

ALMANAQUE
DE BRINCADEIRAS

...::: APRESENTAÇÃO ::...:

Este documento denominado de "Almanaque de Brincadeiras" faz parte de um projeto de Resgate de Brincadeiras Folclóricas baseado na sua importância para o desenvolvimento físico e psicológico das crianças.

Brincar tem uma importância absurda nos processos de desenvolvimento humano. As brincadeiras de infância são o reflexo dos desafios da vida adulta. E é necessário que as Instituições de ensino e Organizações que lidam com crianças e adolescentes tenham essa consciência e invistam pesado em brincadeiras, dinâmicas, gincanas e atividades recreativas e lúdicas.

Os benefícios da brincadeira, sobretudo na vida da criança, são gigantescos e, em sua maioria, desconhecidos pela sociedade. É de conhecimento de poucos que a brincadeira é o exercício físico mais completo de todos e é através dela que agregamos valores e virtudes à nossa vida. E essa falta de valorização do brincar, contribuiu para a realidade que vivemos hoje: as brincadeiras estão entrando em extinção. As Instituições de Ensino estão deixando de lado as aulas de Educação Física Escolar, os pais estão proibindo seus filhos de brincar e o Governo não faz nada para que esse quadro se reverta. Resultado: Hoje em dia, um número enorme de crianças estão perdendo a infância na frente de computadores e vídeo-games.

Em meio a esta realidade revoltante, decidi criar esse Almanaque de Brincadeiras, pois tenho consciência dos benefícios da brincadeira à saúde física e ao desenvolvimento mental da criança. Foi feita uma intensa pesquisa em toda a Internet cujo resultado foi uma seleção perfeita das melhores brincadeiras existentes.

Brincar é um momento sagrado. É através das brincadeiras que as crianças ampliam os conhecimentos sobre si, sobre o mundo e sobre tudo que está ao seu redor. Elas manipulam e exploram os objetos, comunicam-se com outras crianças e adultos, desenvolvem suas múltiplas linguagens, organizam seus pensamentos, descobrem regras, tomam decisões, compreendem limites e desenvolvem a socialização e a integração com o grupo. E todo esse aprendizado prepara as crianças para o futuro, onde terão de enfrentar desafios semelhantes às brincadeiras.

O adulto, ao se permitir brincar com as crianças, sem envergonhar-se disto, poderá ampliar, estruturar, modificar e incrementar as experiências das crianças. Ao participar junto com as crianças das brincadeiras, ambos aprendem através da interação, constroem significados apropriando-se dos diversos bens culturais e se construindo ao mesmo tempo, entre lembranças de adultos que brincavam quando crianças ou não, entre novas brincadeiras lembradas, aprendidas ou inventadas, exibindo que, mais do que coisa de criança, elas são de todos aqueles que ousaram tornar-se criança também.

Existe um rico e vasto mundo de cultura infantil repleto de movimentos, de jogos, da fantasia, quase sempre ignorados pelas instituições de ensino. É uma pena que esse enorme conhecimento não seja aproveitado como conteúdo escolar. Nem a Educação Física, enquanto disciplina do currículo, que deveria ser especialista em atividades lúdicas e em cultura infantil, leva isso em conta.

As instituições de ensino precisam levar em consideração essa gigantesca importância e aplicar brincadeiras e dinâmicas no currículo das crianças e dos adolescentes, desde o pré-escolar até o ensino médio. A Declaração Universal dos Direitos da Criança, no artigo 7º, ao lado do direito à educação, enfatiza o direito ao brincar: "*Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantir a ela o exercício pleno desse direito*".

A tradição das brincadeiras tem ultrapassado gerações e gerações, espalhando-se por diferentes culturas e países. Sem sobra de dúvidas é necessária uma verdadeira cruzada em favor de um resgate dos jogos da cultura popular, pois eles estão em extinção.

Na escola, esse resgate pode ser feito de duas formas: nas aulas de educação física, que precisam urgentemente desse conteúdo; e em gincanas recreativas, que deveriam ser muito mais frequentes nas escolas de hoje. Uma idéia excelente é criar "Sextas-Feiras Recreativas". Esse projeto consiste em desenvolver gincanas todas as sextas-feiras, após duas ou três aulas, para incentivar a presença dos alunos. Também seria ótimo que o professor entregasse manuais com 10 ou 20 brincadeiras para cada aluno, para que eles possam brincar com os amigos, além de ensinar aos alunos a fabricarem seus próprios brinquedos, nas aulas de Artes. As Igrejas, Organizações e Instituições que desenvolvem atividades com crianças também podem fazer a sua parte, assim como os pais também podem contribuir para que seus filhos tenha uma infância mais feliz.

Neste manual você terá à sua disposição e à disposição da Instituição que você defende, 500 brincadeiras, dinâmicas e atividades lúdicas que podem ser praticadas por todas as idades, desde que sejam adaptadas ao espaço e ao limite de cada um. Todas essas brincadeiras poderão se transformar em tarefas de gincana e em brincadeiras aquáticas. As brincadeiras são primárias, portanto, seria interessante que o educador (ou recreador) crie novas brincadeiras tendo estas como base e modificando as regras dependendo do objetivo (cultural, religioso, recreativo...). E se você ainda duvida da relação que estas brincadeiras têm com os desafios da vida adulta, escolha algumas para ler e analisar as regras. Duvido que você não extraia, pelo menos, três lições de vida de cada uma.

Bem, espero que as brincadeiras sejam úteis e conto com a ajuda da sua instituição para dar uma infância mais feliz às nossas crianças. E também não podemos esquecer do quão importante é que os adolescentes e adultos também brinquem, afinal, todos nós temos uma criança dentro da gente e não podemos esquecer que Brincar é o exercício mais completo de todos. Portanto, fica registrado o apelo: Vamos Brincar!

A utilização, reprodução, exploração e divulgação desse manual está perfeitamente autorizada sob todas as formas possíveis, desde que o nome do criador seja citado.

Eliseu de Oliveira Cunha
brincadeirasderua.zip.net

....: BRINCADEIRAS AO AR LIVRE :....

1) ALONGAMENTO E AQUECIMENTO

Reserve 10 minutos para praticar exercícios de alongamento e aquecimento com a sua equipe. É muito importante!

2) DESAFIOS

O mestre irá propor desafios para cada equipe. A equipe que completar primeiro, vence.

3) CORRIDA DA VASSOURA

Correm um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. O objetivo é equilibrar uma vassoura na palma da mão enquanto correm. Se a vassoura cair antes da linha de chegada, o corredor volta ao início e começa tudo outra vez. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

4) BOLEADO

Dois times distribuídos em dois campos. Cada time tem um líder. O líder jogará a bola para o campo adversário, tentando baleiar alguém. Imediatamente, o outro líder pega a bola e faz o mesmo. O líder que baleiar, dirá: "*boleei fulano*". Quem for baleado, sai do jogo. Se o líder for baleado, ele é substituído. Os jogadores vão sendo eliminados até sobrar apenas dois. Ganha quem baleiar o último adversário, dando a vitória para a sua equipe.

5) GARRAFAL

Idêntico ao boleado. Porém, ninguém pode correr e não há líderes. Todos terão embaixo de suas pernas uma garrafa peti e, de pernas abertas, deverão proteger a sua garrafa. Quem deixar a garrafa cair, sai fora. Os jogadores vão sendo eliminados até sobrar apenas dois. Ganha quem derrubar a garrafa do último adversário, dando a vitória para a sua equipe.

6) BANDEIRINHA ARREOU

Jogam dois grupos, cada um com seu campo e sua bandeirinha. No fundo de cada campo, coloque a "bandeira" do time, que pode ser qualquer objeto. O jogo começa quando alguém diz "*bandeirinha arreou*". O objetivo é roubar a bandeira do time adversário e trazer para o seu campo. Mas o jogador que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém fica preso no lugar. Só pode sair se for "salvo" por alguém do seu próprio time. Ganha o time que capturar a bandeira adversária mais vezes.

7) RESGATE

Idêntico ao "Bandeirinha Arreou". Porém, no lugar da bandeirinha, será colocado uma pessoa do grupo adversário. O objetivo é tocar nessa pessoa e salvá-la. Quando ela é tocada, ela pode correr. Porém, se for congelada, deverá ser tocada por alguém. Ganha o time que resgatar mais vezes.

8) CHICOTINHO QUEIMADO

Uma criança esconde o chicotinho queimado, que pode ser qualquer objeto fino e comprido, enquanto as demais olham para trás. Depois de esconder, o jogador diz: "*Chicotinho queimou*". Aí, todos vão procurar o chicotinho. Se tiver mais distante, quem escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Se mais perto, dirá que está quente. Dirá também que está esquentando ou esfriando conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. "Estar pelando" é estar muito perto do chicotinho. Quem achar o chicotinho queimado sairá correndo batendo com ele nos demais até estes chegarem em uma ronda. Quem achou é quem irá escondê-lo da próxima vez.

9) CHICOTINHO CANTADO

O mesmo objetivo do "Chicotinho Queimado". A única diferença é que, ao invés de falar quente/frio, a pessoa deverá cantar uma música. Se tiver mais distante, quem escondeu o chicotinho cantará baixo. Se mais perto, cantará alto. O volume da voz irá variar conforme a proximidade dos participantes. As demais regras são as mesmas.

10) PETECA

Determina-se um espaço, dividido ao meio por um traço. Cada jogador se locomove por todo o espaço, até a linha divisória, na tentativa de rebater a peteca para o outro lado. Se ela cair no seu próprio lado, o adversário marca um ponto; se sair do espaço delimitado é considerado "fora" e não há penalidades para nenhum dos dois. Pode-se determinar um número de pontos e quem o atingir será o vencedor, enquanto o perdedor cederá a vez a outro participante. A peteca pode ser qualquer coisa que tenha mais ou menos o mesmo formato e pode ser feita com papel.

11) CARRINHO DE MÃO

Trace duas linhas no chão, uma de largada e outra de chegada. Os participantes dividem-se em pares e se colocam atrás da linha de largada. Todos contam até três e um corredor de cada dupla se abaixa, estica as pernas para trás e apóia as mãos no chão. O outro corredor levanta as pernas do parceiro e as duplas começam a correr, um com os pés e o outro com as mãos. Quem cair volta à posição de largada. Vence quem chegar à linha de chegada primeiro.

12) AMEBA

Jogo individual parecido com o baleado. 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 queimado, 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.

13) PEGA-PEGA

Brincadeira de corrida cujo objetivo é tocar em alguém para transformá-lo em pegador. Quem for pego, pega.

14) PIQUE-VOLTA

Espécie de pega-pega, brincado em um espaço muito amplo e que tenha paredes nas duas extremidades. Quem for pego, deverá pegar a pessoa que lhe pegou antes que ela corra e toque no muro. Se o participante conseguir tocar no muro antes de ser pego, ele é quem pega, o que fará com que o pegador se transforme em vítima. Mas se ele for pego, deverá pegar quem lhe pegou antes que ele toque no muro e vire pegador. Vence quem tocar no muro mais vezes.

15) ARRASTÃO

É um pega-pegas, mas quem for pego deve segurar na mão do outro pegador e, juntos, deverão pegar os demais. Mas nenhum pegador pode se soltar das mãos dos companheiros.

16) CADEIA

É idêntico ao "Arrastão". Mas quando os pegadores ficarem em 3, o que está na ponta deve se soltar das mãos do companheiro e se integrar ao grupo de corredores. Sendo assim, só duas pessoas poderão pegar os demais e, sempre que um terceiro for pego, o da outra ponta sai. Ex.: João e Maria pegam Caio. Logo, João se solta e Maria e Caio pegam Lucas. Aí, Maria se solta e Caio e Lucas pegam outro e assim por diante. Só duplas!

17) ESCONDE-ESCONDE

Uma pessoa conta enquanto os outros se escondem. No fim da contagem, deve-se procurar quem está escondido. Se achar, corre até o local escolhido pra ser o batedouro e diz "*1,2,3 fulano em tal lugar*". Para se salvar, diz "*1,2,3 salve eu*". Quem ficar por último pode dizer "*1,2,3 salve todos*". Aí, a mesma pessoa que contou volta a contar. Caso contrário, quem foi achado primeiro é o próximo a contar e procurar.

18) POLÍCIA E LADRÃO

Parecido com o pega-pegas. Há dois grupos: o da polícia e o dos ladrões. O papel da polícia é pegar os ladrões e prendê-los em uma "cadeia". O papel dos ladrões é salvar os companheiros (abrindo a porta da "cadeia") e se proteger da polícia. Se a polícia prender todos, invertem-se os papéis.

19) AMARELINHA

As Regras são muito famosas. Com certeza alguém sabe.

20) 7 CACOS

Dois times, cada um no seu campo. Os campos são separados por 7 cacos. Uma pessoa de cada equipe tenta jogar a bola e derrubar os cacos. A equipe que derrubar os cacos deve erguê-los novamente, mas se protegendo da outra, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode ajudar a equipe nos cacos. Se a equipe conseguir recolocar os cacos antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e os cacos continuarem no chão, a outra equipe ganha.

21) FUTCOR

Tipo baleado. O jogador diz uma cor e os outros devem correr atrás de algo que tenha essa cor. Quem tocar na cor, não pode mais ser baleado. Porém, quem não tocar em algo que contenha a cor dita a tempo, deverá ser baleado. O primeiro a ser baleado é o próximo a reiniciar o jogo.

22) DANÇA DAS CADEIRAS

Faz-se uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de cadeiras deve ser sempre um a menos. Toca-se uma música animada. Quando a música parar, todos devem sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir sentar, é eliminado e tira-se mais uma cadeira. Ganha quem sentar na última cadeira.

23) DANÇA DAS CADEIRAS COOPERATIVA

Disponha as cadeiras como você faz no jogo tradicional das cadeiras. O segredo do jogo é não eliminar nenhum participante, só cadeiras, ou seja, a cada rodada, você retira uma cadeira e ainda assim todos deverão sentar-se, como puderem: no colo, no braço da cadeira, deitado sobre os colegas etc... Neste jogo não há vencedores.

24) DANÇA DAS CADEIRAS ALTERNATIVA

Várias cadeiras serão espalhadas pelo local da atividade. Em cima de cada uma delas, haverá uma bexiga. Todos estarão vendados e uma música animada deverá ser iniciada. Quando a música parar, eles deverão procurar uma cadeira, sentar e estourar a bexiga que tiver na cadeira, sendo guiados pelos jogadores da equipe que não estão participando. Sempre haverá uma cadeira a menos. Quem sobrar, é eliminado. O jogo prossegue até surgir o campeão.

25) CORRIDA DE BRAÇO

Correm dois representantes de cada equipe. Serão feitos no chão dois riscos, cada um a exatos 2 metros de cada participante. Os participantes se apóiam um no ombro do outro, com os braços. O objetivo é empurrar o adversário e fazer com que ele ultrapasse o seu risco. Quem conseguir isso primeiro, vence a prova.

26) EMPURRA EM CIMA

É uma corrida de braço, a diferença é que Correm uma dupla de cada equipe, sendo que um da dupla irá subir em cima do pescoço do parceiro e, apenas os montados, irão empurrar. Quem fizer a dupla adversária ultrapassar a risca, vence.

27) CORRIDA DOS SENTADOS

Corrida de ida e volta onde os participantes correm sentados e não podem usar as mãos pra nada. Na ida, vai de frente, na volta, vem de costas, ou seja, não pode virar. Ganha quem voltar primeiro.

28) RODA-RODA

Podem brincar de 2 a 50 pessoas e a regra é sempre a mesma. Cada um pega no braço do outro e forma uma roda. Aí, todos deverão correr em sentido horário, ou seja, correrão rodando. Depois de alguns segundos, o mestre solta seus braços e todos cairão, provocando boas gargalhadas.

29) CORRIDA DE CADARÇOS

Corrida de duplas, de ida e volta, onde os participantes correm com os cadarços amarrados. Na ida, vai de frente, na volta, vem de costas. Não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem voltar primeiro.

30) PASTELÃO QUENTE

Um participante fica curvado e os demais pulam por cima. Quando todos já tiverem pulado, o primeiro que pulou se curva também. A brincadeira prossegue até o ponto em que o número de pessoas seja tão grande que já não dê mais pra saltar sobre todos. Quem não conseguir, será o primeiro a se curvar na próxima vez.

31) MACAQUINHO CHINÊS

O macaquinho chinês, posiciona-se junto a um muro, virado para a parede, e de costas para as outras, que estão colocadas lado a lado, a cerca de dez metros ou mais. O macaquinho chinês bate com as mãos na parede dizendo: "Um, dois, três, macaquinho chinês". Enquanto este diz a frase, os outros avançam na direção da parede. Mal o macaquinho chinês termina a frase vira-se imediatamente para os outros, tentando ver alguém correndo. Quem for visto se mexendo volta para trás até à linha de partida. Assim, as crianças só podem avançar quando o macaquinho chinês diz a frase, pois ele pode fingir voltar-se para a parede e olhar para trás, a ver se pega alguém se mexendo. A primeira criança que chegar à parede será o próximo macaquinho chinês.

32) FUTEBOL HUMANO

Várias pessoas se espalham em um campo enquanto outra tenta atravessá-lo e chegar até o fim. Porém, as pessoas do campo devem impedir (mas não poderão mexer os braços). Quem conseguir chegar no fim sem ser pego, é um herói.

33) ALERTA

O jogador pega a bola, joga ela pra cima e grita o nome de uma pessoa. A pessoa que teve seu nome citado deve pegar a bola e gritar "Alerta!". Imediatamente, todos devem ficar estátuas. O jogador dá 3 passos e, parado, deverá tentar acertar com a bola na pessoa que tiver mais próxima. Se acertar, a pessoa atingida sai da brincadeira. Se errar, ele é quem sai.

34) PULA-SAPO

Corrida de duplas de ida e volta. Cada um deve saltar sobre as costas do parceiro e, com um sapo, cruzar a chegada. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas, ou seja, não vale virar. Se errar, continua da onde parou. Ganha quem voltar primeiro.

35) CORRIDA AO CONTRÁRIO

Os corredores dão 25 voltas em um cabo de vassoura e correm de costas até a linha de chegada. Quem chegar primeiro, vence.

36) VASSOBOL

Dois rivais disputam para colocar a bola no gol adversário através de uma vassoura. Ganha quem fizer mais gols.

37) CEGOBOL

Futebol comum, só que todos os jogadores jogarão de olhos vendados. Ganha a equipe que fizer mais gols.

38) TÁ COM QUEM

Os jogadores se colocam lado a lado e a vítima de costas para essa fileira. A vítima joga uma bola pra trás e alguém da fileira deve pegá-la e todos devem colocar suas mãos para trás, a fim de confundir a vítima, que deve dar um palpite sobre quem pegou o objeto. Se errar, faz de novo. Se acertar, quem for descoberto é a nova vítima.

39) 2º ANDAR

Pega-pega de duplas. Cada dupla é formada por um montado e um montador. O montador deverá montar no pescoço do montado e pegar os outros que também estão montados. Só os montados podem pegar. Quem for pego, pega.

40) JOGAR ÁGUA

Um pega-pega com água. Quem for molhado, molha e assim por diante.

41) CARIMBO

Um pega-pega com lama. Quem for carimbado, pega lama e carimba um outro, que deverá fazer o mesmo.

42) VOLEIXIGA

Forma-se uma roda pessoas, que jogam uma bexiga cheia d'água entre elas. O objetivo é não deixar estourar. Quem deixar estourar, é eliminado da brincadeira até sobrar o campeão.

