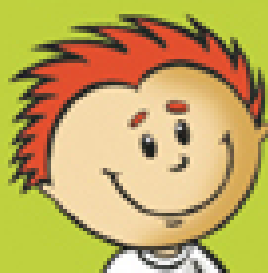




DINÂMICAS

JOGOS

BRINCADEIRAS



CARINHOS
* LEGAIS *



DENIZE & SUÉLEN BARBOZA EIRAS

Copyright©2007 por
Denize Barboza Eiras e
Suélen Barboza Eiras

*Todos os direitos em língua
portuguesa reservados por:*

A. D. Santos Editora
Al. Júlia da Costa, 215
80410-070 - Curitiba - Paraná - Brasil
+55(41)3324-9390
www.adsantos.com.br
editora@adsantos.com.br

Capa:
Marianne Richter

Diagramação:
Manoel Menezes

Impressão e acabamento:
Ed. Betânia

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

EIRAS, Denize Barboza; EIRAS, Suélen Barboza.

Dinâmicas, Jogos e Brincadeiras – Diversão para todos / Denize Barboza Eiras
e Suélen Barboza Eiras – Curitiba: A. D. SANTOS EDITORA, 2007. 96 p.

ISBN – 978857459134-6

1. Jogos e Passatempos 2. Atividades Recreativas

CDD – 220

3ª Edição: Novembro / 2007 - 3000 exemplares.

*Proibida a reprodução total ou parcial,
por quaisquer meios a não ser em citações breves,
com indicação da fonte.*

Edição e Distribuição:



APRESENTAÇÃO

Parabenizo a dupla Denize e Suélen Eiras pelo material aqui reunido e pelo cuidado extra da classificação das brincadeiras mais convenientes a cada idade. Também é de grande ajuda a indicação dos locais mais adequados e do número mínimo de participantes. Merece destaque a Introdução, que vale por uma aula de bom senso e estímulo para o uso de uma terapia de felicidade ao alcance de todos. As sugestões extras completam a funcionalidade do material apresentado.

Gostaria de voltar a ser criança e estar matriculada numa classe que fizesse uso desse livro!

*Julieta Breternitz,
mãe, avó, professora, educadora.*



ÍNDICE

Introdução	1
Brincadeiras para Ônibus e Sala	5
Brincadeiras para Campo	13
Brincadeiras para Piscina	21
Brincadeiras para Quadra	33
Brincadeiras para Sala	53
Charadas	77
Referências	87
Sobre as autoras	89



INTRODUÇÃO

O lúdico em suas diversas modalidades, como brinquedos, brincadeiras e jogos, acompanha a nossa trajetória de vida, do nascimento à terceira idade, contribuindo para a nossa saúde física e mental de forma integrada. Os jogos e as brincadeiras trazem em geral benefícios, conhecimento e diversão para todas as idades, além de oportunizar o aperfeiçoamento de nossas qualidades e a superação de nossas dificuldades. Uma brincadeira ou um jogo bem orientado nos leva à cooperação, à superação de nossas inseguranças, a descobertas de nossos valores, ao companheirismo. Para GOMES (1983) o jogo deve ser sempre motivo e fonte de muito prazer e contentamento, proporcionando aos participantes instantes de crescimento pessoal e social. Durante a realização de atividades lúdicas o indivíduo torna possível colocar mais do que nunca em prática o exercício “conhecer-te a ti mesmo”. Segundo KISHIMOTO (1994) em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa, pois todo o jogo é educativo em sua essência, trazendo inúmeros efeitos positi-

vos na dominância corporal, moral e social da criança. Para os adultos os jogos são excelentes ferramentas que constroem e exercitam a paciência, amenizam a ansiedade, promovem o respeito e a tolerância no trato dos diferentes pontos de vista das pessoas com quem convivemos.

