escolhido para voltar ao jogo.

Pontos dados antes de começar o jogo

Antes de começar o jogo, são dados pontos para a boa localização da torre, para nós bem dados na montagem, para as colocações corretas das comunicações, e para a estratégia geral.  
dos participantes.

Cada vez que a bexiga estourar, outra será colocada em jogo. Se a bexiga estourar nas mãos de um participante, será um ponto do time adversário. No mais, o jogo prosseguirá como o voleibol propriamente dito.

## **49. Caça ao tesouro**

Através de versos bíblicos as unidades deverão procurar objetos espalhados pelo campo, cada objeto encontrado trás um verso que leva a outro objeto.

Avaliação: Tempo

## **50. Memória bíblica**

Montar uma mesa com objetos que lembrem histórias bíblicas, o grupo tem um tempo determinado para olhar, depois devem dizer ou desenhar a ordem em que os objetos estavam e identificar a estória com que se relacionam os objetos. Outra variante é relacionar os objetos com versículos e em vez de identificar a historia, os participantes devem falar um versículo que se relacione com cada objeto mostrado.

## **51. Sons da natureza**

Durante um passeio os participantes devem ir tentando identificar o maior número possível de sons diferentes, repetindo - os ou citando - os no final do mesmo.

## **52. Combinações na Natureza**

O líder deve ir previamente a área onde o grupo passará, e ir coletando em um saco opaco materiais da natureza, ( folhas, pedras, sementes, galhos, flores, etc ). A medida que o passeio prossegue nos locais adequados, as amostras são retiradas do saco e exibidas ao grupo, que então tenta combinar o material mostrado com alguma outra coisa da área de visão imediata, continua - se a brincadeira até o término do passeio ou dos objetos, dando pontos aos que acertarem ou que demonstrarem criatividade.

### **53. Caminhada Musical**

Dividir o grupo em frações suficientes para 4 subgrupos, encaminhando - os para os 4 pontos cardeais. Definir um tempo de exploração. Ao caminhar o grupo vai anotando itens que lembrem hinos ou cânticos. Não se deve levar o hinário juntos. Ao retornarem ao ponto de partida na hora marcada ( premiar a pontualidade ), cada grupo diz que hinos relacionou com que objetos da Natureza. Ao final fazer uma "festa musical" com as músicas mencionadas.

### **54. Caminhada Bíblica**

Variante da anterior, usando passagens ou histórias bíblicas como ponto de relação