43) APERTO

Jogam duas equipes. Cada equipe deverá ficar em um retângulo riscado no chão. O Objetivo é fazer com que todos permaneçam nesse espaço por 30 segundos. Após esse tempo, a equipe que conseguiu deverá reduzir o espaço da outra, que terá menos espaço para colocar seus componentes. E assim o jogo prossegue, até o retângulo ficar tão pequeno a ponto de ser impossível manter as pessoas lá, dando a vitória para a outra equipe.

44) ARRANCA-RABO

O grupo é dividido em dois, os integrantes de um dos times penduram um pedaço de fita na parte de trás da calça ou bermuda, eles serão fugitivos. Ao sinal do mestre, os fugitivos correm tentando impedir que as crianças do time adversário peguem suas fitas, quando todos os rabos forem arrancados, as equipes trocam os papéis, quem era pegador vira fugitivo.

45) FURACÃO

Os participantes seguram uns nas mãos dos outros e formam uma corrente aberta, mas o mestre deve ficar na ponta. Então, o mestre começa a correr e a fazer voltas e curvas. Os últimos da corrente deverão cair no chão, o que provocará riso geral.

46) CHICOTINHO

Os componentes deverão tirar a sorte para ver quem ficará com o chicote. Deverão sentar na roda com as pernas cruzadas. Quem estiver segurando o chicote corre ao redor da roda e então pergunta: - *Posso jogar?* E todos respondem: - *Pode!* Aí, ele deixa o chicote cair atrás de alguém da roda. Este deverá perceber, pegar o chicote e correr atrás de quem jogou antes que este sente no seu lugar. Se conseguir pegar aquele que jogou ele será o próximo a jogar o chicote, se não conseguir quem jogou o chicote continuará segurando o chicotinho para jogar atrás de outra pessoa.

47) CONGELADO

Uma espécie de pega-pega. Quem for pego, deve ficar parado no lugar onde foi tocado, até que alguém que ainda não foi pego toque nele, o libertando.

48) CHOCOLATE INGLÊS

Várias pessoas formam uma roda. Juntam-se as mãos e vão batendo na mão de cada membro conforme vai passando a música... A música é: *"chocolate inglês tá na boca do freguês. Primeira vez um, dois, três..."* Bate na mão de sílaba em sílaba, fala uma sílaba e bate na mão do companheiro do lado, fala outra sílaba e o companheiro bate na mão da outra pessoa... Assim por diante. A música vai terminar no "três". Quando terminar, a pessoa que recebeu o tapa na mão por último terá que pisar no pé de alguém (cada pessoa do jogo só poderá dar um passo na hora que terminar a música). Se ela conseguir, a pessoa em quem ela pisou é eliminada. Se não conseguir, ela fala o nome de outra pessoa do jogo, que poderá pisar em quem quiser. A brincadeira prossegue até só uma pessoa, o vencedor.

49) BARREIRABOL

Jogam um representante de cada equipe. Um será o baleador (que ficará na linha de chegada) e o outro será o fugitivo (que ficará na linha se partida). O objetivo do fugitivo é chegar o mais próximo possível da linha de chegada sem ser baleado, uma vez que o baleador irá ter à sua disposição dezenas de bolas de papel para jogar no fugitivo. Quando o fugitivo for baleado, risca-se no chão o lugar exato aonde ele foi baleado. Depois disso, invertem-se os papéis. O fugitivo que chegar o mais perto possível da linha de chegada vence a prova.

50) GUERRA DE PAPEL

Jogam duas equipes em dois campos distintos, separados por um espaço. Cada equipe terá à sua disposição dezenas de bolinhas de papel. Elas começarão a jogar essas bolas de papel no campo adversário, que deverá fazer o mesmo. O Objetivo é tirar as bolinhas de papel do seu campo e jogar no adversário. No fim do tempo, o mestre faz a contagem. A equipe que tiver menos papel em seu campo é a vencedora.

51) BAMBOLÊ DE GUERRA

Jogam uma dupla de cada equipe. As duplas entrarão em um bambolê e ficarão de costas para a outra, pois correrão de frente. Serão feitos dois riscos, cada um a exatos 2 metros de cada lado do bambolê. O Objetivo é correr e fazer força para ultrapassar a linha, mas será difícil, pois a outra dupla irá fazer o mesmo. A dupla que conseguir ultrapassar o risco, vence.

52) TRÊS TRÊS PASSARÁS

Primeiro temos que escolher dois participantes que serão a ponte, dando as mãos um para o outro. Sem que o restante da turma saiba eles decidem quem será pêra ou maçã. Os demais fazem uma fila que passará por debaixo da ponte. A dupla que é a ponte juntam suas mãos e as levantam, formando a ponte. Ai, a dupla canta: *"Três, Três Passarás, derradeiro ficarás. Bom barqueiro, bom barqueiro, dê licença pra eu passar"*. Quando quase todos já tiverem passado por debaixo da ponte, a dupla prende seus braços na cintura do último da fila e perguntam baixinho sem que os outros ouçam: - *Você quer pêra ou maçã?* O Participante escolhe e vai para trás de quem representa a fruta que ele escolheu. No final ganha o participante que tiver mais gente atrás, ou seja, a fruta mais escolhida.

53) PASSA BOLA

Os jogadores formam uma roda e, quando a música estiver tocando, passarão a bola de mão em mão. A música é *"Lá vai a bola, passando na roda, quem ficar com a bola na mão, cai fora!"*. Quem tiver segurando a bola no "fora", é eliminado e a brincadeira prossegue até sobraarem apenas dois, da onde sairá o campeão.

54) ESTÁTUA

Os jogadores formam uma roda e, rodando, cantam a música: *"O Circo pegou fogo, palhaço deu sinal, acuda, acuda, acuda a bandeira nacional, Brasil, 2000, se buliu, saiu!"*. No "saiu", os jogadores têm 5 segundos para escolherem a melhor posição para ficarem estátuas. O mestre começa a provocar e, quem se mexer, sai. Ganha quem for mais resistente, que será o próximo mestre.

55) SOMBRA

É uma espécie de passeio sincronizado. Forma-se uma fila de pessoas, uma atrás da outra, e o mestre fica na ponta. Tudo que o mestre fizer, os participantes deverão fazer também. Aonde ele entrar, os outros deverão entrar também. Se o mestre fizer exercícios corporais, posições e movimentos engraçados, com certeza será muito divertido.

56) GELINHO

É um congelado, mas quem for pego, além de ficar parado, deverá abrir as pernas. Ele só poderá ser descongelado depois que alguém passar por debaixo de suas pernas três vezes.

57) GARRAFÃO

Desenhe no chão uma garrafa grande e um outro círculo fora dela que será o céu. Uma pessoa fica no céu e é o pegador. O resto da turma fica em volta do garrafão. O pegador vem correndo do céu e tenta pegar os outros jogadores, que correm em volta do garrafão. Não vale pisar na linha nem entrar no garrafão, mas vale pular por cima dele. Quem for pego vai levando tapas dos outros até conseguir chegar ao céu.

58) ALTURINHA

É um pega-pega, mas ninguém pode ser pego se estiver sob qualquer altura.

59) BOCA DE FORNO

Brincam: um mestre e os demais participantes. O diálogo é assim:

MESTRE: *"Boca de forno"*

DEMAIS: *"Forno é"*

MESTRE: *"Vão fazer tudo que o mestre mandar?"*

DEMAIS: *"Vamos"*

MESTRE: *"E se não fizer?"*

DEMAIS: *"Leva bolo"*

Aí, o mestre manda os participantes buscarem algo. Quem trouxer primeiro, será o novo mestre, os demais, levarão palmadas. E assim por diante...

60) BANHO DE CHUVA

Implica em promover brincadeiras de roda e de corrida debaixo de chuva.

61) BOBINHO

É uma brincadeira de bola. Os jogadores vão jogando a bola um para o outro, e o objetivo do bobinho é roubar a bola. Se conseguir, quem chutou a bola pela última vez será o novo bobinho. Pode ser brincado com os pés ou com as mãos.

62) PASSA PRENDA

Os participantes formam uma roda e, conforme a contagem regressiva, vão passando a prenda (que deverá estar escrita em um pedaço de papel). O mestre começa a fazer a contagem e todos ajudam "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1". O participante que estiver com a prenda no 1, deverá pagar o mico que está escrito, mas não será eliminado. Novas prendas são colocadas na roda até a brincadeira se desgastar.

63) COBRINHA

Dois participantes seguram nas extremidades da corda e começam a fazer movimentos com ela. Enquanto isso, os demais participantes deverão ultrapassar a corda sem tocar nela. Se não conseguir, é eliminado. Quando todos já tiverem passado, deverão passar para o outro lado. E por aí vai até chegarmos a um campeão.

64) GALINHA GORDA

É como se uma noiva fosse jogar o buquê, mas no lugar do buquê é uma bola. Os participantes se agrupam e o mestre deverá jogar a bola para trás. O mestre diz: "*Galinha Gorda*". E os participantes: "*Gorda é*". Mestre: "*Por cima ou por baixo?*". Conforme a escolha dos participantes, o mestre deverá jogar a bola ou por cima ou por debaixo das pernas. Se a bola cair no chão, eles podem pegá-la. Quem pegar a bola é o próximo a jogar.

65) PEIXINHOS

Os participantes formam uma roda e o mestre começa a cantar: "*É do Tango, tango, morena, é do carrapicho, Vamos jogar (nome da criança), morena na lata do lixo*". Quem tiver seu nome citado, vai pra dentro da roda e fica dançando. A estrofe é repetida até que todos já estiverem dentro, menos o mestre. Depois que todos já estão no fundo do mar, o mestre canta: "*Se eu fosse um peixinho, pudesse nadar, tirava fulano do fundo do mar*". E vai repetindo e formando a roda novamente, mas sempre é só o mestre quem canta. O mestre tira todos do fundo do mar, menos um. Quem ficar dentro da roda é o lixeiro. Então, todos gritam: "*lixeiro, lixeiro, lixeiro...*"

66) MORTO E VIVO

Os participantes ficam um do lado do outro em forma de fila. Quando o mestre dizer "*morto*", todos devem se agachar. Quando o mestre dizer "*Vivo*", todos devem se levantar. Quem se atrapalhar com a estratégia do mestre e errar, sai da brincadeira. O último que sobreviver sem nenhum erro é o campeão e será o novo mestre.

67) DENTRO E FORA

Idêntico ao morto vivo, mas ao invés de... MORTO > Agachado / VIVO > Em pé. É assim: DENTRO > Dentro do círculo / FORA > Fora do círculo.

68) PEGA-AJUDA

Pega-pega, quem for pego, vira pegador e ajuda a pegar os demais. A brincadeira acaba quando todos se tornarem pegadores.

69) TÚNEL

Jogam duas equipes com número de participantes iguais. Cada equipe formará um túnel, onde os participantes ficam um atrás do outro com as pernas abertas. É uma espécie de corrida. No "Já" do mestre, o último de cada fila deve passar por debaixo do túnel e ir para a frente. Depois, o último faz a mesma coisa. Desse jeito, o túnel de pessoas irá se distanciando para frente cada vez mais. Ganha o túnel que cruzar a linha de chegada primeiro.

70) MACACO CEGO

Duas equipes participam. Cada equipe escolhe o seu representante. O mestre faz um grande retângulo e, nele, desenha várias linhas. Os dois jogadores têm seus olhos vendados e o objetivo é sair do percurso e chegar até o final, sem pisar nas linhas. Como eles estarão vendados, a equipe pode ajudar. Quem pisar na linha volta pro começo, podendo tirar a venda nesse tempinho. Ganha quem sair do percurso sem pisar na linha.

71) PULA-SELA

É um "Pastelão Quente" na vertical. Um participante fica de quatro e os demais pulam por cima. Quando todos já tiverem pulado, o primeiro que pulou sobe em cima das costas do que está embaixo. A brincadeira prossegue até o ponto em que o número de pessoas seja tão grande que já não dê mais pra saltar sobre todos. Quem não conseguir, será o primeiro a ficar de quatro na próxima vez.

72) PÉ COM PÉ

Corrida de duplas de ida e volta onde um participante sobe no pé do parceiro. Na ida, o que está pisado deverá correr. Na volta, ele pulará (de costas). Ganha quem chegar primeiro.

73) GATO E RATO

Os jogadores estarão espalhados pelo espaço na posição sentada. Haverá um pegador (gato) e um fugitivo (rato). Ao sinal de início do mestre, 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 quem era o rato agora se senta.

74) CONTRÁRIO

Os participantes ficam um do lado do outro. O mestre irá mandar eles fazerem coisas como andar pra frente, levantar a mão direita... Enfim, qualquer coisa que se pode fazer o contrário. Os participantes então, deverão fazer exatamente o contrário. Quem errar e fazer o certo, é eliminado até sobrar um único campeão.

75) TOCA

Desenha-se várias tocas (círculos) em um espaço amplo. O número de tocas deve ser sempre um a menos do que o número de jogadores. Bem distante do terreno aonde as tocas estão, os participantes, todos de mãos dadas, em roda, estarão rodando ao som de uma música animada. Quando a música parar, todos devem soltar as mãos, correr e sentar em uma toca. Quem não conseguir, é eliminado e apaga-se uma toca. Ganha quem sentar na última toca.

76) TOCA COOPERATIVA

O segredo do jogo é não eliminar nenhum participante, só tocas, ou seja, a cada rodada, você desfaz uma toca e ainda assim todos deverão entrar em uma toca, como puderem: no colo, deitado sobre os colegas etc... Neste jogo não há vencedores.

77) CARICA

Jogo de duplas. Em um espaço amplo, são desenhados no chão vários círculos, distanciados um do outro em, pelo menos, 2 metros. Cada jogador terá um pedaço de papel amassado e achatado (carica) e, um de cada vez, deverá acertar a carga dentro do círculo. Se acertar, o jogador pode ultrapassar um círculo, ou seja, a distância é sempre igual (2 metros). Se errar, ou se a carga sair do círculo, ele volta pro início e fará tudo de novo. Ganha quem atingir o último círculo primeiro.

78) BOLA NA PAREDE

Jogo de duplas. De cada vez, um participante joga a bola contra a parede. Nisso, o adversário tem que pegar a bola e fazer o mesmo até que alguém não consiga pegar. Esse alguém é eliminado e quem ficou no jogo escolhe um novo rival. Ganha o vencedor da última dupla.

79) BATE E CORRE

Os participantes formam uma roda e um jogador iniciará a brincadeira. Ao sinal de início, o jogador separado põe-se a correr em volta da roda, devendo bater inesperadamente no ombro de um colega. Este sai no seu encalço, enquanto o outro continua a correr em torno da roda para tentar ocupar o lugar, agora vago no círculo, antes de ser apanhado. Se conseguir, o corredor desafiado reinicia a brincadeira indo tocar outro. No caso contrário, o alcançado vai para o centro da roda. Lá fica até outro cometer erro semelhante ao seu, trocando de lugar com ele.

80) TRENZINHO

O mestre vai comandar uma espécie de passeio, onde ele cantará a música "*Se você está contente faça isto...*" durante a viagem do trem. A função do trenzinho é fazer o que o mestre mandar conforme a música. Dependendo do que o mestre mandar, a brincadeira pode ser bem divertida.

81) MINHOCA

É uma corrida de ida e volta, mas os participantes, ao invés de correrem, rolam pelo chão. Ganha quem chegar primeiro.

82) PULAR CORDA

A corda é movimentada por duas pessoas e as outras pessoas pulam. Quando apenas uma for pular, se ela errar é substituída. Quando for várias pessoas, quem enganchar na corda é eliminada. Há várias versões para essa brincadeira. Vale a pena perguntar quem conhece alguma e executá-la. Pular corda é uma brincadeira que permite a criação de diversas versões diferentes. Crie!

83) PIQUE-LATA

O perseguidor conta até 20 enquanto as outras crianças se escondem, daí ele sai procurando quem está escondido. Existe uma lata e toda vez que o pegador achar um dos companheiros escondidos, deve ir até à lata e chutá-la, dizendo "*1, 2, 3 fulano em tal lugar*". Para se salvar, o escondido tem que chutar a lata e dizer "*1, 2, 3 salve eu*". O primeiro que foi encontrado será o próximo pegador, mas isso pode ser evitado se o último escondido chutar a lata e dizer "*1, 2, 3 salve todos*". Aí, o mesmo pegador volta a procurar.

84) PULINHO

É um congelado, mas quem for pego, além de ficar parado, deverá se agachar. Ele só poderá ser descongelado depois que alguém saltar por cima dele três vezes.

85) QUEM CONSEGUE SER MAIS BESTA

Alguns idiotas são escolhidos para fazer palhaçadas e imbecilidades. Depois, os demais participantes fazem uma votação para saber quem foi mais besta. O mais besta ganha um prêmio.

86) JOÃO BOBO

Forma-se uma roda de pessoas. Todos devem estar bem próximos, de ombro-á-ombro. Escolhem uma pessoa para ir ao centro. Esta pessoa deve fechar os olhos, deve ficar com o corpo totalmente rígido, como se tivesse hipnotizada. Ao sinal, o participante do centro deve soltar seu corpo completamente, de maneira que confie nos outros participantes. Estes, porém, devem com as palmas das mãos empurrar o "joão bobo" de volta para o centro. Como o corpo vai estar reto sempre perderá o equilíbrio e penderá para um lado. O movimento é repetido por alguns segundos e todos devem participar ao centro.

87) PENSA RÁPIDO

Os participantes formam uma roda. Quem estiver com a bola deverá dizer o nome de um participante e jogar a bola pra ele. Se ele não conseguir pegar a bola, ele é eliminado. Se conseguir pegar a bola, diz o nome de outra pessoa que dará seqüência à brincadeira, da onde sairá um vencedor.

88) MÃE DA RUA

Os participantes têm que atravessar de uma calçada para a outra pulando de um pé só e ao mesmo tempo fugir da mãe da rua, que corre com os dois pés, mas estará longe durante a travessia dos "sacis". Aqueles que forem pegos podem correr com os dois pés e começam a ajudar a capturar os outros. A brincadeira termina quando a turma toda for capturada.

89) FUZILADO

Um participante diz o nome de outro e joga a bola bem longe. Enquanto os demais se escondem, quem teve o nome citado deverá pegar a bola e fuzilar os outros. É a mistura do baleado com esconde-esconde. Quem for achado, é fuzilado com a bola. Quando todos já tiverem sido fuzilados, o que fuzilou faz o procedimento inicial.

90) PARALISADO

É um congelado. Quando uma parte do corpo é atingida, ela é paralisada e a vítima não pode movimentá-la, mas continua brincando, ou seja, só sai da brincadeira quem já estiver totalmente paralisado.

91) PIQUE-SACI

É um pega-pega comum, mas só vale usar 1 pé pra correr, valendo alternar entre os dois

92) CORRIDA DE CADEIRAS

Corrida de trios. Cada trio é composto por duas pessoas que unem os braços e formam uma cadeira e um rei que irá subir na cadeira (união de braços). O objetivo é correr e descer o rei na linha de chegada. O trio que conseguir isso primeiro vence.

93) BALANÇA

Dois mestres pegam alguém pelas pernas e braços e começam a balançar seu corpo pra lá e pra cá. Uma variação é fazer isso com mais pessoas, ou seja, os balançados seguram um no braço do outro. É divertidíssimo!

94) PACMAN

Pega-pega 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 pegadas por ele e estão sentadas no chão, mas os fugitivos não podem pular esses obstáculos. Quem for o último a ser pego será o vencedor.

95) ESTOURA-BEXIGA

Todos participam. Cada jogador terá uma bexiga amarrada em seu tornozelo. O objetivo é estourar a bexiga dos adversários e proteger a sua. Ganha o último que ficar com a bexiga intacta.

96) REVEZAMENTO DOS RODADOS

Igual ao revezamento do atletismo, mas antes de correr é preciso dar 25 voltas em um cabo de vassoura. São 4 participantes por equipe e ganha a equipe cujo o último participante chegou primeiro. Se cair, levanta e continua.