Levando em conta a importância do lúdico em nossa vida, este livro reúne várias brincadeiras e jogos com objetivo de servir às igrejas nas realizações de **retiros, acampamentos, atividades para adultos, jovens, adolescentes e crianças**. As brincadeiras encontradas neste livro foram selecionadas, algumas foram adaptadas e em outras sugerimos **aplicações bíblicas**. As brincadeiras com sugestões bíblicas podem ser utilizadas no início de uma aula, como um **preparo para o ensino**, ou ser aplicada após o ensino.

Na hora de selecionar os jogos e as brincadeiras é preciso fazer as seguintes considerações:

- **idade:** o interesse e as condições físicas de cada faixa etária são diferentes, por isso procure conhecer a idade de seu grupo antes de aplicar as atividades, respeitando as características das mesmas. As brincadeiras podem ser feitas tanto com adultos, como com jovens e crianças; apenas sugerimos uma idade mínima para uma boa realização da brincadeira.
- **local:** a escolha do local é muito importante para o bom desenvolvimento da atividade. Quando sugerimos o local, pensamos no mais adequado, porém muitas brincadeiras

que são realizadas na sala, por exemplo, podem ser realizadas na quadra, mas não necessariamente o inverso.

- **participantes:** a dinâmica obtida num grupo de 10 participantes é diferente da dinâmica de um grupo de 30, pois algumas brincadeiras perdem a graça quando realizadas com poucos participantes, ou ficam exaustivas quando o grupo é muito grande. Pensando nisso, sugerimos um número de participantes mínimo para cada brincadeira.
- **material:** os materiais que serão utilizados na brincadeiras estarão descritos, podendo ser substituídos por materiais alternativos, equivalentes, dependendo dos recursos disponíveis.

No desenvolvimento dos jogos um momento de grande dificuldade é o de pontuar. Sugerimos alguns sistemas mais usados para sancionar:

- **eliminação:** todo participante ou a equipe que comete um erro ou não realiza a ação pedida, é eliminado. Assim permanecem os mais hábeis, os mais desembaraçados, os mais ágeis. No entanto, aqueles que se enganam, ficam silenciosos ou agem fora do tempo, teriam justamente maior necessidade de se exercitar e de jogar. Saindo do jogo perdem a possibilidade de treinar e de progredir. Com esse sistema dificilmente poder-se-á despertar neles confiança em suas possibilidades. Outro inconveniente é que se o jogo se prolongar muito, os eliminados procurarão certamente compensar a sua inatividade provocando desordem ou criticando os participantes que permanecerem jogando.

- **pontos negativos:** a todo participante que se engana ou falha em seu objetivo atribui-se um ponto de penalidade. Os participantes ou a equipe que totalizarem o menor número de penalidades, no fim da partida, serão proclamados vencedores.
- **prendas:** aquele que se engana pagará uma prenda ou seja, deverá executar uma prova imposta pelo animador.

Lembrando que os jogos são importantes para o desenvolvimento intelectual, motor, social e afetivo do ser humano, cabe ao animador pensar na melhor forma de trabalhar com a pontuação, pois os jogos devem ser sempre fonte de prazer e diversão.

Desejamos que este livro possa ser um instrumento que facilite seu trabalho e proporcione muitos momentos de alegria ao seu grupo.

No amor de Jesus,

Denize Barboza Eiras
Suélen Barboza Eiras

BRINCADEIRAS PARA ÔNIBUS E SALA.

1. Gincana Musical:



Idade: no mínimo 8 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 10 participantes.

Separar o ônibus em 2 equipes (bancos da direita e da esquerda). O animador fala uma palavra e a gincana começa com uma das equipes tendo que cantar uma música com a palavra num tempo estipulado. Assim que cantar passa a vez para a outra equipe que deverá fazer o mesmo. As músicas não poderão ser repetidas. A brincadeira termina quando uma das equipes não conseguir encontrar uma música no tempo determinado, dando ponto para a equipe adversária.