97) LATERAL

Jogam duas equipes e dois baleadores. Cada equipe tem seu campo, que estará dividido por uma linha. Quando os baleadores gritarem "Já", as equipes terão que trocar de campo imediatamente. Durante a correria, os baleadores tentarão balear alguém. Se não conseguir, faz outra rodada. Se conseguir, quem for baleado fica do lado de quem o baleou. O jogo prossegue até não sobrar mais ninguém. Ai, vence o baleador que tiver pegado mais gente.

98) PEDRA, PAPEL, TESOURA

Um pega-pega bastante divertido. Correm três pessoas em cada rodada. Pedra corre atrás da tesoura, tesoura corre atrás do papel e papel corre atrás da pedra, ganha o primeiro que cumprir sua tarefa.

99) ARTILHARIA

Dois times em dois campos separados por uma linha. No final de cada campo, é colocado uma garrafa peti. Uma pessoa de cada equipe tenta jogar a bola e derrubar a garrafa do adversário. A equipe que derrubar a garrafa deverá erguê-la novamente, mas se protegendo da outra, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode erguer a garrafa. Se a equipe conseguir reerguer a garrafa antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e a garrafa continuar no chão, a outra equipe ganha.

100) GUERRA DE MANDIOCA

Jogam duas pessoas, cada uma com a sua mandioca segura pela metade. Cada um tem a sua vez de bater com toda a força na mandioca que o outro segura. Ganha quem quebrar a mandioca do adversário primeiro.

101) PICHORRA

Uma bexiga é pendurada no alto e os representantes das equipes, depois de vendados e rodados, devem estourá-la com um pau, sendo guiadas pelas respectivas equipes.

102) BOLICHE CEGO

Jogam um participante de cada equipe. É um boliche comum, mas os participantes jogam de olhos vendados.. O objetivo do jogo é derrubar o último pin, não importando quantos lançamentos foram, uma vez que quando um erra, é a vez do outro. Quem conseguir, vence.

103) ARREMESSO DE BAMBOLÊ

Tipo arremesso de argolas, mas com bambolê. Uma pessoa será a vítima e ficará a 5 metros dos jogadores. Faz 1 ponto quem conseguir encaixar o bambolê na pessoa primeiro. Ganha quem tiver mais pontos.

104) PROTEGIDO

Duas pessoas irão dar as mãos e fazer uma roda. Dentro dessa roda ficará o protegido. Quando as duas pessoas disserem JÁ, os demais participantes deverão tocar no protegido, mas não será fácil, pois as duas pessoas o protegerão de todas as formas possíveis, inclusive correndo. Quem conseguir tocar o protegido, é o novo protegido.

103) FUT'ÁGUA

É um baleado, mas é com bexigas de água, quem for baleado ficará molhado e deverá pegar outra bexiga de água e molhar outro.

104) ENCAIXE HUMANO

Dinâmica com 4 pessoas sentadas em bancos. Primeiro, cada participante senta nas costas do outro. Depois que todos já estiverem "deitados", retiram-se os bancos. Como sair da situação?

105) PASSA OU REPASSA

Todos brincam. Porém, em cada rodada, um jogador de cada equipe participará. Seria interessante que as perguntas fossem ligadas a um único tema em cada vez que esse jogo for praticado. Será feita uma pergunta (sem alternativas) para um dos participantes. Se ele responder corretamente, dá uma tortada na cara do rival, ou vice-versa, se ele errar. Se ele não souber, ele passa. Se o adversário não souber, ele repassa. Se, mesmo assim, o primeiro não souber, ou errar, o seu rival dará uma tortada na cara dele. Porém, se ele acertar, é ele quem dá a tortada. Vence a equipe que acertar mais perguntas e, claro, receber menos tortadas. OBS.: Fazer dezenas de tortas pode sair mais barato do que parece. Basta sentar e pensar em ingredientes baratos que podem render vários pratos de torta. Ex.: Lama.

106) CUSCUZINHO

É feito um cuscuz de terra e é colocado uma vara nele. Cada jogador tira um pouquinho de terra. Se o jogador derrubar a vara com a sua retirada de terra, os outros devem bater nele até ele chegar na ronda.

107) PEGA-PEGA EM CÂMERA LENTA

Pega-pega comum, só que feito em câmera lenta. É fenomenal!

108) PONTA-PÉ

Pega-pega comum, mas com chutes. Quem levar um chute, será o novo pegador e deverá chutar alguém para ser substituído.

109) FUTEBOL AMERICANO

Futebol com as mãos. Há dois times e um único gol. Vale tomar a bola na marra. O time que fizer mais gols vence.

110) XADREZ HUMANO

Joga uma dupla de cada vez. Em alguns pedaços de papel, escreve-se números de 1 a 12. Em outros pedaços de papel, escreve-se 4 partes do corpo (MÃO, PÉ, BUNDA, CABEÇA). No chão, faz-se um grande quadrado dividido em 12 quadradinhos, de aproximadamente 40 cm cada, numerados de 1 a 12. Tira PAR ou IMPAR pra ver quem começa. É feito o sorteio de número e de parte do corpo. A missão é colocar a parte do corpo sorteada no número sorteado. Ex.: Cabeça no 7, Pé no 11... E por aí vai até alguém se desequilibrar. Quem ganhar, escolhe o novo adversário. Vence o campeão da última rodada.

111) SALTO EM DISTÂNCIA

Jogam dois representantes de cada equipe. Um participante saltará, depois o seu adversário. Após isso, a distância aumenta. Se o participante for o primeiro a pular em uma distância e errar, deverá torcer para que o outro também erre, pois assim terá outra chance. Ganha quem conseguir saltar uma distância que o outro não conseguiu.

112) GOLFE

Jogam dois representantes de cada equipe. Cada participante terá um taco (qualquer pedaço de madeira comprido) e terá direito a uma tacada por vez. O participante que conseguir colocar a bola no buraco primeiro, vence a partida.

113) CORRIDA DE OBSTÁCULOS

Jogam dois corredores, que deverão percorrer uma distância e chegar ao fim, enfrentando obstáculos (os obstáculos serão pessoas curvadas). Quem cruzar a linha de chegada primeiro vence.

114) VÔLEI IMPROVISADO

O Jogo normal de vôlei, mas utilizando outro objeto no lugar da bola (balde, vasilha, almofada, mochila, alguma fruta ou legume...)

115) CESTINHA

Jogam duas equipes e dois ajudantes. A brincadeira funciona como um jogo de basquete, mas só há uma cesta, que na verdade são duas pessoas, de braços dados e abertos. Quem fizer uma cesta, escolhe alguém da dupla para substituí-lo na equipe e ele será a nova metade da cesta. A equipe que fizer mais cestas, vence a partida.

116) SEU LOBO

Um jogador é escolhido para ser o lobo e se esconde. Os demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam: "*Vamos passear na floresta, enquanto o seu lobo não vem, tá pronto, seu lobo?*" O seu lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, como quiser inventar. Então os demais participantes se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, seu lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás dos outros. Quem for pego, passa a ser o novo seu lobo.

117) PAR OU IMPAR

Jogam um representante de cada equipe. Os participantes deverão pular sobre um passeio de cerâmica conforme vão ganhando. É assim: os jogadores escolhem par ou ímpar uma única vez e vão jogando várias vezes. Quem ganhar, avança uma casa (uma cerâmica). Quem perder, fica aonde está. E por aí vai até alguém chegar na última casa.

118) CADÊ O CHOCALHO?

Os jogadores formam uma roda, sendo uma destacada para ir ao centro e ter os olhos vendados. Para iniciar o jogo, o mestre entrega o chocalho, sem fazer ruído, a uma das pessoas da roda. Esta passa a agitá-lo, enquanto a do centro, guiada apenas por tal som, deve descobrir a colega que tem o chocalho. Se acertar, recebe palmas e escolhe um companheiro para substituí-la na repetição do jogo.

119) PEGADINHA DO ANIMAL

Entrega-se a cada participante um papel com o nome de um animal, sem ver o do outro. Em seguida todos ficam em círculo de mãos dadas. Quando o animal for chamado pelo coordenador, a pessoa correspondente ao animal, deve se agachar tentando abaixar os colegas da direita e da esquerda. E os outros devem tentar impedir que ele se abaixe. *Obs.:* todos os animais são iguais, e quando o coordenador chama o nome do animal todos vão cair de bunda no chão, causando uma grande risada geral.

120) CORRIDA DAS CADEIRAS

Correm um representante por equipe. É uma corrida de ida e volta onde cada representante deverá correr sentado em uma cadeira (não pode largá-la por nada). Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas, ou seja, não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem voltar primeiro.

121) ÔNIBUS

É a versão em grupo da "Corrida das Cadeiras". Haverão duas equipes. Os integrantes de cada equipe ficam sentados em cadeiras, um atrás do outro, formando um ônibus (os ônibus devem estar bem separados um do outro). No JÁ, os participantes movimentam as cadeiras pra frente e começam a botar o ônibus pra andar. O objetivo do ônibus será cruzar a linha de chegada integralmente. A equipe que o fizer primeiro, vence.

122) NUMEROBOL

Jogam duas equipes (cada uma em seu campo). Os participantes ficam sentados paralelamente às linhas laterais da quadra formando uma fileira, divididas em 2 equipes de número de integrantes igual. Cada jogador será numerado, 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, os dois jogadores (uma de cada equipe) que corresponderem ao número falado, devem sair da fileira e ambas tentarão fazer uma cesta. Vale roubar a bola na marra.

123) 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.

124) 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.

125) SINCRONISMO

Jogo de duplas. Brinca uma dupla de cada vez. Os participantes segurarão as extremidades de uma folha de jornal. O mestre irá dinamizar as ações a serem cumpridas pelas duplas (correr, saltar, girar, etc) sem que se rasgue o jornal. A dupla que ficar mais tempo com o jornal sem rasgar, vence a prova.

126) ELEFANTINHO

Todos brincam. Os participantes dão as mãos e formam uma grande roda. Então, uma pessoa da roda começa cantando "*1 elefante incomoda muita gente*". E logo após, quem estiver do seu lado (sentido horário), deve cantar "*2 elefantes incomoda, incomodam muito mais*"... E assim por diante. Todos que cantarem a parte par, deverá falar "incomodam" o número de vezes que for necessário.

127) VALE TUDO

É uma espécie de futebol. E como toda partida de futebol, há dois times e ganha quem faz mais gols. Porém, não há regras. Pode usar a mão, chutar, tomar a bola, derrubar... Há só um gol.

128) CORREDOR

Em um espaço amplo, desenhe um corredor em linha reta que possa correr 2 jogadores ao mesmo tempo, com uma linha inicial e uma final. Divida-se a turma em 2 equipes. Uma equipe será quem vai queimar e a outra que vai percorrer o corredor. Quem vai queimar estará posicionada fora da linha do corredor. Quem vai passar pelo corredor terá que rebater a bola que será lançada pelo professor o mais longe possível e percorrer a distância até o final do corredor. Enquanto esse corre a outra equipe busca a bola e tenta queimar essa pessoa. Só vale queimar fora das linhas laterais do corredor. Se a pessoa conseguiu ir e voltar a distância sem parar na linha final e passar a linha inicial sem ser queimado ela marcará dois pontos. Se a pessoa só conseguiu ir, ela pára na linha final e espera o próximo da fila rebater para voltar, nesse caso ela marcará apenas um ponto. Se for queimado no corredor será eliminado. A equipe só trocará de função quando todos forem queimados. A equipe vencedora será aquela que mais pontos conseguiu anotar.

130) EFEITO DOMINÓ

Jogam duas equipes. Os participantes deverão estar lado a lado e as equipes frente a frente. Quando o mestre disser JÁ, todos deverão cair para trás (como um efeito dominó) em sincronia. Ganha a equipe que cair totalmente primeiro.

131) FOGUE COM A BOLA

Cada aluno estará com uma bola, ficando todos espalhados pela quadra. O caçador ficará sem bola. Ao sinal do professor, os alunos terão que fugir conduzindo a sua bola, não deixando que o caçador a pegue. O aluno que perder a bola passará a ser o caçador, sendo que este não poderá tirar a bola daquele que antes o tinha pego.

132) CADEIROBOL

Distribuir 6 cadeiras, 3 de um lado e três do outro, colocadas uma ao lado da outra (a 3 metros uma da outra). Dividir o grupo total em dois, 3 jogadores de cada time ficarão sentados nas cadeiras. O objetivo do time é fazer com que a bola chegue aos alunos da cadeira, as cadeiras da ponta valem 1 ponto e a cadeira do meio vale 3 pontos. Quem estiver com a bola não pode ser tocado e quem estiver com bola não pode ficar mais que 5 seg. com a mesma, o jogador da cadeira não pode levantar para receber a bola. Ganha o time que obtiver mais pontos

133) TREM DE RÉ

Jogam dois grupos. É uma corrida de ida e volta onde os participantes de cada equipe correrão agarrados um na cintura do outro. Para voltar, é necessário fazer a volta em uma pessoa que estará na linha de chegada. Ganha a equipe que chegar na linha de partida primeiro, uma vez que a corrida é de ida e volta.

134) PINOBOL

Jogam duas equipes. Vários cones (ou baldes, bancos...) são espalhados aleatoriamente pelo pátio. Cada equipe fica em fila lateral. Apenas dois jogadores (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. Quando o jogador 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.

135) CORRIDA DE COELHOS

Correm um representante de cada equipe. É uma corrida de ida e volta onde os corredores irão correr imitando coelhos (com a palma das mãos e a ponta dos pés no chão e com os joelhos perto dos cotovelos). Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Ou seja, não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

136) CORRIDA DE CANGURUS

É uma corrida de duplas, de ida e volta. Cada dupla deverá correr assim: um deverá pisar no pé do parceiro, mas os dois estarão olhando para a frente, ou seja, o que estiver em cima, estará de costas para o seu parceiro. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Ganha a dupla que chegar primeiro.

137) FUGITIVO

Um grupo dá as mãos e forma uma roda, cujo objetivo é impedir que a vítima saia. É escolhida uma vítima que ficará no centro da roda. Ela tentará romper alguma união de braços e fugir da roda. Se conseguir, todos correm atrás da vítima. Quem conseguir pegar a vítima, será a próxima vítima.

138) CORRIDA DO SIRI

Correm vários participantes nessa corrida de ida e volta. Os jogadores deverão correr lateralmente como a dança do siri. Ganha quem chegar primeiro.

139) CORRIDA DOS ALEIJADOS

Tira-se 0 ou 1 para saber qual será a dupla inicial. Em pedaços de papel, serão escritas várias condições físicas nas quais os corredores deverão correr. Ex.: "Sem o braço esquerdo", "Sem a perna direita", "Sem os dois braços", "Sem as duas pernas"... Enfim, o objeto é sortear como cada corredor deverá correr. Como em toda corrida, ganha quem chegar primeiro. Quem vencer, escolhe o novo adversário. Ganha a corrida o vencedor da última dupla.

140) SALTO

Jogam dois representantes de cada equipe. O objetivo é chegar primeiro, dando saltos com um pé só (como se estivessem medindo alguma distância em metros). Cada jogador terá direito a um salto por vez. Porém, ele só pode usar uma perna para saltar, e durante esse salto, deverá deixar a outra perna no mesmo lugar aonde estava. Só depois que ficar firme poderá trazer a outra perna pro local que conseguiu chegar com o seu salto. Ganha quem cruzar a linha de chegada primeiro.

141) CORRIDA DE SACOS

Cada corredor deve entrar dentro de um saco de linhagem e amarrá-lo na cintura. É uma corrida de ida e volta. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

142) PASSINHOS

É uma corrida só de ida onde vários participantes deverão correr como se estivessem medindo uma distância em pés. Quando pisar com o pé direito, deverá pisar o pé esquerdo imediatamente colado na frente do direito e por aí vai. Ganha quem chegar primeiro.

143) CORRIDA DO PAPELÃO

Correm um representante de cada equipe. Cada competidor receberá dois pedaços de papelão, para colocar embaixo dos pés. Primeiro, ele pisa em um dos papelões e, quando for dar o passo, coloca o outro na frente, pisa nele e torna a repetir a operação, de tal forma que ande pisando neles o tempo inteiro. A corrida é só de ida. Quem cruzar a linha de chegada primeiro, vence.

144) CORRIDA DOS CEGOS

Corrida comum, só de ida. Ganha o corredor (VENDADO) que cruzar a linha de chegada primeiro.

145) CORRIDA DO AÇOUGUEIRO

Corrida de ida e volta onde correm dois representantes de cada equipe. Os competidores deverão correr como a dança do açougueiro, do Pânico na TV. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

146) BOLADA

Os participantes formam uma roda. Quem estiver com a bola deverá dizer o nome de um participante e jogar a bola pra ele, perguntando uma questão matemática. Ex.: "50 + 20", "14 x 2"... A pessoa que pegar a bola deverá responder a conta e continuar a brincadeira elaborando outra pergunta para a outra pessoa. É eliminado quem deixa a bola cair ou quem erra a conta. Ganha o último que sobrar e não errar nenhuma vez.

147) TÚNELBOL

Jogam duas equipes. Os participantes ficam um atrás do outro com as pernas abertas, formando dois túneis (um para cada equipe). O primeiro da fila passa a bola por debaixo do túnel (passando pela mão de todos) e o que estiver no fim do túnel deverá pegá-la, correr e tomar a frente do túnel, aonde fará o mesmo. Todos terão a sua vez. Vence a equipe cujo primeiro jogador voltar a ocupar a posição inicial.

148) CIRANDOBOL

Só serve se tiver muita, muita gente. Metade dos participantes formam uma roda e, dentro dela, fica a outra metade de jogadores. Os que estiverem formando a roda tentarão baleiar os que estiverem dentro. Quem estiver formando a roda poderá sair temporariamente para pegá-la (se tiver ido pra longe). Quem for baleado passa a fazer parte da roda. Ganha o último que ficar dentro da roda.

149) PETECOBOL

É idêntico ao Handebol (futebol com as mãos). Há dois times e os jogadores deverão jogar a peteca para os companheiros. Quem segurar na peteca, recebe cartão vermelho, pois só vale bater a peteca pra cima, como todo jogo de peteca. Se a peteca cair, vale pegar nela, mas deverá lançá-la normalmente em até 5 segundos. Ao invés de gols, existem duas regiões do telhado limitadas, aonde a peteca deverá bater para fazer o gol. Ganha a equipe que fizer mais gols.

150) CORRIDA DOS SAPATOS

Jogam duas equipes, que estarão cada um dentro de seu círculo. Todos os participantes sairão de seus círculos e tirarão seus calçados, dando colocar em um local pré-determinado. Depois, todos os descalços voltam ao seu respectivo círculo. No JÁ, os jogadores deverão correr e achar seus pares de sapatos, calçá-los e retornar ao seu campo. Ganha a equipe que se completar primeiro.

151) TRAVESSIA

Escolhe-se quem vai ser o barrador. O barrador ficará no centro do terreno e deverá tentar impedir que os participantes (um de cada vez) ultrapassem e cheguem até o fim. O barrador poderá correr atrás do intruso, o importante é tocá-lo. Se o intruso conseguir chegar no fim do terreno sem ser pego, volta a compor o grupo de pessoas que está esperando para brincar. Se o barrador conseguir pegar o intruso (ele dirá: "*barrei!*"), este une-se a ele com as mãos e também vira barrador, com o mesmo objetivo. O jogo acaba quando todos viram barradores.

152) TROCA-TROCA

Os participantes formam uma roda gigantesca e escolhem um bobo, que ficará no centro dela. A cada rodada, o bobinho irá ordenar que duas pessoas troquem de lugar. Ex.: BOBINHO: - *Maria e Beto*. Imediatamente, Maria deverá ir para o lugar de Beto e Beto deverá ir para o lugar de Maria. Enquanto isso acontece, o bobinho tenta entrar em um dos lugares vazios. Se não conseguir, faz outra rodada. Se conseguir, quem perdeu o lugar é o novo bobo.

153) BALEIO

Forma-se um grande retângulo. Na linha desse retângulo ficarão os jogadores. No centro do retângulo existirá uma bola. No JÁ, todos devem sair do seu lugar e ir ao centro do retângulo pegar a bola. Quem pegar a bola poderá baleiar uma pessoa, que sairá do jogo. O jogo prossegue até sobrar apenas um (o vencedor).

154) TODOS JUNTOS

Jogam duas equipes. As equipes formam uma ao lado da outra, atrás de uma linha demarcada. A 20 metros marca-se um ponto para cada equipe. Ao sinal do mestre, o primeiro de cada equipe correrá até o ponto marcado e voltará, levando na segunda corrida o segundo membro da equipe consigo, e retornará, repetindo a ação, até que todos os membros da equipe estejam de mãos dadas. Vencerá a equipe que primeiro conseguir chegar ao ponto marcado com todos os seus membros.

155) ENCHIMENTO

Marca-se no campo de jogo o canto de cada equipe, e nele se colocam as bolas de papel. Marca-se também um grande círculo, que consiga abranger os cantos de todas as equipes. Explica-se ao grupo de jogadores que todos deverão correr no sentido horário. O jogo consiste em que cada membro da equipe, correndo no sentido horário, apanhe uma bola em cada mão, e coloque no seu canto, percorrendo o círculo todo. Vencerá a equipe que ao final de determinado tempo tiver o maior número de bolas em seu canto. Quando for dado o sinal de encerramento do jogo, os jovens que tiverem bolas em suas mãos, deverão levá-las para o seu canto.

156) AMBULÂNCIA

Dois mestres pegam alguém pelas pernas e braços e começam a correr com ele, fingindo que é um emergente. Também pode-se fazer isso com mais pessoas. Ou seja, os emergentes seguram um no braço do outro.

157) DUPLINHA

É um pega-pega. Escolha o pegador e o corredor. Os demais participantes deverão formar duplas, que deverão andar de braços dados. Quem não tem sócio deve correr do pegador, dando braço a um jogador de uma dupla. Nesse caso, o par do outro lado vira corredor e foge, para pegar em outra pessoa de outra dupla, onde acontecerá o mesmo. Quem for pego é o novo pegador.

158) CORRIDA DO EQUILIBRISTA

Correm um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. O objetivo é correr com um livro na cabeça. Se o livro cair antes da linha de chegada, o corredor volta ao início e começa tudo outra vez. Se depois de muito tempo ninguém conseguir, os representantes são trocados. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

159) GIRATÓRIA

Alguém pega pelas mãos ou pelos pés de uma pessoa e começa a girá-la.

160) CAÇA AO TESOURO

Jogam duas equipes. Todas elas recebem um mapa bem elaborado (feito em uma cartolina), onde haverão várias dicas pistas, que levam ao tesouro (algo que o mestre escondeu em algum lugar). Quando bem feita, essa brincadeira sempre dá certo. Vence a equipe que encontrar o Tesouro.

161) CAI MACACO

Jogam duas equipes: uma equipe de macacos e a outra de caçadores. Os macaquinhos irão segurar nos galhos das árvores enquanto os caçadores (que estão no chão) tentarão arrancá-los de lá, puxando-os pelas pernas. Ganha o último macaco a cair.

162) TACO

Desenhe com giz dois círculos em lados opostos do espaço onde estiverem jogando. Ao lado de cada círculo, coloque uma base. Os jogadores se dividem em dois times. Um time começa com os tacos (os rebatedores) e o outro com a bolinha (os lançadores). Os lançadores devem tentar derrubar a base oposta com a bolinha, e o rebatedor deve defender a base com o taco. Se o rebatedor acertar a bolinha, o lançador da base oposta (que jogou a bola acertada) deve correr para pegá-la. Enquanto o lançador não pegar a bolinha, os rebatedores correm entre as bases e batem os tacos quando se cruzam. Cada batida vale um ponto. Quando o lançador pega a bolinha, ele pode jogá-la para o parceiro ou tentar acertar um dos rebatedores. Quando um rebatedor é acertado pela bolinha fora do círculo, ele é queimado. Quando a base é derrubada ou um jogador é queimado pela bolinha, invertem-se os times: lançadores passam a ser rebatedores. Tem que combinar o número de pontos necessários para ganhar antes de começar o jogo.

163) CORRIDA DA RISCA

Correm um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. Cada participante deverá correr sobre uma risca que é desenhada no chão. Quem cair volta ao início e recomeça a prova. Se depois de muito tempo ninguém conseguir, os representantes são trocados. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

164) CANGURU

Jogam um representante de cada equipe nessa "corrida" só de ida. O objetivo é cruzar a linha de chegada primeiro (onde estará o mestre com as duas mãos abertas, esperando que o vencedor bata em uma delas). A cada JÁ que o mestre disser, os cangurus deverão dar um único pulo (o mais distante que conseguem). Como o mestre irá (em algumas vezes) tentar enganar os cangurus, fingindo que vai falar Já e diz só "J...", as coisas desse tipo, é bem capaz que alguém pule fora da hora. Nesse caso (ou se demorar demais pra pular depois do Já), o jogador deverá voltar ao início e recomeçar a prova, que continua da mesma forma, o mestre falando Já e eles pulando. Ganha quem bater primeiro na mão do mestre, que estará na linha de chegada. Ou seja, quem chegar primeiro (pulando, é claro).

165) 3 GARRAFAS

Dois times em dois campos separados por 3 garrafas dispostas uma do lado da outra, com um espaço de 30 cm entre elas. Uma pessoa de cada equipe tentará fazer com que a bola passe para o outro campo sem tocar em nenhuma garrafa, ou seja, a bola deverá passar entre os espaços. A equipe que derrubar uma ou mais garrafas deverá colocá-la(s) no lugar novamente, mas se protegendo da outra equipe, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode ajudar a equipe a cumprir a tarefa. Se a equipe conseguir recolocar as garrafas da mesma forma que estavam antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e a(s) garrafa(s) continuarem caídas, a outra equipe ganha.

166) BOMBARDEIO

Os jogadores ficam em pé e formam uma roda, exceto um, que será o bobinho. O objetivo dos jogadores é atingir algum dos pés do bobinho, jogando a bola com as mãos. Ninguém pode sair da roda, exceto quem for pegar a bola que caiu longe. Se alguém da roda conseguir balear o pé do bobinho, será o novo bobinho.

167) BARREIRA

Jogam duas equipes. Os jogadores de cada equipe deverão dar os braços e ficar um do lado do outro, formando duas fileiras (uma de frente pra outra). Uma fileira será a defesa e a outra será o ataque. Dado o sinal, os empurradores (de mãos dadas, assim como a defesa) deverá tentar romper a corrente formada pela outra equipe e passar para o outro lado. Lembrando que não vale soltar as mãos e, caso isso aconteça, é necessário pegar novamente na mão do companheiro. Se o ataque conseguir fazer com que a defesa se rompa, ele ganha e os papéis são trocados.

168) BUNDA NO CHÃO

Jogam um participante de cada equipe. Inicialmente, cada participante terá 1 minuto para tentar sentar no chão. Porém, seu adversário tentará impedir isto. Se o jogador conseguir sentar, ponto pra ele. Se não conseguir, ponto pro adversário. Em caso de empate, o tempo de 1 minuto cai pra 30 segundos, depois, 15 segundos e, por fim, 10 segundos. Se o empate prevalecer, as duas equipes pontuam.

169) SACI

Jogam uma dupla de cada equipe. Cada dupla participa na sua vez. A dupla fica assim: um em frente ao outro. Um segura a perna direita (que está estendida e elevada à frente) do outro. As mãos direitas são colocadas nos ombros. Ao sinal do mestre, irão fazer giros de 360 ° graus durante 1 minuto. A dupla que conseguir fazer mais giros, vence. Se alguma dupla cair, será substituída por uma nova dupla representante, que terá um novo tempo para executar a tarefa.

170) COSTINHA

Pega-pega comum, só que todos os participantes deverão correr de costas. Quem correr normalmente está fora.

171) PIQUE-TROCA

Os participantes formam uma roda e um mestre ficará no centro dela. A cada rodada, o mestre irá ordenar que duas pessoas troquem de lugar. Ex.: *João e Cláudia*. Imediatamente, João deverá ir para o lugar de Cláudia e Cláudia deverá ir para o lugar de João. Quem ocupar o lugar do outro primeiro, vence a rodada e elimina o rival. A roda nunca encolhe, por isso existirão lugares vazios. Quem ganhar a última rodada, vence a prova.

172) TÚNEL CIRCULAR

Dois círculos, um interno e outro externo. Um coloca-se de frente para o outro, de mãos dadas, formando um túnel circular. Alguém correrá por dentro do túnel; ao parar no meio de uma das duplas, ficará no círculo de dentro. Neste momento, a dupla deverá se desfazer, e seus componentes deverão correr por fora do círculo da seguinte forma: os dois correrão, em direções opostas, pela sua direita, por fora do eirado. Quem chegar primeiro ao seu local de origem dará as mãos ao que está parado, esperando. E quem chegar depois irá correr por dentro do túnel, procurando uma nova dupla.

173) LEVA E TRÁS

Jogam duas equipes. Cada equipe ficará dentro de um campo circular e terá um líder inicial. Cada líder inicial deverá ficar sozinho em um grande campo distanciado dos outros campos por um espaço. No "Já" do mestre, os líderes iniciais sairão do seu campo e deverão correr, em direção ao campo da sua equipe, da onde irá tirar uma pessoa e, segurando ela pelas mãos, a levará para o seu campo. Essa pessoa, por sua vez, deverá fazer o mesmo. Voltar ao campo da equipe e buscar mais uma, que fará a mesma coisa. A equipe que se completar primeiro, vence.

174) CENTOPÉIA

Jogam duas equipes. Em cada equipe, o primeiro jogador deverá colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas; o segundo, que está atrás, deverá segurar a mão do primeiro com a sua mão direita e colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas; o terceiro, que está atrás, deverá segurar a mão do segundo com sua mão direita e colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas, e assim sucessivamente, até chegar ao último da coluna, formando uma centopéia. Ao sinal do mestre, estas centopéias terão que correr até uma árvore, dar a volta por ela, e retornar ao lugar de origem. Se alguém romper, é só consertar, não há penalizações. Ganha a centopéia que chegar primeiro ao lugar da onde saiu.

175) SACI

Jogam duas equipes. Os participantes de cada equipe deverão estar na posição de um saci somente com um dos pés de apoio, no chão; a outra perna deverá estar flexionada para trás. O segundo jogador segurará a perna do primeiro; o terceiro, a perna do segundo e assim sucessivamente, todos colocando a mão no ombro do colega da frente. O último aluno da coluna também flexionará a perna. Ao sinal do mestre, estes sacis terão que correr até uma árvore, dar a volta por ela, e retornar ao lugar de origem. Se alguém romper, é só consertar, não há penalizações. Ganha o grupo de sacis que chegar primeiro ao lugar da onde saiu.

176) ZIG-ZAG

Jogam duas equipes com números iguais de participantes. Os jogadores de cada equipe deverão estar dispostos em cada lateral da quadra, em ziguezague. O primeiro de cada grupo estará com uma bola. Ao sinal, deverá passá-la ao companheiro próximo, que vai passá-la ao outro, até chegar ao último. Este, ao receber, retorna ao seu companheiro, até quem iniciou a atividade. A equipe que cumprir a tarefa primeiro, vence a prova. OBS.: Se a bola cair, quem deveria pegar pode pegar e continuar o jogo, pois não há penalizações.

177) BOLA QUENTE

Jogam duas equipes iguais. Os componentes de cada equipe deverão estar lado a lado, fazendo com que as equipes fiquem frente a frente. Os participantes estarão com as pernas esticadas para frente e com os braços para trás, apoiados no chão. Uma bola será colocada sobre as pernas dos primeiros jogadores de cada equipe. Ao sinal do mestre, deverão passar a bola, sem o auxílio das mãos. A bola tem que ir até o último da coluna e voltar até quem iniciou a atividade, passando pelas pernas de todos os alunos. A equipe que completar a tarefa primeiro, vence a prova.

178) CABRA CEGA

Um grupo dá as mãos e forma uma roda. Escolhe-se a cabra cega, que ficará no centro da roda. A cabra cega tem seus olhos vendados e uma pessoa a rodará 25 vezes, fazendo com que ela fique zozona. A função da cabra cega é pegar uma pessoa da roda, que estará em movimento. Lembrando que em nenhum momento os componentes da roda podem soltar as mãos. A pessoa que foi tocada pela cabra cega é obrigada a deixar que a cabra cega apalpe seu corpo todo. Se a cabra cega errar, continua a brincadeira. Quem for descoberto, é a nova cabra cega.

179) GATO MIA

Escolham um jogador para ser o pegador. Ele deve ter os olhos vendados. O pegador conta até dez enquanto os outros jogadores se afastam dele. Não vale correr. Depois de contar até dez, o pegador sai à procura dos outros. Quando pegar alguém, ele diz **gato mia!** A pessoa que foi pega tem que miar. Se o pegador acertar quem é, a pessoa vira o próximo pegador. Senão, continua tentando...

180) TOURO HUMANO

Uma pessoa será o touro. De cada vez, um participante montará no touro e tentará, em meio aos movimentos bruscos do touro, permanecer em cima dele. Ganha quem ficar mais tempo nas costas do "touro".

181) CORTA-CORRENTE

Jogam dois grupos e dois líderes, que não participarão da corrente. Cada equipe irá formar uma corrente, ou seja, cada um pegará na mão do vizinho. Os jogadores das pontas, irão tocar na parede e não podem tirar a mão de lá. Os líderes de cada equipe irão começar a eliminar componentes da equipe adversária, fazendo com que os participantes necessitem estender mais os braços e as pernas para não romper a corrente. Se a corrente se romper ou se os participantes das pontas tirarem as mãos da parede, a outra equipe pontua.

182) RASTEIRA

Dois competidores se apoiam, com as mãos, nos ombros um do outro e tentam derrubar uns aos outros sem as mãos. Quem conseguir derrubar o adversário sem usar as mãos, vence.

183) PISADINHA

Dois competidores se apoiam, com as mãos, nos ombros um do outro e tentam pisar uns nos pés dos outros. Ganha quem conseguir pisar mais vezes no pé do adversário.

184) PASSA BAIXO

Jogam um representante de cada equipe. Uma vassoura é encaixada em algum lugar e uma música animada toca. O objetivo é passar por debaixo da vassoura sem cair pra trás, uma vez que a cada passada a vassoura é rebaixada. Quem cair pra trás dá a vitória ao rival.

185) APAGUE A VELA

Dois equipes participam. Cada equipe escolhe o seu representante. Os dois jogadores têm seus olhos vendados e dão 25 voltas em um cabo de vassoura. Na extremidade do ambiente é acesa uma vela. A missão é apagar a vela. Como estão de olhos vendados, os jogadores serão guiados por suas equipes. Os dois participantes só podem ir de uma perna só. Ganha a equipe cujo representante apagou a vela.

186) JAULA

Os jogadores, dispostos em círculos (lado a lado sem darem as mãos) forma a jaula. O outro grupo, cujos elementos representam os animais, se dispersa pelo terreno. O mestre usará apito ou campainha. Ao sinal do mestre, os animais põem-se a correr, ora entrando, ora saindo da jaula. A um novo apito, os participantes do círculo dão as mãos fechando a jaula e prendendo, desse modo, os que ficaram dentro do círculo. Estes vão então fazer parte do mesmo, juntando-se aos que formam a jaula. A seguir o jogo recomeça até que todos os animais tenham sido aprisionados.

187) PEGA E VEM

Jogam duas equipes. Cada equipe tem seu campo. Os campos são separados por um espaço vazio de 8 metros. Marca-se o centro do campo onde se coloca uma bola. Os jogadores formarão dois partidos dispostos atrás da linha. Todos serão numerados. Cada partido com os mesmos números. O mestre gritará um número e os jogadores chamados correrão até o centro, terão como objetivo apanhar a bola e voltar a sua fileira. No caso de um conseguir apanhar a bola, o outro deverá persegui-lo e tocá-lo antes que ele consiga atingir a fileira. Vence o jogador que conseguir apanhar a bola e voltar a fileira sem ser tocado.

188) BATATA-QUENTE

Os participantes formam um grande círculo. O tema será escolhido (*cidade, novela, carro...*) e alguns participantes jogarão adedanha para saber com que letra será. Cada participante deverá dizer o nome da coisa com a tal letra. Após isso, passará a bola para o que estiver do seu lado, que fará o mesmo. Quem errar e passar a bola para o vizinho, receberá a bola de volta e terá outra chance de responder certo. Quem demorar demais e não responder, é eliminado, até que restem apenas dois, da onde sairá o vencedor.

189) RIMA

Idêntico ao "Batata-Quente". Porém, ao invés de palavras começadas com a tal letra, os jogadores deverão falar palavras que rimem.

190) FILEIRA

Organizam-se 4 fileiras iguais de jogadores, dispostos em cruz. Todos ficam sentados, exceto um que permanece de pé, com a bola. Cada qual marca o seu lugar com um círculo no chão. Ao sinal de início, o jogador destacado, põe-se a correr em volta do círculo, determinado pelas fileiras. De repente, põe a bola junto a um dos que ocupam as extremidades externas dos grupos. Todos daquele grupo se levantam e saem a correr em torno da roda, passando por fora das outras 3 fileiras. Enquanto isso, quem pôs a bola no chão e que antes não possuía lugar certo, coloca-se no lugar desocupado mais próximo do centro. Quem for terminando a corrida apodera-se dos círculos vazios ficando desalojado o último que chegar. Este pega a bola e recomeça a brincadeira, deixando-a cair após algumas voltas ao redor do círculo, junto a alguma fileira.

191) BOLA AO ALTO

Jogam duas equipes. Cada grupo terá dois capitães, os quais ocuparão os quadrados no campo adversário. Os demais jogadores (guardas) ficarão espalhados no próprio campo. No centro do campo o juiz atirá a bola entre dois guardas adversários. Estes experimentarão apanhá-la, ou não sendo possível, tocá-la de modo com que um partido consiga fazê-lo. Qualquer guarda que estiver da posse da bola deverá jogá-la a um capitão de seu partido ou a outro guarda que, em situação favorável, possa arremessá-la com maior probabilidade de êxito. Os guardas adversários tentaram interceptar a bola para ato contínuo, enviá-la a um de seus capitães. Quando o jogador cometer uma destas faltas: (1 - O capitão sair do quadrado, pois a ele só será permitido avançar um dos pés. 2 - O guarda entrar num dos quadrados do canto. 3 - Correr tendo a bola na mão), a bola será entregue a um adversário, o qual jogará para o capitão sem que o grupo contrário possa interferir. Marca-se um ponto toda vez que o capitão apanhar a bola no alto. Vence a equipe que tiver mais pontos.

192) BOLA RÁPIDA

Jogam duas equipes dispostas em semi-círculos, sendo que a união das equipes formarão uma roda. O mestre também ajudará a formar a roda. Do seu lado esquerdo, o semi-círculo da equipe A. Do seu lado direito, o semi-círculo da equipe B. O mestre dará uma bola a cada vizinho (o da direita e o da esquerda). No seu JÁ, os participantes deverão passar a bola para seus vizinhos. Quando a bola chegar na última pessoa da equipe (metade exata da roda), este deverá devolvê-la da mesma forma, passando pela mão de todos, até chegar no jogador que está do lado do mestre, que deverá entregar a bola. Ganha a equipe que entregar a bola ao mestre primeiro.