Sugestão:

As músicas podem ser cânticos. Também pode ser feita com versículos bíblicos.

2. Soletrando de Trás para Frente:



Idade: no mínimo 10 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 10 participantes.



Material: palavras previamente escolhidas.

Para este jogo escolha, com antecedência, palavras simples de 4 ou 5 letras. Essas palavras devem ser soletradas de trás para frente. O participante que cometer engano (ou trocar a ordem das letras, ou esquecer alguma), ou que hesitar demasiadamente, irá para o fim da fila, ou então sairá do jogo, dependendo de quanto tempo se pretende gastar com este divertimento. Quanto mais maduro for o grupo, maiores e mais difíceis podem ser as palavras.



Sugestão:

Pode-se utilizar palavras de uma determinada história bíblica que já tenha sido trabalhada. Como por exemplo a morte de Jesus, apresentando as palavras: cruz, Jesus, morte, ressurreição, páscoa, Gólgota, túmulo, etc.



3. Pensar no ABC:



Idade: no mínimo 9 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 10 participantes.

Os participantes encontram-se todos em círculo. A brincadeira inicia nomeando, um a um, seguindo o círculo, o nome de um país, seguindo a ordem alfabética. Assim, por exemplo: Argentina, Brasil, Chile, etc. Sai quem não souber continuar. Esta brincadeira quando feita no ônibus pode ser feita seguindo a ordem das poltronas.



Sugestão:

Podem ser usados os nomes dos estados brasileiros, frutas, objetos, personagens bíblicos, podendo dificultar sendo os mesmos só nomes masculinos ou femininos.



4. O Biscoito e o Assobio:



Idade: no mínimo 10 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 16 participantes.



Material: biscoitos tipo cream-cracker, distribuir para cada participante um biscoito.

Organize o grupo em 2 equipes, no caso do ônibus, poltronas da frente e poltronas do fundo com os participantes sentados. A cada um entregue um biscoito. Ao sinal dado, os participantes das primeiras poltronas começam mastigar seu biscoito e, logo que possível, assobiarão para o vizinho que, assim, começará também a comer o seu, e assim por diante. Vence a equipe que primeiro terminar o desafio.

5. Caixinha de Surpresas



Idade: no mínimo 7 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 10 participantes.



Material: caixa com tarefas.

Prepara-se uma caixinha com tarefas engraçadas, fechando-a bem. Colocam-se os participantes da equipe sentados em círculo. A caixinha deverá circular de mão em mão até um sinal dado, ou ao som de uma música, que pára subitamente. Aquele que estiver com a caixinha no momento em que é dado o sinal, ou em que a música pára, deverá tirar da caixinha uma papeleta e executar a tarefa prescrita. A brincadeira continua enquanto houver papeletas na caixinha. Quando for feito no ônibus deve-se ter o cuidado de solicitar tarefas que possam ser executadas no ônibus.



Sugestão:

Algumas sugestões de tarefas: cantar um cântico com a palavra paz, assobiar um cântico ou hino qualquer, fazer mímica de um versículo bíblico, cantar um cântico de crianças, recitar o Salmo 23, recitar o Pai Nosso, responder quantos livros tem na Bíblia, etc.

★

6. Por quê?



Idade: no mínimo 8 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 6 participantes.

É parecido com o jogo “improvisação”, mas é feito à base de perguntas e é conveniente que sejam em equipes de, no máximo, 12 participantes. O animador inicia a história. A frase conduz a algum fato ou atitude como, por exemplo, “Esta é a história de Maria, que estava andando pela calçada”. Depois, o animador pergunta o seguinte: “Por que andava na calçada?” Rapidamente o segundo, seguindo o exemplo, responde: “Porque estava querendo esfriar a cabeça por causa de um aborrecimento... Por que estava aborrecida?” O terceiro pode dizer: “Porque brigou com o namorado numa reunião de família... “Porque estava numa reunião de família?”, e assim sucessivamente. Como se pode notar, são frases curtas e que sempre oferecem gancho para se ter um “Por quê?” que incentive o participante seguinte a usar sua imaginação. O último arremata a história. Se a equipe for muito criativa, pode-se fazer 2 ou 3 rodadas, antes de finalizar.