193) BOLA VELOZ

As mesmas regras da dinâmica "BOLA MESTRA", mas nesse caso, a bola passará pelas costas dos participantes. Se a bola cair, quem deixou que isso acontecesse pega e continua da onde parou.

194) BARRA BOLA

Traçam-se duas linhas paralelas distantes 10 metros uma da outra. Atrás das linhas será o campo de cada um dos times. Os times terão um número igual de crianças. Ao iniciar o jogo, o time escolhido para a partida pega a bola e um de seus componentes arremessa com violência para o campo contrário. Se a bola não for apanhada no ar, aquela que a pega no chão terá que devolvê-la também com violência para o campo contrário; se a bola for apanhada no ar, aquele que o fizer passará para o campo oposto, como espião do seu time. O espião deve procurar sempre apanhar a bola do adversário, para poder passá-la as mãos de um dos componentes de sua turma. E, se este conseguir apanhar a bola antes de cair no chão, também passará para o campo contrário como espião. Vencerá o time que conseguir o maior número de espiões no campo oposto.

195) QUEM É O LADRÃO

Os participantes (sentados) formam um círculo. No centro haverá um, segurando algum objeto com as mãos para trás de olhos fechados. Um do círculo vem e apanha o objeto do colega, volta ao lugar e o esconde. Quando o mestre avisa, o do centro abre os olhos e adivinha com quem está o rabinho. Se acertar, escolhe um substituto, se não, quem estiver com o rabinho vai para o centro.

196) CAÇADA

Os jogadores de mãos dadas formam dois círculos. Para o centro destaca-se um deles, o ladrão, e fora do círculo fica o guarda. Dado o sinal de início, o guarda sai em perseguição ao ladrão que corre procurando fugir e buscando complicados caminhos entre os dois círculos. O guarda deverá seguir exatamente o mesmo caminho do ladrão, se errar será excluído e substituído pelo jogador que estiver a sua direita no momento em que a falta for cometida. Se o ladrão for preso dois outros jogadores, um de cada círculo será escolhido.

197) REVEZAMENTO AO CONTRÁRIO

Idêntico à modalidade do atletismo. São duas equipes, cada uma com 4 corredores, que deverão correr e entregar um bastão para o companheiro da frente. Mas, essa corrida será feita de costas. Ganha a equipe que completar o revezamento primeiro.

198) IMITOKÉ

Os participantes fazem uma roda. Quem for começar deverá fazer um gesto ou movimento. O próximo deverá repetir o movimento e criar outro, o próximo repetir os dois e criar o seu, e assim por diante, até alguém esquecer e errar.

199) CORRIDA DOS ANIMAIS

Tira-se 0 ou 1 para saber qual será a dupla inicial. São escritos nomes de vários animais em pedaços de papel. Os animais são sorteados e cada participante da corrida deve correr imitando o animal que lhe é cabido. Ex.: Fulano corre como um jumento e Beltrano como um sapo. Como em toda corrida, ganha quem chegar primeiro. Quem vencer, escolhe o novo adversário. Ganha a corrida o vencedor da última dupla.

200) CARA OU COROA

Traçam-se no chão duas linhas distanciadas uns 20 metros. Os piques. No centro estarão as equipes – Cara ou Coroa – com igual número de jogadores, em 2 fileiras, defrontando-se. O mestre atirá a moeda para o alto e os jogadores aguardarão a queda para verificar se foi cara ou coroa. O mestre, depois de fazer suspense, irá anunciar em voz alta e o grupo correspondente à face anunciada fugirá para os seus piques (a sua retaguarda), perseguidos pelos jogadores da outra face. Os que forem alcançados serão incorporados à equipe adversária, passando a agir juntamente com os novos companheiros. Novamente os dois times aproximarão do centro e o mestre jogará a moeda. Vence a equipe que tiver maior número de jogadores.

201) CORREBOL

Riscam-se no chão duas linhas afastadas umas das outras, a fim de limitar o campo. Atrás de uma delas, enfileiram-se os jogadores tendo ao lado o mestre de posse da bola. Para iniciar o mestre grita: - Correbol! e impulsiona a bola para frente fazendo-a rolar com velocidade, em direção a outra linha. A essa voz os jogadores saem a correr, procurando atingir a linha de chegada antes da bola. A vitória é dos que conseguem tal coisa.

202) CATA PAPEL

Enquanto o grupo se afasta, o mestre esconde bolinhas de papel por todo o campo nos lugares mais variados que possa imaginar. Ao sinal de início, os jogadores voltam no campo onde procuram encontrar as bolas de papel, dispondo de 5 minutos para juntar o que podem. Decorrido este prazo, cada qual apresenta o que achou, vencendo quem acumulou mais bolinhas de papel. O vencedor vai ser o próximo a esconder as bolas de papel.

203) TODOS CONTRA 1

É uma espécie de pega-pega ao contrário. Ao invés de um pegar os outros, os outros tentarão pegar um, que tentará escapar enquanto puder. Quem for pego se aliara ao grupo de pegadores e quem pegar será a nova vítima, que continuará a brincadeira.

204) TÚNEL DE CADEIRAS

Correm um representante de cada equipe. Haverá dois campos, separados por uma linha. Em cada campo serão colocadas um mesmo número de cadeiras enfileiradas. O objetivo é, entrar por debaixo do túnel de cadeiras e chegar até o fim. Ganha o corredor que sair do túnel de cadeiras primeiro.

205) DE GALHO EM GALHO

É um pega-pega, mas ele é feito em cima de uma árvore. Quem for pego, pega. Ninguém pode cair da árvore, se cair, está fora.

206) TIRO AO ALVO

É um tiro ao alvo tamanho família. Jogam duas equipes, cada uma em seu campo. Na frente de cada campo, será desenhado um círculo gigante, que terá mais 3 círculos dentro dele (um círculo dentro do outro). Cada equipe receberá uma bola de papel achatada e, a cada rodada, um integrante de cada equipe jogará esse papel no círculo. Se cair no círculo ou na linha do círculo menor, ganha 40 pontos. Se cair no círculo ou na linha do círculo que rodeia o menor, ganha 30 pontos. Se cair no círculo ou na linha do círculo que rodeia o que vale 30, ganha 20 pontos. E se cair no círculo ou na linha do círculo maior, ganha 10 pontos. Se cair fora do círculo gigante, a equipe perde 10 pontos. No final, vence a equipe que tiver mais pontos

207) CORRIDA COLETIVA

Jogam 10 representantes de cada equipe. Cada equipe terá seus representantes dispostos em fila. No chão, serão riscadas duas linhas paralelas, distantes uma da outra de 30 a 50 metros. Uma será a linha de partida e a outra, a linha de chegada. No "JÁ", o primeiro de cada fila corre até a linha de chegada. Quando ele cruzar a linha, o segundo da fila corre. Quando o segundo cruzar a linha de chegada, o terceiro corre. Quem queimar e correr antes do parceiro cruzar a linha de chegada, retorna e reinicia a corrida. Ganha a equipe que finalizar a corrida primeiro.

208) TUCHÊ

Brincadeira masculina de dupla. Cada participante deverá ter uma espada de brinquedo e irá lutar com o adversário. O Objetivo é fazer com que a espada encoste na barriga do rival. Se conseguir, elimina o adversário e escolhe outro. E a brincadeira prossegue até a última dupla, da onde sairá o campeão.

209) BOLA PASSADA

Os jogadores estarão em semi-círculo. Um jogador estará na frente do semi-círculo, de posse da bola. Este jogador atirá a bola ordenadamente aos companheiros que irão devolvê-la. Se algum jogador deixar de apanhar a bola, ele ocupará o último lugar. Se o jogador destacado deixar a bola cair, ele trocará de lugar com quem arremessou a bola pra ele.

210) ENGANOBOL

Os jogadores, de pé e com os braços cruzados, formarão um círculo. Um ocupará o centro e terá a bola. Este atirá a ou fingirá atirar a bola para um companheiro, que deverá apanhá-la; mas não descruzará os braços se for enganado. Aquele que deixar a bola cair ou descruzará os braços quando for enganado, será eliminado. Se tudo der certo, quem pegou a bola é o próximo a fazer.

211) PLAY E PAUSE

Jogam vários participantes, que deverão estar na extremidade do campo. Na outra extremidade ficará o mestre. Quando o mestre disser "Play", todos correm. Quando disser "Pause", todos devem parar. Quem parar ou correr fora da hora, retorna ao início. Ganha quem cruzar a linha de chegada primeiro, se transformando no novo mestre.

212) BARRADA

Jogam vários participantes e dois corredores (cada um de uma equipe). O objetivo dos corredores é atravessar um terreno e cruzar a linha de chegada. Porém, esse terreno estará cheio de pessoas que o impedirão de fazer isto. Essas pessoas (que estarão com as mãos para trás) servirão de barreira, porém, não podem se enfileirar ou estender os braços e pernas. Só vale barrar com o corpo. Dos dois participantes, o que chegar primeiro pontua pra equipe. Depois de algumas rodadas, ganha a equipe que obtiver mais pontos.

213) IMITAÇÃO

Os participantes ocuparão um espaço e, na frente deles, ficará o mestre. O mestre começará a dançar e a fazer movimentos e posições, que deverão ser imitados pelos jogadores. Depois de 2 minutos, o mestre avalia o resultado e escolhe o que melhor se saiu na imitação. Este o substituirá e continuará com a brincadeira.

214) ADIVINHE QUEM É

Os participantes ocuparão um espaço e, na frente deles, ficará o mestre. O objetivo do mestre é escolher alguém do grupo para imitar. Os participantes começarão a interagir com o mestre (já incorporado), fazendo perguntas, convites e conversando. Depois de 3 minutos de interação, cada participante terá direito a um palpite. Se ninguém acertar, o mestre revela quem é. Este será o novo mestre. Porém, se alguém acertar, este será o novo mestre.

215) PULA-PULA

Riscam-se duas linhas no chão, separadas por 3 metros de distância. Atrás de uma delas enfileiram-se os jogadores (agachados). Quando o mestre dizer "Pula", todos dão um pulo à frente com os pés juntos e param. A um novo sinal avançam com um outro pulo e assim prosseguem até alcançarem a linha de chegada. Quem pular fora da hora (devido às pegadinhas do mestre), deverá dar um salto para trás. Ganha quem cruzar a chegada primeiro, sendo o novo mestre.

216) CORRIDA DE CALCANHAR

Correm vários representantes de cada equipe nessa corrida só de ida, cujo objetivo é cruzar a linha de chegada correndo só com o calcanhar no chão. Ganha quem chega primeiro.

217) IRMÃOS

Inicialmente os jogadores formam pares, os irmãos, que se dispõem em duas colunas. Depois de cada uma houver tomado conhecimento do seu irmão, cada coluna dará formação a um círculo, com um afastamento de uns dois metros aproximadamente. Os dois círculos giram, enquanto os participantes cantam alegremente. A um sinal dado pelo professor (apito) desfazem-se os círculos e cada jogador procura o seu irmão. Encontrando-o devem ambos darem as mãos e abaixar-se. O último a fazê-lo será eliminado. A brincadeira prossegue formando-se novamente os dois círculos primitivos. Vence a última dupla.

218) INSTINTO

Os participantes dão as mãos e formam uma roda. Dentro da roda, ficarão dois jogadores. Um deles ficará vendado e o outro está de posse de um chocalho (uma lata com pedras). O objetivo do que está vendado, é pegar o que está com o chocalho, através do som que este fará. A rodada dura até o vendado conseguir pegar o que está com o chocalho. Quando isso acontece, os papéis se invertem. É uma brincadeira muito longa, mas todos devem participar.

219) SERPENTE

Os jogadores ficam em círculo e um participante permanece no centro, segurando uma corda. Ao início do jogo, o participante que está no centro deve girar a corda junto aos pés dos integrantes da roda, que deverão pular, não deixando que a "serpente" lhe toque. Quem for tocado pela corda, é eliminado. E o jogo prossegue até só restar um jogador no círculo, o vencedor.

220) REVEZAMENTO DE SACIS

Jogam 4 participantes por equipe. O objetivo é completar um revezamento, correndo com um pé só por um espaço limitado pela linha de chegada e pela linha de partida. Após da linha de partida, ficarão 2 participantes de cada equipe. Enquanto os outros 2, ficarão atrás da linha de chegada. A corrida começa. O primeiro jogador da linha de partida corre, com um pé só, até a linha de chegada, onde tocará no primeiro jogador da linha de chegada. Este, deverá correr como saci até a linha de partida e bater no segundo participante da linha de partida, que deverá correr também de um pé só até a linha de chegada e tocar no último participante, que corre como saci até a linha de partida. Tudo isso será feito ao mesmo tempo pelas duas equipes. Ganha a equipe que completar a tarefa primeiro.

221) REVEZAMENTO DE QUADRÚPEDES

As mesmas regras do "Revezamento de sacis", mas os participantes correrão de quatro.

222) SALVE-SE QUEM PUDER

Os jogadores estarão agrupados, a 10 metros da ronda (espaço onde ninguém poderá ser pego). Na frente da equipe, o mestre, que deverá escolher um número de 1 a 30 e guardá-lo na memória. Então, os participantes, um por um, terão a chance de falar o número que acham. Quando alguém acertar, o mestre deverá gritar: "Salve-se quem puder!". Então, o jogador que acertou o número deverá pegar um dos participantes, que neste momento deverão estar correndo em direção à ronda. Quem ele conseguir pegar, estará fora do jogo. O mestre continua com a brincadeira, da mesma forma, até restar um campeão.

223) CORRIDA DO FÓSFORO

Jogam dois grupos, cada grupo em fila lateral, separadas por um espaço razoável, contendo cada fila um número igual de jogadores. Os primeiros de cada uma das filas colocarão uma caixa de fósforo sobre o nariz e tentarão passar a caixa sem o auxílio das mãos para o nariz de quem estiver ao seu lado. Este, recebendo a caixa, passará adiante, da mesma forma. Se deixar cair, basta pegar e começar da onde parou. A fila que terminar primeiro vence.

224) PASSA-PASSA

Formam-se dois grupos iguais, dispostos em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída. De frente de cada grupo e a 2 metros dessa linha, riscar-se um círculo no chão. Os capitães dos vários partidos recebem um saco de milho. Ao sinal de início o primeiro capitão passa o saquinho para trás por cima da cabeça ao segundo jogador do seu partido, este faz o mesmo em relação ao terceiro (assim por diante até o saquinho chegar ao fim da coluna). Ao recebê-lo, o último corre com ele pelo lado esquerdo do seu partido até o círculo, onde o deixa vindo postar-se à frente da coluna. O primeiro a regressar ganha um ponto para o seu partido desde que fiquem postado atrás da linha de saída e o saquinho tenha ficado dentro do círculo, sem esbarrar na circunferência. Cada vez que o último jogador de uma coluna sai, todo grupo dá um passo atrás de modo que fique livre o primeiro lugar. Quem deixar o saquinho cair deve apanhá-lo e voltar ao seu lugar, a fim de poder prosseguir. Anotado o vencedor, os saquinhos são entregues aos agora colocados em primeiro lugar, para ao sinal recomeçarem a passagem do saquinho. A brincadeira continua assim até todos correrem, vencendo o grupo que conseguir maior número de pontos

225) PRISIONEIRO

Jogam duas equipes. Uma de prisioneiros, e outra de guardas. Os prisioneiros estarão em um grande círculo desenhado no chão (prisão). O objetivo é sair desse círculo sem ser pego pelos guardas e chegar até um outro círculo desenhado há vários metros dali. Quem não conseguir e for pego, retorna à prisão. Quem conseguir chegar ao outro círculo (ronda), já está imune e não poderá mais ser preso. Todavia, quem já estiver imune, tem autonomia para ajudar os demais a saírem da prisão. A brincadeira acaba quando todos os prisioneiros escapam, o que levará à inversão de papéis.

226) SINAL VERMELHO

Os jogadores estarão dispostos em uma fileira lateral, atrás da linha de partida, a uma certa distância será marcada a linha de chegada. O mestre chamará a atenção dos jogadores e dirá bem alto a palavra verde, todos correm. Ouvindo a palavra vermelho, todos param. O mestre repetirá as palavras a seu gosto. Vence quem primeiro atingir a linha de chegada.

227) CACHORRINHO

Pega-pega comum, só que os participantes só poderão correr de quatro, como cachorrinhos.

228) ESCONDE-DOG

Esconde-esconde comum, só que todos os participantes deverão brincar de quatro (como cachorrinhos). As demais regras são as mesmas.

229) CACHORRO CEGO

Correm dois participantes de cada equipe nessa corrida só de ida. O objetivo é cruzar a linha de chegada de quatro e de olhos vendados. Quem conseguir isso primeiro, vence a prova.

230) TROCA PERIGOSA

Os participantes formam uma roda gigantesca e escolhem um bobo, que ficará no centro dela. A cada rodada, o bobinho irá ordenar que duas pessoas troquem de lugar. Ex.: BOBINHO: - *Maria e Beto*. Imediatamente, Maria deverá ir para o lugar de Beto e Beto deverá ir para o lugar de Maria. Enquanto isso acontece, o bobinho tenta pegar um dos dois. Se não conseguir, faz outra rodada. Se conseguir, quem foi pego é o novo bobo.

231) QUEM SE VESTE PRIMEIRO

Jogam um participante de cada equipe. Cada participante receberá um mesmo número de roupas e deverá vesti-las. Quem vestir todas as roupas primeiro, ganha a prova.

232) VÔLEI CEGO

Regras do voleibol comum. Se coloca um pano sobre a rede. Assim os jogadores de um lado não vêem o do outro, somente verá a bola vindo em direção a seu campo.

233) VÔLEI DE LENÇOL

Regras do voleibol comum. Cada equipe terá um lençol, todos da equipe seguraram nas bordas de seu lençol (como uma rede), a bola deve ser recebida no centro do lençol e arremessada pelo movimento de puxar as bordas do lençol e a bola vai ser lançada para o outro campo.

234) CARANGUEJOBOL

Regras do futebol comum. É um futebol adaptado todos deitados em decúbito dorsal (barriga pra cima), se movimentaram sem poder tocar o bumbum no chão o objetivo e chutar e fazer gols como no jogo normal.

235) IR À CAÇA

As crianças ficam em fileiras, exceto uma, o caçador, situado bem distante do grupo. Cada qual risca um círculo no chão para marcar seu lugar. Para começar, o caçador caminha pelo campo aproximando-se dos jogadores, a quem pergunta: - Quem quer caçar onças comigo? h. Todos que desejam acompanhá-lo colocam-se atrás dele em coluna um por um e seguem-no no seu passeio. Daí a pouco ele faz outro convite, mudando o nome do animal, sempre a colocar-se com os companheiros em fila atrás de si. Quando todos estão acompanhando-o, conduz a coluna para um local bem distante dos lugares marcados, gritando inesperadamente: g - Bum h. Ao ouvirem o tiro, todos correm para se apossarem de um círculo, que representa a caça. O primeiro a consegui-lo vai ser o novo caçador no reinício da brincadeira. Se o caçador acha que os companheiros estão demorando a aceitar seus convites, poderá ordenar: g - Todos à caça h, devendo ser atendido pelos colegas.

236) TIGELA

Jogam duas equipes e dois líderes. Cada líder deverá ficar a 2 metros de sua equipe. Ao lado de cada líder, deverá haver uma tigela em cima de uma mesa. Ao sinal do mestre, as equipes começarão a jogar bolinhas de papel para o líder, que deverá pegar e colocá-las na tigela. Não vale pegar as bolinhas quem caírem no chão, tem que pegar quando elas estiverem no ar. Em 1 minuto, o líder que conseguir pegar mais bolinhas, dá vitória à sua equipe.

237) BARRA-MANTEIGA

Jogam duas equipes. Cada equipe tem seu campo. Os campos são separados por um espaço vazio de 8 metros. Alternadamente, os jogadores vão até o lado adversário. Todos devem estar com as palmas das mãos viradas para cima. O jogador bate com a palma de sua mão numa das mãos e corre para o seu lado. Quem receber o toque, imediatamente corre atrás e tenta pegar o adversário, se conseguir, este passa a ser da equipe que o apanhou, e o jogador que o pegou faz a mesma coisa no grupo contrário. A equipe que conseguir agarrar mais do outro grupo é a vencedora.

238) ESTOURA-BEXIGA

Jogam duas equipes. Os participantes de cada equipe deverão ficar em fila, cada um deverá ter uma bexiga cheia. A 10 metros de cada fila, haverá um ajudante, que estará sentado. Ao sinal, o primeiro de cada coluna deve correr segurando o balão até a cadeira e estourar o balão sentando em cima do respectivo ajudante. Depois, volta para a sua coluna, dando a vez para o próximo participante que repetirá a ação e assim por diante até estourar todos os balões. A equipe que completar a tarefa primeiro ganha.

239) BALEADO

É como um pega-pega, mas com bola. Só na primeira vez, o mestre deverá jogar a bola para o alto e citar o nome de alguém, que deverá pegar a bola e baleiar um corredor, dizendo: "*baleei fulano*". Quem for baleado deverá pegar a bola e baleiar mais um, que deverá fazer o mesmo.

240) DESAMARRAR NÓS

Jogam um participante de cada equipe. Cada um recebe uma corda (ou cordão) com um mesmo número de nós. Ganha quem desatar todos os nós primeiro.

241) TATO

Jogam vários participantes de cada equipe. São duas rodadas: cada equipe tem seu tempo. É feita uma fila lateral. Por sorteio, um dos integrantes da fila será o bobo. Ele deverá ser vendado. Logo após, o mestre sorteará o nome de outra pessoa e dirá para o bobo. A função do bobo é, através do tato, adivinhar quem é a pessoa que o mestre falou. Para isso, ele se dirigirá à fila e tocará todos os participantes, um por um. Se estiver em dúvida, poderá pedir que as suas opções dêem um passo a frente, para que ele possa tocar novamente nelas. O bobo só poderá tocar uma vez em cada participante, exceto nos que ele destacou (três vezes). Depois de apalpar corretamente, ele levantará o braço de quem ele acha que é a pessoa. Depois, é a vez da outra equipe. A equipe que acertar, ganha a pontuação. *OBS.:* Em caso de participação de pais, fazer com que o pai seja o bobo e o filho integre a fila.

242) CEGUINHO

Jogam um participantes de cada equipe. No centro do local da prova, estica-se um barbante, onde será pendurada uma maçã ou bombom, à altura da boca dos participantes. Cada jogador será vendado e, ao sinal, deverão, com as mãos para trás, tentar dar uma mordida na maçã. O que conseguir dá a vitória para a equipe.

243) TAGARELA

Jogam um participante de cada equipe, um de cada vez. O mestre dá um tema qualquer (*o que você acha da escola, como está o Brasil, acordar cedo...*) Cada participante tem 5 minutos para falar. Quando o mestre apitar pela primeira vez, ele começa dizendo todas as vantagens do tema e porque gosta. Ao apitar novamente, ele deverá falar mal do assunto e detalhar todas as desvantagens. O mestre apitará de novo e ele voltará a falar bem. Não pode parar de falar sequer dois segundos. Depois, é a vez do adversário. Dá certo e é super-divertido ouvir.

244) ASSOPRE O ALGODÃO

Jogam dois times. Todos os componentes deverão assoprar um algodão, sem encostar com nenhuma parte do corpo e sem deixá-lo cair no chão. As faltas são: *deixar o algodão tocar uma parte do corpo e deixar o algodão cair sendo o último a assoprar*. Vence a equipe que tiver menos faltas. OBS.: Se o algodão cai no chão, um participante rival ao último a assoprar, deverá continuar a brincadeira.

245) QUEM COME MAIS EM MENOS

Jogam um participante de cada equipe. Seu objetivo será comer 6 bananas seguidas. Vence quem terminar de comer primeiro.

246) QUEM CONSEGUE POR MAIS GENTE

O desafio de cada equipe é o de conseguir por o maior número de pessoas dentro de um espaço limitado. Em 1 minuto, a equipe que conseguir por mais pessoas, vence a prova.

247) VELA MALUCA

Cada equipe será composta por 6 pessoas. Cinco delas ficarão em uma fila antes da linha de partida e cada um terá uma caixa de fósforos. O outro componente ficará a 7 metros de distância de frente para a fila e servirá como "marco de giro". Do lado (distante uns 3 metros), deverá ficar o mestre, com uma vela apagada na mão. Ao sinal, o primeiro da fila deverá correr em direção ao "marco de giro" e deverá dar 25 voltas ao redor dele. Após as voltas, deverá tentar ir em direção à vela para acendê-la com o fósforo. Depois de acesa, o coordenador apagará rapidamente com um sopro, permitindo a saída do segundo que deverá fazer o mesmo procedimento. Vence a equipe que concluir a prova primeiro.

248) LABIRINTO

Como um pelotão, os participantes ficarão dispostos em fileiras de 8, exceto dois, que servirão de gato e cachorro. Dado o sinal de início, o cachorro perseguirá o gato e os integrantes das fileiras, dando-se as mãos limitarão os caminhos do labirinto. O cachorro e o gato poderão correr entre as fileiras, não lhes sendo, porém, permitido cortá-las. A substituição será feita quando o gato for apanhado pelo cachorro.

249) REVEZAMENTO DE PESCOÇOS

Correm uma dupla de cada equipe nessa corrida de ida e volta. As duplas se posicionarão atrás da linha de partida. Cada dupla é formada por um montado e um montador. O montador deverá montar no pescoço do montado. Ao sinal, as duplas deverão correr até a linha de chegada. Lá, o montador desce e o montado sobe em seu pescoço, ou seja, os papéis se invertem. Depois, as duplas retornam à linha de partida. Quem completar a tarefa primeiro, vence a prova.

250) ALVO CEGO

Jogam um representante de cada equipe, mas os companheiros de time poderão ajudar. Cada jogador ficará a dois metros um do outro e, com os olhos vendados. O objetivo do jogo é um jogador baleiar o outro. Porém, como estão vendados, precisarão da ajuda da equipe para conseguir isto. Vence o jogo o "cego" que baleiar o outro.

251) MAMÃE, POSSO IR?

Alguém é sorteado para ser a mãe ou o pai. O escolhido coloca-se num certo ponto — de chegada — com os olhos fechados, dando as costas para os demais participantes, distanciados alguns metros, em coluna. Ocorre então o diálogo:

— Mamãe (ou papai), posso ir?

— Pode.

— Quantos passos?

— Dois, de canguru.

A criança dá dois passos pulando como um canguru. A brincadeira continua com a mãe sugerindo vários bichos: formiga, quando serão dados passos pequenos; caranguejo, o passo será dado para trás, de costas; e outros. Cada bicho deve ser imitado. O término da brincadeira se dá quando uma criança consegue chegar ao local onde está colocada a mãe, tomando o seu lugar.

252) BALANÇA CAIXÃO

O "rei" senta-se no "trono". O "servo" apóia o rosto no seu colo; os outros formam uma fileira atrás do "servo" apoiando-se uns nas costas dos outros. O último da coluna dá um tapa nas costas da pessoa da frente e vai se esconder. Assim por diante até chegar a vez do "servo" o qual irá procurar todos recitando: "Balança caixão. Balança você. Dá um tapa nas costas e vai se esconder".

253) CAÇADORES NA SELVA

três participantes fazem o papel de caçadores; os demais se dividem em grupos, que representam um tipo de animal: o grupo de leões, de tigres, de elefantes etc. Cada grupo escolhe 2 lugares afastados um do outro para serem seus esconderijos. O chefe da brincadeira diz por exemplo: "Que venham os tigres!". Então os jogadores que representam os tigres correm de um esconderijo para o outro, e os caçadores tentam pegá-los. As crianças presas passam a ajudar os caçadores. E assim continua com os demais animais.

254) CORRIDA DO VARAL

Divida os jogadores em dois ou mais times iguais. Cada time forma uma fila. Marque duas linhas no chão: uma é a linha de partida onde fica o primeiro jogador de cada fila. Na outra, a uma distância aproximada de seis metros, dois jogadores seguram o varal de estender roupa. Ao sinal, o primeiro jogador de cada time vai até o varal, pendura a roupa e volta para o fim da fila. O segundo jogador vai até o varal, tira a roupa e volta, entregando para o terceiro e indo para o fim da fila. A seqüência se repete até todos os jogadores terem participado. Vence a equipe que terminar primeiro.

256) PLANTANDO BANANEIRA

É uma corrida só de ida, onde correm um participante de cada equipe (plantando bananeira). Quem cruzar a linha de chegada primeiro, vence.

256) CABO DE GUERRA

Para brincar de "cabo-de-guerra", vocês precisarão de uma corda. Primeiro, escolham um espaço e tracem uma linha no chão para dividi-lo ao meio. As crianças devem ser separadas em dois times, sendo que cada time fica com um lado do espaço. Os participantes ficam em fila e todos seguram na corda. Posicionem a corda conforme o desenho ao lado. Alguém de fora dos grupos dá um sinal para começar a partida. Ele será também o juiz que fiscalizará o jogo de forças. Os participantes devem puxar a corda, até que uma das equipes ultrapasse a linha no chão. Serão vencedores aqueles que puxarem toda a equipe adversária para o seu espaço.

257) PEGA E VOLTA

Traça-se duas linhas no chão, distanciadas 30 à 40 metros uma da outra. As crianças colocam-se em uma das linhas, de costas para a outra linha, onde serão colocadas tantas bolas ou tantos objetos quanto o número de crianças. Dado o sinal as crianças partem andando de costas para a outra linha. Ao chegar, cada criança apanha um objeto e, fazendo esquerda ou direita, volver, volta andando de lado; a criança que atingir em 1º lugar a linha de partida, será o vencedor. As crianças devem se colocar a 1 metro de distância uma da outra. É proibido correr ou segurar os colegas.

258) CORRIDA DO MILHO

Traçam-se duas linhas paralelas e distantes. Atrás de uma das linhas, coloca-se uma bacia com grãos de milho. Atrás da outra linha, os participantes são reunidos aos pares - um deles segura uma colher e o outro um copo descartável. Dado o sinal, os participantes com a colher correm até a bacia. Enchem a colher com milho e voltam para a linha de largada. Lá chegando, colocam o milho no copo que seu companheiro segura. Vence a dupla que primeiro encher o copinho com milho.

259) CORRIDA DO OVO NA COLHER

Marca-se um local de partida e outro de chegada. Cada corredor deve segurar com uma das mãos (ou a boca) uma colher com um ovo cozido em cima. Vence quem chegar primeiro ao local de chegada, sem derrubar o ovo. Se quiser variar, substitua o ovo cozido por batata ou limão.

260) JOGO DAS ARGOLAS

Enche-se com água garrafas de refrigerante (plásticas e grandes) e aperta-se bem as tampas. Arruma-se as garrafas no chão com pelo menos um palmo de distância entre elas. Faz-se uma linha de arremesso a cerca de 1,5 metros de distância. Cada participante recebe cinco argolas (ou pulseiras), para fazer cinco tentativas. Vence quem acertar mais argolas nos gargalos das garrafas.

261) BOLA DENTRO

Jogam todos os participantes, cada um representando sua equipe. Pegue uma lata e coloque a uma distância de mais ou menos três metros do grupo. Os jogadores, um de cada vez, de posse de uma bolinha pequena, deverá arremessá-la, tentando fazer com que ela entre dentro da lata. Cada jogador que conseguir fazer com que a bola entre, marca um ponto para a sua equipe. Ganha a equipe que tiver mais pontos.

262) TOURO

Inicialmente é escolhida uma pessoa para ser o touro, depois todas as outras crianças formam uma roda e ficam de mãos dadas. O touro é colocado no centro da roda! A obrigação do touro é fugir! Primeiro ele tem que conseguir escapar da roda, e as crianças que estão na roda devem fazer de tudo para não deixá-lo sair (Segurando suas mãos o mais forte possível), atentos para o fato de que elas não podem soltar as mãos. Normalmente o touro vai correndo e se joga com toda força em cima dos braços das crianças da roda e consegue sair. Depois que o touro consegue livrar-se da roda ele deve correr o máximo possível e todas as crianças que estavam compondo a roda devem correr atrás dele, até pegá-lo. Ganha a criança que conseguir pegar o touro, e essa criança tem o direito de escolher o próximo touro (que não pode ser o mesmo de antes).

263) CARACOL

Depois de desenhada a figura no chão, as crianças determinam uma ordem entre elas. A primeira joga a sua pedrinha no número 1. O objetivo é percorrer todo o caracol, pulando com um pé só em todas as casas, até passar por todas, só não vale pisar naquela em que está a pedrinha. Quando chega ao céu, ela descansa e retorna da mesma maneira: pulando em cada casa até o número 1, agacha, apanha a pedrinha e pula para fora do caracol. Para continuar a brincadeira, ela joga a pedrinha no número 2 e assim por diante. Não vale jogar a pedrinha na risca nem atirá-la fora do diagrama, se isso acontecer, perde a vez. Vence quem completar o percurso primeiro

264) ELÁSTICO

Duas crianças são escaladas para segurar um elástico com os pés, ficando aproximadamente distantes 2 metros uma da outra. A criança que fica no centro do elástico tem de fazer todos os movimentos combinados com os colegas antes de iniciar a brincadeira. Pode ser pular com os dois pés em cima do elástico, com os dois pés fora, saltar com um pé só etc... Se conseguir, ela passa para a próxima fase, que é a de executar os mesmos movimentos, só que os dois colegas passarão o elástico para o tornozelo, joelhos, coxa e cintura. Os mesmos movimentos deverão ser repetidos. Se a criança errar, trocará de posição com um dos colegas que esta segurando o elástico. Ganha quem pular o elástico até a cintura sem errar.

265) CAVALO DE GUERRA

Jogam várias duplas. Os jogadores montam no pescoço dos companheiros e tentam derrubar os rivais dando travesseiradas. Mas só pode bater quem estiver em cima do pescoço. Quem cai, é eliminado. Quando sobrar apenas duas duplas, saberemos quem ganha.

266) PEGA-ANDANDO

É um pega-pega comum, mas não pode correr, só andar rápido.

267) SEGUINDO A SOMBRA

A brincadeira é feita com crianças aos pares. Uma criança tem que pisar na sombra da outra, sem errar. Quanto mais rápido andar a criança da frente, mais difícil será acertar sua sombra.

268) MELANCIAS

Uma criança será o cachorro, uma será a dona do cachorro e das melancias e outra será vizinha. As demais serão as melancias. As melancias se colocam agachadas uma ao lado da outra, a uma distância aproximada de um metro, ficará o cachorro e próximo a este, sua dona. A vizinha se aproxima e pede à vizinha que a deixe apanhar alguma coisa no seu quintal. A dona do cachorro responde: - Vá, mas cuidado com o cachorro! A outra se aproxima das crianças (melancias) como se escolhesse a melhor dando "choque" e leva uma correndo. O cachorro corre atrás latindo. As melancias roubadas são coladas em local próximo. A brincadeira prossegue até que todas as melancias sejam roubadas. Após isso, a dona sai com o cachorro à procura das melancias. O jogo termina com a dona das melancias correndo atrás da vizinha tentando recuperar as melancias.

269) PORTEIRO

De mãos dadas os jogadores formam um círculo. Afastando o pé direito para o lado, manterão firme o esquerdo, deixando espaço a sua direita. Ao sinal um chutará a bola com o pé direito tentando fazê-la atravessar o vão deixado à direita de um outro companheiro. Este impedirá a passagem da bola e desviará chutando-a ao lado oposto. Será eliminado o que deixar a bola escapular para a sua direita.

270) ADOLETÁ

A-do-le-tá Le-pe-ti Pe-ti-co-lá Le café com chocolá A-do-le-tá

Os componentes fazem formação de roda, onde se desloca a mão direita de forma a bater com a palma no dorso da mão direita do seu componente do lado e assim em diante. Este movimento segue a silabação da música. O último a ser batido de acordo com a silabação da música sai da brincadeira.

271) SEQÜÊNCIAS

Cada monitor deverá ter uma caneta 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.

272) 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.

273) CADEIRA VAGA

Os participantes formam um círculo, sentados em cadeiras, ficando uma vaga. O bobinho ficará no centro da roda. Ele deverá sentar na cadeira que está vaga e os demais participantes deverão sempre se deslocar para a direita, fazendo com que a cadeira vaga fique cada vez mais longe do bobinho. Isso se repetirá até o bobinho conseguir ocupar a cadeira vaga, fazendo com que a pessoa que permitiu que isso acontecesse o substitua.

274) 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, um ovo, que deverá passar para colher do vizinho. A brincadeira começa e, sob uma ordem dada pelo animador, cada um deverá passar o ovo, com a colher na boca, para a colher do vizinho, sem ajuda das mãos, que se encontram cruzadas nas costas. Toda vez que o ovo 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.

275) 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.

276) 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.

277) JOGO DA MAÇÃ

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.

278) CORRIDA DE BANDEIRAS

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.

279) CORRIDA DO BAMBOLÊ

Para iniciar o jogo, o dirigente da brincadeira dará um sinal e o primeiro desbravador de cada fila deverá colocar o bambolê 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 bambolê, deve correr até o limite designado para deixar o aro, voltando imediatamente para o seu lugar. Vence quem o fizer em menos tempo.

279) 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. Ganha quem fizer mais gols.

280) HANDSABONETE

Modificação do jogo de handebol, onde as traves são substituídas por baldes e a bola é trocada por um sabonete. Dois baldes serão colocados em cada extremidade do espaço, cheios de água até a metade. Os participantes estarão divididos em dois grupos. O recreador entregará a eles um sabonete já molhado, que servirá de bola. O sabonete será conduzido e arremessado com as 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.

281) JOGO DA TOALHA

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-la 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.

282) CADEIRA EXPLOSIVA

Num extremo do terreno marca-se o pique. De costas para ele e do lado oposto do campo, dispõe-se as crianças em semi círculo, em torno a um jogador isolado. Ao sinal de início, o jogador central põe-se a contar uma história. Inesperadamente, ele anuncia: "g - Nisto, a caldeira explodiu", h, correm todos para o pique perseguidos pelo contador de histórias. O primeiro a ser apanhado troca de lugar com ele, cabendo-lhe reiniciar a brincadeira, desde que não se tenha deixado pegar de propósito. Quem, na ânsia de fugir, desrespeitar os limites laterais do campo é considerado apanhado.

283) PIQUE-COR

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.

284) 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. Divide 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 cinquenta, 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.

285) PONTARIA

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.

286) 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.

287) BASTÃO

Forma-se um círculo, onde cada integrante tem em mãos um bastão de madeira ou um cabo de vassoura, logo um fica responsável por dar o sinal de troca. O objetivo é trocar de bastão com o próximo o máximo de vezes possível, sem deixar cair no chão, em sentindo anti-horário. Visto que quando é trocado de lugar, o bastão que deixará de ser seu terá que ficar reto, pois se deixa-o inclinado para a direita irá facilitar para o adversário, ou para o lado esquerdo dificultará para o mesmo. E assim vão sendo eliminados os integrantes do jogo, dado por sua rapidez e agilidade.