★

7. Os limões:



Idade: no mínimo 10 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 10 participantes.

Em círculo, sentados, a equipe é numerada (1-2-3-4-5-etc.). O nº 1 dirá, por exemplo: 1 limão, meio limão, 5 limões. Ouvindo o seu número, o nº 5 dirá: 5 limões, meio limão, 8 limões. O nº 8 continuará, e assim por diante. Assim, quem fala dirá seu número primeiro e junto dele a palavra limão(ões) imediatamente diz “meio limão” e depois o número de outro participante, colocando “limão ou limões”, se for o caso. Será freqüente, já que a frase deve ser dita com rapidez para que o participante diga, por exemplo: “7 limões, meio limão, 3 melões” ou erre de outras formas (10 limão, 1 limões etc.). Quem erra deve pagar prenda. Na versão competitiva, quem erra sai do jogo e podem ser motivos de erro: falar errado, ou dizer o número de um participante que já foi eliminado. Esta brincadeira pode ser feita em equipes, par X ímpar, onde quem erra dá ponto para a equipe adversária.



8. Memória Rápida:



Idade: no mínimo 12 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 10 participantes.



Material: bexigas (balões, bolas de soprar) de 2 cores, tiras de papel com categorias e letras.

Entregar uma bexiga a cada participante (utilizar duas cores de bexigas). Dentro das bexigas amarelas, por exem-

plo, colocar um papel com categorias como: o que tem no banheiro/ o que se come/ animais/ cores, etc., e dentro das verdes colocar letras A, B, C,... Dividir o ônibus em duas equipes e iniciar o jogo chamando um representante de cada equipe (um com a bexiga amarela e outro com a verde), que irão estourar as bexigas e terão que falar palavras referentes à categoria e letra sorteadas. Uma equipe de cada vez, através de seu representante, deverá falar a palavra. Vence a equipe que conseguir falar mais palavras. Pode-se estipular um tempo máximo de 20 segundos para cada equipe.



Sugestão:

Podem ser usadas categorias como nomes de personagens bíblicos, livros da Bíblia, cidades bíblicas, objetos citados na Bíblia, etc.



9. Minha Tia Não Gosta de Ossos:



Idade: no mínimo 10 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 8 participantes.

O animador do jogo formula a seguinte pergunta para cada participante: “Minha tia não gosta de ossos; o que você dará para ela?”. Cada um por sua vez deverá responder com o nome de algum alimento, em cuja palavra não conste a primeira letra que foi dita anteriormente, no caso com a letra “o”. Por exemplo: “salada”. Sendo que agora não poderá ser

dito um alimento que contenha a letra “s”, e assim sucessivamente. O participante que se enganar, dizendo o nome de algum alimento que contenha a letra inicial dita anteriormente, será excluído. O jogo continuará enquanto tiver motivação.



Sugestão:

Seguindo a mesma orientação anterior, contextualizar a brincadeira da seguinte forma: “Deus não se agrada com o pecado”. “O que você tem no seu coração que o agrada?” “Amor, louvor, paz....”



10. Cidades do Meu País:



Idade: no mínimo 12 anos.



Local: ônibus, sala.



Participantes: no mínimo 10 participantes.

Solicitar que o último da fila diga alto um nome de uma cidade brasileira. Seu participante do lado terá 10 segundos para dizer o nome de outra cidade, com a última letra daquela que foi falada. E assim por diante. Quem não conseguir falar ou repetir um nome já dito, deverá pagar uma prenda.



Sugestão:

Pode ser feita com nomes de personagens bíblicos, cidades bíblicas.