288) HOJE NÃO

Duas ou mais crianças entram em "acordo" e validam sua participação no "Hoje Não", geralmente através de um aperto de mãos e do grito "Hoje não". A partir disto, todos os dias, quando um participante encontrar outro, poderá agredi-lo da forma que desejar (geralmente com chutes e socos), a não ser que um veja o outro e diga "Hoje não". Quando esta frase é dita, quem a anuncia não poderá ser agredido pela outra pessoa até o final do dia. No dia seguinte, repete-se o mesmo mecanismo, que continua até que o "Hoje não" seja "desligado" e cancelado por ambos.

289) CAÇA FANTASMAS

Forma-se uma roda. Um dos jogadores é escolhido aleatoriamente para sair da sala por alguns instantes. O resto do grupo permanece sentado. Um dos jogadores da roda é coberto com o lençol (é importante que não apareça nenhuma parte do corpo e que o jogador permaneça em silêncio). Logo o jogador que está do lado de fora da sala volta e deverá adivinhar qual colega foi coberto. Em outro momento dois participantes podem trocar de lugar ou até mesmo o grupo todo, dificultando para quem está adivinhando. Os participantes podem discutir na roda a posição que estavam sentadas, quem estava de um lado, quem estava de outro e o que mudou (as trocas), ou quando houver diminuição do interesse pelo jogo.

290) ALMOFADÃO

Os jogadores formam um círculo. um participante é escolhido aleatoriamente para jogar a almofada para o alto (dentro do círculo). Após observar onde a almofada caiu e dizer quantos passos poderia dar até chegar na almofada, partindo do seu lugar no círculo. Logo, de olhos vendados, dará tais passos e tentará sentar na almofada. Será vitorioso o participante que conseguir sentar-se na almofada. Caso não tenha conseguido repetirá a situação sem a venda nos olhos para reavaliar sua estimativa.

291) FUTBEXIGA

Jogam um participante de cada equipe. O objetivo do jogo é não deixar a bexiga cair, batendo ela para o adversário. Quem deixar a bexiga cair, dá um ponto pro rival. Vence quem tiver mais pontos.

292) DORMINHOCO

Jogam várias pessoas e um dorminhoco. O dorminhoco deitará no fundo da sala e os participantes deverão tocar, bater, mexer e incomodá-lo, até num ponto em que ele se irrita e desperta. Quando ele acorda, ele pega no braço de alguém. Este será o novo dorminhoco e deverá fazer o mesmo.

293) PASSA ANEL

Os jogadores se colocam lado a lado, com as mãos unidas. Uma delas é escolhida para passar o anel que está entre as mãos da criança. Inicia-se o jogo com a criança que está com o anel, passando de uma em uma das crianças, tentando deixar o anel por entre mãos unidas. Após ir em todas as crianças, ela já deverá ter deixado o anel com uma delas. Após isso, a criança que estava com o anel e que o passou a outra, pergunta a qualquer uma das crianças, menos àquela que esta com o anel: Com quem você acha que está o anel? Se a criança escolhida acertar, deverá pagar uma prenda.

294) AUTÓGRAFOS

Os participantes estarão livremente dispostos. De posse de lápis e papel, cada participante deve, no tempo estabelecido pelo coordenador, obter o maior nº de autógrafos de pessoas. Obterá triunfo o participante que conseguir no tempo estabelecido o maior número de autógrafos.

295) CORRIDA DO NÓ

Os participantes serão divididos em equipes sentados nas cadeiras coluna. O 1º participante de cada equipe com um lenço grande amarrado entre o cotovelo e o ombro (braço esquerdo). Ao sinal dado o jogador desamarrara o lenço com a mão direita vira para trás e amarra no braço esquerdo do seguinte. Assim segue até que o último desamarre o lenço e venha até a frente e amarre-o no braço do 1º. Será vencedora a equipe que o 1º jogador levantar o braço esquerdo com o lenço amarrado.

296) DE NARIZ EM NARIZ

Os participantes ficarão em círculo, sentados ou em pé. O coordenador coloca a tampa da caixa de fósforo no nariz de um participante, este, sem tirar as mãos das costas, deve colocá-la no nariz do seu vizinho, e assim, por diante. Quem deixa cair a tampa, deverá apanhá-la com o nariz e sem o auxílio das mãos. Se não o fizer, dá lugar a outro colega. Quando todos os participantes tiverem testado.

297) FUTEBOL SENTADO

Os jogadores serão divididos em dois times, com o mesmo número de integrantes, sentados no chão, a uma distância de dois metros uns dos outros. Marcar um retângulo no chão, indicando os limites da "cancha". A bola será colocada no centro e poderá ser impulsionada com qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços. Ninguém poderá levantar-se. As mãos (ou pelo menos uma delas) devem estar sempre apoiadas no piso. Quando a bola transpor a linha de fundo do campo de jogo, é marcado um gol. No futebol sentado não existe goleiro. A superfície do retângulo será variada, de acordo com a quantidade de jogadores e tendo em conta que estes se coloquem a uma distância tal que não se toquem entre si. Ganha o time que fizer mais gols.

298) QUEDA DE BASTÃO

Todos os jogadores participarão, exceto um. Formar um círculo de 6 metros de diâmetro. O jogador que não entrou na composição do círculo, deverá ficar no centro, segurando o bastão, que terá um de seus extremos apoiados no solo. O jogo começa quando o jogador do centro diz o nome de um dos componentes do círculo e, ao mesmo tempo, solta o bastão. O jogador citado deve correr ao centro e pegar o bastão antes que ele caia no chão. Se conseguir, será o "bastoneiro", caso fracasse, voltará ao seu lugar. O jogador do centro não poderá chamar o perdedor novamente, antes que todos os demais tenham jogado. Ganhará a partida o jogador quem conseguir ficar mais tempo no meio do círculo.

299) EU TIRO E ELE BOTA

Os participantes distribuem-se em colunas. O coordenador colocará as caixas com vários objetos, na frente de cada coluna, à uma distância de 20 metros. Ao sinal do coordenador, o 1º participante deverá correr até a caixa e retirar com uma só das mãos, todos os objetos da caixa. Deve voltar correndo para sua coluna e o 2º participante deverá repor os mesmos, também usando apenas uma das mãos. Ganhará a partida a coluna em que todos os jogadores já foram até a caixa.

300) CORRE COMADRE

Os participantes devem ficar em uma fileira atrás de uma linha de saída. O coordenador ficará entre eles, segurando uma bola. O coordenador joga a bola rolando até uma outra linha, a de chegada, dizendo "corre comadre". Todos os participantes devem correr tentando atingir a linha de chegada antes da bola. Ganhará a partida os jogadores que conseguirem cortar a linha de chegada antes da bola.

301) DAR O BOTE

Traçam-se duas linhas paralelas distantes vinte metros mais ou menos, uma da outra. No centro da quadra coloca-se um lenço no chão. Os jogadores, divididos em dois grupos igualmente numerados formam duas fileiras voltadas para o centro, atrás das paralelas. Os possuidores do mesmo número se defrontam em diagonal. Dado o sinal de início, saem correndo os números "um" em direção ao lenço com o fim de apanhá-lo e voltar a sua fileira. Aquele que o conseguir, deverá ser perseguido pelo outro que se esforçará por toca-lo antes de chegar ao seu lugar. Se tal acontecer, será eliminado o perseguido e caso contrário, o perseguidor. Os demais pegadores repetirão a ação dos dois primeiros pela ordem numérica ou saltadamente, obedecendo ao chamado do professor. Terminará o jogo com a exclusão total de um dos grupos.

302) CORRIDA DOS NOIVOS

Jogam dois casais de cada grupo nessa corrida, cujo objetivo é cruzar a linha de chegada (o homem com a mulher no colo, feito noivos). Ganha a dupla que chegar primeiro.

303) BATA PALMAS

Dividir os alunos em grupos de 8 colegas. Formar um semicírculo, um aluno afastado dos demais para lançar a bola. O aluno afastado dos demais lançará a bola para um dos colegas, mas ele só poderá agarrá-la, após bater palmas. O aluno que está com a bola pode ameaçar e não lançá-la. Os alunos deverão ficar atentos e bater palmas, depois de a bola ser lançada em sua direção. Serão contados os pontos negativos no final do jogo.

304) CORRIDA DO PRENDEDOR

Os alunos estarão em equipes, em coluna por um, sentados nas cadeiras. Cada primeiro aluno de cada coluna, com cinco prendedores de roupa sobre a classe. Ao sinal de início, o aluno pega um por um dos prendedores e coloca nos dedos da mão esquerda, vira para trás e retira um por um colocando em cima da classe, até que o último coloque os prendedores nos dedos, venha até a frente, retire um por um, colocando-os sobre a classe do primeiro aluno. Será vencedora a equipe que mais rápido e organizada terminar o jogo.

305) DEFENDENDO A CADEIRA

Ficarão os jogadores em círculo, exceto um, que estará ao lado da cadeira posta ao centro. Dado o sinal, um jogador qualquer do círculo chutará a bola, visando batê-la de encontro à cadeira. O que a defender, não o permitirá, devolvendo a bola, incontinentemente, sem, entretanto, ter o direito de tocar na cadeira. Aquele que conseguir o objetivo do jogo permutará com o do centro.

306) O DONO DA ARENA

Traça-se no chão uma circunferência de 1 a 1,5 metros de diâmetro. No centro do círculo ficam dois jogadores, de braços cruzados sobre o peito, apoiando-se somente em um dos pés, pois que, flexionando o joelho, o outro permanecerá levantado. Dado o sinal, eles começam a pular, empurrando um ao outro com os ombros, a fim de forçar o adversário a sair do círculo ou pisar na linha. Será daquele que realizar primeiro o objetivo do jogo.

307) PERCEPÇÃO

Alunos distribuídos livremente pela sala. Um voluntário retira-se. A turma esconde um colega. Quando o aluno que se retirou retorna, deve identificar quem está faltando, dizendo seu nome antes do tempo estipulado se esgotar. A turma pode dar pistas ou aceitar que o colega descreva aquele que falta, em lugar de dizer seu nome. O professor salienta a necessidade de chamarem-se pelo nome e a importância do conhecimento completo do grupo. A turma pode estipular o número de chances que terá o detetive, bem como a penalidade para o caso de não acertar.

308) TRINCHEIRA

Os jogadores ficarão dispostos em círculo, com os pés regularmente afastados, unindo o direito e o esquerdo, respectivamente aos dos vizinhos à direita e à esquerda. Permanecerão com o corpo um pouco curvado para a frente, mantendo as mãos sobre os joelhos. Ao centro colocar-se-á um jogador. Dado o sinal, a criança do centro procurará fazer passar a bola entre as pernas das outras. Estas evitarão, empurrando-a com as mãos, tomando, em seguida, a primitiva posição. Aquele que deixar a bola passar substituirá a do centro, que virá para o círculo, ou, conforme prévia combinação, será eliminada. Deste modo o círculo irá diminuindo até desaparecer.

309) NOVELO DE LÃ

Alunos em círculo. Novelo de lã na mão de um colega. O colega que tem o novelo de lã enrola o fio em seu dedo enquanto se apresenta à turma. Quando terminar, passa o novelo para o colega à sua direita, sem cortar a linha, ficando, assim, preso a ele. O colega que recebeu o novelo faz o mesmo e assim por diante, até que o novelo chegue ao primeiro aluno a apresentar-se. A turma estará "amarrada", e o professor poderá fazer considerações sobre o fato de comporem um grupo, um todo em que as ações de seus membros refletem-se, inevitavelmente, sobre todos. Como desamarrar-se? O novelo fará o sentido contrário, mas à medida que cada um solta o fio de seu dedo, deverá recordar não a sua própria apresentação, mas a do colega que o antecedeu. Os alunos perceberão quão preocupados estavam com o que eles mesmos pretendiam falar, e quão pouco escutaram o colega. Deverão, no entanto, fazer um esforço no sentido de recompor a fala do colega e, se preciso, os demais poderão ajudar. Esta é uma forma de professor e alunos fixarem nomes e características de um grupo, ao mesmo tempo em que chama a atenção sobre as vicissitudes de pertencer a um grupo.

310) SAPO FUJÃO

Participantes dispersos pelo pátio. Um é escolhido um para ser o sapo fugitivo. Os demais ficam agachados e somente aquele que é o sapo poderá pular. Ao comando do coordenador, todos os participantes devem tentar pegar o sapo. O participante que pegar o sapo, ficará no lugar do sapo.

311) MÚMIA

Um dos participantes será escolhido para ser a múmia, este deve deitar-se no chão. Cada participante receberá uma folha de jornal para tampar a múmia, sem deixar que nada fique aparecendo. Ao sinal do coordenador, os participantes devem desvendar a múmia, rasgando, mexendo e olhando o que tem debaixo dos jornais. A múmia estará imóvel, esperando uma oportunidade para pegar alguém, o participante que for pego pela múmia irá tornar-se a múmia.

312) CORRIDA DA LADEIRA

Correm um representante de cada equipe nessa corrida de ida e volta que deverá ser feita em uma ladeira. Na ida, os corredores irão subir a ladeira, correndo normalmente. Na volta, eles deverão descer a ladeira rolando pelo chão. Quem chegar primeiro, ganha.

313) QUEM COLHE MAIS EM 3

Nessa competição, participam dois representantes de cada equipe. Um subirá em uma árvore frutífera e o outro ficará logo em baixo, com um cesto ou balde na mão. O objetivo dos que estão na árvore é arrancar o maior número possível de frutos em 3 minutos. Quem o fizer, vence a prova.

314) DERRETA O GELO

Algumas horas antes do jogo, o mestre deverá encher algumas forminhas de gelo e, antes de levá-las ao freezer, colocar uma pequena peça plástica dentro de cada quadradinho. No momento da competição, cada equipe receberá um cubo de gelo dentro de um copo plástico. Ninguém poderá tocar o gelo com as mãos ou outro objeto e nem retirá-lo do copo. A pessoa poderá apenas esquentar o copo com as mãos ou com qualquer outra parte do corpo. A primeira equipe que conseguir derretê-lo e entregar a pecinha, ganha um prêmio.

315) CORRIDA DE FUNIS

Introduzir numa corda, dois funis, com a parte mais fina voltada para um laço feito no centro. Os jogadores terão que, apenas soprando, levar os funis até o laço. Quem conseguir primeiro, vence.

316) PULA-PULA

Primeiro, faça dois riscos no chão conforme o desenho ao lado. Um deles será a linha de partida e o outro a linha de chegada. Depois, todas as crianças devem ir para trás da linha de partida e formar duas fileiras com o mesmo número de participantes. Cada criança deve segurar firme na cintura de quem estiver a sua frente. Peçam para alguém ser o juiz. Ele dará o sinal - que pode ser um apito ou um grito - para começar a brincadeira. As crianças que estão em fila devem dar **grandes pulos para a frente**. A fileira não pode se romper e o pulo não pode acontecer antes do sinal. Caso isso aconteça, a fileira deve voltar à linha de partida e recomeçar seu percurso. Vence a equipe que alcançar a linha de chegada primeiro.

317) MELÃO

As crianças dispõem-se em roda, tendo ao centro um jogador de pose da bola, ou seja, do melão. Todos marcam os seus lugares, riscando um pequeno círculo no chão. Ao sinal de início a criança do centro corre pela roda, atirando a bola para o círculo e pegando-a de volta fingindo arremessá-la a outro, sempre a fazer toda sorte de proezas com ela, até que de repente dá um pulo bem alto e jogará por sobre os pés para alguém que lhe está atrás. Este jogador deve pegá-la antes que ela bata no chão mas sem sair do lugar. Se o consegue troca de posição com a do centro, no caso contrário continua no meio a mesma criança que repete todo processo procurando pegar outro jogador distraído. A vitória é dos que ficam mais tempo no centro

318) ESCOLHA SEU RIVAL

Haverão duas equipes. Os jogadores estarão lado a lado, todos preparados para correr. As equipes estarão separadas uma da outra. Em cada rodada, um jogador de cada equipe irá participar. É uma corrida comum (50 metros rasos), mas o corredor pode escolher o seu rival. Ex.: É a vez da equipe A escolher. O corredor da equipe A é o Bruno. Bruno deverá gritar o nome de alguém da outra equipe (ex.: Caio). Imediatamente após a escolha, Bruno e Caio deverão correr até a linha de chegada. Quem chegar primeiro, elimina o outro. Agora, é a vez da equipe B escolher... E por aí vai. Vence a equipe que fizer a outra zerar o número de corredores.

319) GUDE

Primeiro, façam um círculo no chão com aproximadamente trinta centímetros de diâmetro. A partir dele dê um passo e risque uma linha. A seguir, dividam as bolinhas de gude entre os jogadores. Todos devem receber a mesma quantidade. Sorteie quem será o primeiro jogador. Com a mão sobre a linha marcada, ele deve jogar uma de suas bolinhas tentando deixá-la bem perto do círculo, mas sem que ela pare dentro dele. Esta rodada acaba quando todos jogarem uma bolinha. Nas rodadas seguintes cada jogador poderá tentar jogar suas bolinhas o mais próximo possível do círculo ou empurrar as bolinhas dos adversários para longe dele. O jogo termina quando todas as bolinhas forem arremessadas e o ganhador é aquele que tiver deixado a sua mais perto do círculo.

320) CINCO MARIAS

Essa brincadeira constitui em, primeiramente, procurar cinco pedrinhas que tenham tamanho aproximado ou confeccionar saquinhos e recheá-los com arroz ou areia. Primeira rodada: Jogue todas as pedrinhas no chão e tire uma delas (normalmente se tira a pedrinha que está mais próxima de outra). Depois, com a mesma mão, jogue-a para o alto e pegue uma das que ficaram no chão. Faça a mesma coisa até pegar todas as pedrinhas. Segunda rodada: jogue as cinco pedrinhas no chão, depois tire uma e jogue-a para o alto, porém desta vez pega-se duas pedrinhas de uma vez, mais a que foi jogada para o alto. Repita. Terceira rodada: cinco pedrinhas no chão, tira-se uma e joga-se para o alto pegando desta vez três pedrinhas e depois a que foi jogada. Última rodada: joga-se a pedrinha para o alto e pega-se todas as que ficaram no chão.

321) CORRIDA DAS LATAS

Separe 2 latas de leite em pó vazias, 2 pedaços grandes de barbante, prego e martelo. Primeiro, faça dois furos, em cada lata. Eles devem ser feito perto de uma das extremidades, em posições opostas da lata. Depois, passe o barbante bem comprido pelos furos e dê um nó para prender na lata, como se fosse uma alça. Coloque as latas no chão, com a parte dos furos para cima e suba nelas. Segurando os barbantes, um representante de cada equipe deverá correr. Quem cruzar a linha de chegada primeiro, vence a prova.

322) MONTARIA

Corrida de duplas, de ida e volta. Um jogador fica de quatro enquanto seu companheiro monta em suas costas. Na ida, vai de frente, na volta, volta de costas, ou seja, não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

323) 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.

324) BASQUETINHO

Demarcar um quadrado de cerca de 7x7 metros onde as cestas serão distribuídas. As cestas corresponderão a pontos de acordo com o grau de dificuldade de acerto (por exemplo cestas mais difíceis de se acertar valem 200 pontos, 50 para as intermediárias e 10 pontos para as fáceis). Na parte interna das linhas não é permitido entrar para fazer cestas nem para recolher as bolas. participantes, dividem-se em arremessadores, de um lado, e recolhedores de bolas, do outro. Iniciado o jogo, os arremessadores lançam as bolas em direção às cestas, enquanto os recolhedores apanham as bolas que não entraram nas cestas e as devolvem aos arremessadores. Recolhedores não podem fazer cesta. Ao final do tempo de jogo são contados os pontos marcados pelo grupo. O tempo de jogo é de 1 minuto, podendo ser jogado em 2 tempos, ou quantos mais interessar ao focalizador e aos jogadores. No intervalo dos tempos pode haver troca de funções entre arremessadores e recolhedores. Ganha a equipe que tiver mais pontos.

325) NA PAREDE

O jogo é em quartetos. Cada quarteto forma um time. Os jogadores devem estar numerados em 1, 2, 3 e 4 e devem rebater a bola com a mão de modo que ela bata na parede (dentro do retângulo marcado, que é a área de jogo), pingue uma vez no chão e volte para que o próximo jogador rebata. Os jogadores, pela ordem do seu número, revezam-se rebatendo a bola. O número 1 começa e depois o 2, o 3, o 4 e continua com o 1 repetindo a seqüência. O time começa com 21 pontos. A cada erro – se a bola rolar, não bater na parede, não bater na área de jogo, pingar duas ou mais vezes no chão antes de ser rebatida – perde-se um ponto. Também perde-se um ponto se a bola for rebatida fora da ordem. A rodada dura o tempo que for preestabelecido, ao final do qual verifica-se a pontuação de cada time.

326) ATRAVESSANDO

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. 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.

327) LIMPANDO O LAGO

Com uma 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 pelo 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 leva-los até a margem. O jogo termina quando o grupo terminar de limpar o lago.

328) QUEIMADA

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 professor 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.

329) VÔLEI MALUCO

Dois mestres 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 voleibol, com as mesmas regras, os dois times juntos devem atingir os 25 pontos. Ao mesmo tempo em que os participantes jogam, os dois 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 à medida que a corda vai sendo mexida.

330) BÚSSOLA

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 focalizadores, tomando-se cuidado para muda-lo da posição em quase encontravam. Inicia-se atividade, pedindo que o grupo se subdivida e encontre os pontos cardeais, à cada ponto encontrado o grupo deverá gritar o nome do ponto em que está.

331) SEGUINDO O CHEFE

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.

332) PALHA OU CHUMBO?

Dividem-se dois grupos de crianças. Um deles é sorteado para ficar junto a um poste, de cócoras abraçando o poste e os demais segurando sua cintura e mantendo uma mesma altura. O primeiro componente do outro grupo, toma distância de cerca de 2 metros e sobe nas costas de quem está na coluna junto ao poste. Em seguida sobe outro componente, até que todo o segundo grupo esteja sobre o primeiro. Nesse momento, o grupo de baixo começa a balançar gritando: - *Palha ou Chumbo?* O jogo termina quando todos de cima forem derrubados, invertendo as posições:

333) JOGO DOS OVOS

Divide-se as crianças em dois times. Delimita-se o campo e traça-se uma linha ao meio. Cada equipe ocupará um dos lados. No centro de cada campo desenha-se um círculo de cerca de 1 m de diâmetro e dentro coloca-se quatro ovos para cada time (4 ovos é uma boa medida para 10 a 12 jogadores, existindo mais eles deverão ser proporcionalmente aumentados). As crianças deverão ir até o campo do adversário e lá pegar os ovos para colocá-los no círculo do seu campo. Os ovos deverão ser transportados um de cada vez. Quando um dos jogadores que estiver transportando um ovo for tocado por um adversário ele deverá ficar parado no local até que seja "libertado" pelo toque de um companheiro de seu time. Quando um jogador estiver dentro do círculo seja de que campo for ele não poderá ser tocado. Vence quem conseguir transportar os seus ovos primeiro.

334) DUELO DE TITÃS

Os alunos devem ficar em 2 filas sendo uma de frente para outra. Espaços entre um aluno e outro de 1 a 2 metros. Cada aluno deverá ter um número de modo que os números iguais fiquem em lados opostos e em diagonal. Os alunos ficam dispostos dentro dos arcos (que poderá também ser demarcado com círculos riscados no chão), cada aluno tem um número antecipadamente atribuído a ele. Quando o Professor(a) disser um número os alunos cujo número corresponde deverão correr em direção as bolas de borracha e deverão proferir arremessos na bola de basquete

vazia com o intuito de deslocá-la para fora do quadrado e na direção do seu adversário. Feito isso será computado um ponto para a equipe que conseguiu movimentar a bola para o lado do seu desafiante.

335) PONTE MINADA

Os participantes serão separados em duas equipes, cada equipe terá um bracelete de papel de cor diferente (exemplo: azul e vermelho): uma equipe terá que defender estrategicamente uma ponte (espaço demarcado por uma corda ao chão) enquanto a outra terá por objetivo destruir a ponte introduzindo uma bomba (garrafa de refrigerante de 600 ml, cheia de água), dentro do espaço demarcado. A possibilidade de vitória se dará através da eliminação de todos os componentes da equipe (arrancando o bracelete de todos os integrantes da equipe adversária), destruindo a ponte com a utilização da bomba ou eliminando a pessoa que carrega consigo a bomba.

336) BATALHA NAVAL

Divida o local do jogo em duas partes de forma que um lado não possa enxergar o outro (amarre uma corda e coloque um lençol por cima). A seguir, as pessoas de cada time escolhem um local para si e não podem se mover daí. Quando o jogo começa, cada time ganha uma bola e devem tentar atingir o outro time com essas bombas. Se alguém for atingido pela bomba, está fora e senta ao lado da quadra até o jogo acabar. Não vale se mexer para desviar da bola. Vence quem ficar por último.

337) PINGUE-PULMÃO

Em uma mesa de pingue-pongue, retire a rede e coloque uma bolinha no meio. Em cada rodada, jogam um representante de cada equipe, um de cada lado da mesa. Com as mãos nas costas, eles devem soprar a bolinha para fazê-la cair do lado do time adversário. Quando isso acontecer, a dupla é substituída. Se a bola rolar pela lateral da mesa, recoloca-a no centro. Ganha a equipe que fizer a bola cair do lado da adversária mais vezes.

338) CORRIDA DE LAGARTOS

Correm um representante de cada equipe. Uma das pessoas de cada grupo é escolhida como o lagarto, e os demais do grupo embrulham-no em filme plástico (desde o pescoço até os pés, envolvendo também os braços e as pernas). No JÁ, os lagartos, já deitados de barriga no chão, devem rastejar até a linha de chegada. Quem o fizer primeiro, vence a prova.

339) QUEBRA-CABEÇA DE BALÕES

Antes da brincadeira, pegue duas frases / fotos, recorte em peças como um quebra-cabeça e coloque as peças dentro de balões. Deixe separado de forma que os balões contendo as peças de cada desenho não se misturem. Haverão dois times. Amarre um balão com barbante no tornozelo de cada um. Cuide para um grupo ficar com as peças de um dos quebra-cabeças, e outro grupo com as peças de outro. No JÁ, os participantes tentam estourar os balões dos adversários, pisando neles. O grupo que montar primeiro a frase / foto que estava dentro dos balões oponentes, vence.

340) CORRIDA PRO LANCHE

Arranje diversos tipos de comida ruim - das que sejam rápidas para comer. Todos fazem duas filas (tenha dois conjuntos de comida iguais) a mais ou menos 3 metros de um saco plástico onde estão as comidas dentro. Cada pessoa corre para o saco plástico, pega uma das comidas sem olhar, deve comê-la até engolir, e corre de volta para a fila. Então a próxima pessoa vai. Não pode trocar a comida, tem que engolir o que escolheu! O grupo que terminar primeiro vence.

341) CAÇADORES DE GENTE

Coloque 5-6 bolas no centro do pátio. Todos jogadores ficam fora da linha do campo. No JÁ, o jogo começa. Quem pegar uma bola pode jogá-la em outros, e quem for atingido cai fora do jogo. Tudo acontece ao mesmo tempo, sem interrupções, e é cada um por si. Se alguém segurar no ar uma bola que lhe foi atirada é a pessoa que tocou a bola que cai fora. Porém quem estiver segurando uma bola não pode caminhar! O único jeito de mover uma bola é ir chutando-a, sem carregá-la. Se alguém caminhar com uma bola, também cai fora. Essa brincadeira é divertida porque é bem rápida e você pode fazer diversas rodadas.

342) ARRANCA-MEIAS

Todos tiram os sapatos e as meias e vestem as meias nas mãos. O objetivo de jogo é arrancar as meias dos outros e ser o último do jogo com pelo menos uma meias nas mãos.

343) AGACHADOS

Crianças dispostas em 3 colunas. A frente de cada coluna a uma distância aproximadamente 1 metro do primeiro colocado, ficará o capitão de cada equipe. Este segurará a bola. A um sinal dado, o capitão atirárá a bola ao primeiro de sua coluna que a devolverá e logo em seguida abaixará. O capitão jogará a bola para o segundo da coluna que agirá como o primeiro e assim sucessivamente. A última criança da coluna ao receber a bola gritará - Viva!, marcando ponto para sua equipe.

344) BOLA CENTRAL

Crianças em círculo bem aberto. Bola no centro onde ficará um jogador. A criança do centro atirárá a bola a um companheiro do círculo, o qual deverá apanhá-la, colocá-la no centro, e, finalmente, saindo por onde lhe convier, em perseguição a primeira. Enquanto isso, tendo saído pelo vão, deixado no círculo, a criança que estava no centro procurará tocar novamente na bola sem que seja atingido pelo perseguidor. Vencerá dos dois, aquele que alcançar o próprio objetivo. O vencedor ocupará o centro na repetição do jogo.

345) PEGA LOGO

Há várias rodadas de 2 minutos. A brincadeira consiste em brincar de pega-pega durante dois minutos. Quem for o pegador quando o tempo acabar, vai sendo eliminado e assim por diante até restar só o vencedor.

346) CORRIDA CONTRA OS PARES

As crianças dispõem-se em rodas, de mãos dadas, todas voltadas para o centro. Um par de jogadores fica por fora. Ao sinal de início, o par deslocado em volta do círculo tocam de repente nas mãos unidas de dois companheiros da roda. Esses saem a correr, sem se largarem as mãos, na direção oposta à do par que os desafiou. Cada dupla tenta, então, dando à volta a roda por seu lado, ocupar os lugares agora vagos no círculo. Quem não consegue, vai para fora. Recomeçará a corrida em torno da roda a fim de provocar outras duas crianças. O par que não conserva as mãos dadas perde o direito de ocupar os lugares vazios.

347) ANTES DA BOLA

Riscam-se no chão duas paralelas, bem afastadas umas das outras, a fim de limitar o campo. Atrás de uma delas, enfileiram-se os jogadores tendo ao lado o professor de posse da bola. Desenvolvimento: Para iniciar o professor grita: "g - Corre compadre" e impulsiona a bola para frente fazendo-a rolar com velocidade, em direção a outra linha. A essa voz os jogadores saem a correr, procurando atingir a linha de chegada antes da bola. A vitória é dos que conseguem tal coisa.

348) CARA E CARETA

Duas equipes, uma cara e a outra careta. Cada uma posicionada em cima das duas linhas de 3 m da quadra, uma de frente para a outra. Quando o mestre 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.

349) CÍRCULO DA SORTE

Traçam-se dois círculos de 2 metros de diâmetro separados um do outro. No interior delas dois outros círculos concêntricos. Distante 6 metros fica um na linha horizontal. Os jogadores divididos em duas colunas são colocados ao lado dos respectivos círculos. O primeiro jogador ficará com um saquinho de milho. Iniciando com os primeiros entre as colunas e vão ficar na linha horizontal. Daí jogam os saquinhos para seu círculo, aparecendo em seguida para entregar ao segundo e assentar-se. Os seguintes repetem as ações dos primeiros e assim por diante. Damos 3 pontos se o saquinho cair no círculo central. 2 pontos para o segundo círculo e um ponto para o círculo externo e zero nas linhas. Será vencedor o partido que marcar maior número de pontos e ganhará 5 pontos a coluna que terminar o jogo em primeiro lugar.

350) FAZ-DE-CONTA

Implica em promover brincadeiras imaginativas. Ex.:

POLÍTICA → Criar uma campanha política para Presidente do Colégio/Praça/Rua. Dois candidatos disputarão e haverá debates, comícios, arrastões, passeios ciclísticos... E, claro, votação!

CLUBINHO → Criar um espaço improvisado e ornamentar com alguns objetos, para transformar em um ambiente de brincadeiras, conversas, histórias, jogos, etc.

RÁDIO → Criar uma rádio e promover programas, entrevistas, ligações e músicas.

TELEVISÃO → Fingir que está apresentando um programa de TV qualquer e soltar a imaginação.

CARRINHO → Criar estradas de mentirinha e brincar com carrinhos

ESCOLINHA → Criar uma escolinha com professores e alunos de mentirinha e ensinar assuntos diferenciados.

CASINHA → Criar um ambiente com pai, mãe, filhos e... Situações.

CASA NA ÁRVORE → Criar um clubinho em cima de uma árvore e promover atividades nele.

FESTA À FANTASIA → Em um salão, promover uma festa ou uma peça com crianças fantasiadas

CLÍNICA → Criar uma clínica com médicos, pacientes, ambulâncias, consultas e cirurgias.

ESCRITÓRIO → Criar um ambiente de trabalho com o chefe, secretárias, telefonistas e sócios.

ESPADA → Dois guerreiros lutam com pedaços de pau ou espadinhas de brinquedo.

..... BRINCADEIRAS DE SALÃO :.....

1) QUEBRANDO O GELO

Para iniciar qualquer atividade, é necessário que antes haja um quebra-gelo entre os participantes. Então, antes de iniciar as atividades, o mestre pedirá que os participantes abracem uns aos outros, inclusive os mestres e organizadores. Gera uma descontração e quebra o gelo totalmente.

2) ESCRREVENDO COM PALITOS

Jogam duas equipes. Cada equipe receberá uma caixa de fósforos. Em cada rodada, o mestre irá dizer uma palavra qualquer. Após ouvir a palavra, as equipes deverão escrevê-la com palitos de fósforo. A equipe que terminar primeiro, grita "*termine!*" e obriga a outra a parar. Se a equipe escrever corretamente, ganha um ponto. Se errar alguma coisa na palavra, o ponto vai para a rival. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

3) STOP

Jogam duas equipes. Cada uma com um escrivão. Em um papel, faz-se uma tabela com as categorias: ATRIZ/ATOR - ALIMENTO – CARRO - CANTOR/CANTORA - MINHA SOGRA É - NOVELA - ANIMAL - CEP - FILME - PROGRAMA DE TV - TOTAL. Os escrivães de cada equipe tiram adedonha para saber com que letra será, e começa a competição. Os integrantes da equipe devem dizer para o escrivão palavras de cada categoria com a letra sorteada. A equipe que preencher a tabela primeiro, diz STOP e obriga a outra a parar. Aí, faz-se a contagem dos pontos. Respostas únicas = 10 pontos. Respostas iguais = 5 pontos. Resposta nenhuma = -5 pontos. Ganha a equipe que obtiver mais pontos na soma geral.

4) COMPLETE A MÚSICA

Toca-se uma música e, em certo momento, ela pára. O desafio de cada equipe é acertar corretamente a letra da música do ponto em que ela parou. Ganha a equipe que acertar mais.

5) QUEM ESTÁ CANTANDO

Em cada rodada, uma música é iniciada. O objetivo é acertar quem está cantando a música. Para ter a chance de responder, o participante que sabe a resposta deverá chegar primeiro (correndo) ao balcão de respostas. Se acertar, marca ponto. Se errar, dá o ponto pra equipe rival. A equipe que obter mais acertos, vence.

6) BATALHA MUSICAL

Em cada rodada, o mediador deve escolher uma música e deverá falar uma palavra que apareça em destaque nela. O desafio de cada equipe é cantar músicas que tenham essa palavra e, depois de várias tentativas, acertar qual foi a escolhida. Cada equipe tem uma chance por vez. Se demorar demais, o mediador pode dizer o nome de quem canta. Se a equipe acertar qual foi a música escolhida, a música é executada e a equipe pontua. Ganha quem tiver mais pontos.

7) KARAOKÊ

O desafio de cada equipe é, em grupo, cantar uma música no Karaokê. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

8) QUAL É A MÚSICA

Em cada rodada, uma música em PlayBack é iniciada. O objetivo é acertar às perguntas:

- Quem canta essa música? - Qual é o nome da música? - Cante um trecho de 20 segundos da música.

Para ter a chance de responder, o participante que sabe as respostas deverá chegar primeiro (correndo) ao balcão de respostas. Cada resposta certa vale um ponto. Se ele acertar uma e errar duas, ganha 1 ponto. Se acertar duas e errar uma, ganha 2 pontos. Se acertar todas, ganha 3 pontos. Se errar todas, a equipe rival ganha 3 pontos. O ponto só vai pro adversário se o erro for total. A equipe que obter mais acertos, vence.

9) MÚSICA SECRETA

Em cada rodada, um mesmo representante de cada equipe é convidado a ficar no local onde os organizadores estão. Através de um fone, ele ouvirá uma música qualquer. O jogador deverá cantar a música para a equipe, mas da sua boca só poderá sair "Lá-lá-lá-lá...". Cada rodada dura 1 minuto. Se a equipe acertar o nome exato da música, ela pontua. Vence a equipe que tiver mais pontos.

10) MEMÓRIA

Uma frase é dita, cada um tem que repetir e aumentar, até alguém esquecer. Por exemplo, Maria diz "Fui na feira" José diz "Fui na feira comprar mandioca" Júlio diz "Fui na feira compra mandioca pra levar pra casa". E por aí vai até alguém esquecer e errar.

11) PALAVRAS PROIBIDAS

O mestre escolhe alguém para entrevistar. Em 1 minuto de respostas, não pode falar: é, não, porque e nem repetir mais de 2 vezes a mesma palavra. Quem conseguir, é um herói.

12) ADEDANHA

Os participantes mostram os dedos e vão dizendo o alfabeto. Na letra que parar, deve-se dizer o nome de alguma coisa que comece com essa letra. Quem não responder, sai fora da brincadeira.

13) QUEM SOU EU

Escreve-se no quadro o nome de 10 artistas. O mestre deve escolher um e escrever num papel, que ficará na sua mão. Cada equipe fará 5 perguntas para o mestre, que só poderá responder sim ou não. Após as 5 perguntas, a equipe diz o palpite. Se errar, o nome do artista é apagado do quadro e continua a brincadeira até alguma equipe descobrir quem é o artista.

14) DECLARAÇÃO DE AMOR

Uma dupla joga. Num par ou ímpar, descobre-se quem irá se declarar primeiro. O objetivo do declarador é improvisar uma declaração de amor para a outra pessoa e incluir nessa declaração objetos que serão apresentados pelo mediador. Para cada objeto citado, ganha-se um ponto. Vence o declarador que falou mais palavras em sua declaração, que terá 1 minuto.

15) PISTA

Jogam duas duplas. Cada participante sentará em frente do parceiro. Primeiro, um integrante de uma dupla diz uma palavra qualquer para um integrante da dupla adversária. Quem ouviu a palavra, deverá dizer outra palavra que servirá de pista. Então, o parceiro de quem deu a pista tenta adivinhar que palavra foi. Quando alguém acertar a palavra, marca um ponto. E a brincadeira prossegue em sentido horário, o participante falando uma palavra para o adversário e os outros tentando adivinhar. Ganha a dupla que acertar mais palavras.

16) PREFERÊNCIAS

Jogam várias duplas e um mediador. O mediador irá fazer várias perguntas. Para cada pergunta, ele dará 3 respostas (A, B e C). O objetivo das duplas é escrever a mesma resposta, ou seja, um deve adivinhar o que o outro prefere. Ganha a equipe que tiver mais pontos, ou seja, coincidir mais perguntas.

17) FUTSOPRO

É uma espécie de futebol, mas ao invés de bola, usa-se bexiga e ao invés de pés, usa-se a boca. No final de cada extremidade da sala existirá um gol. O Objetivo é, através do sopro, levar a bexiga ao gol. A equipe que fizer mais gols vence.

18) DEDARIA

Xadrez humano com os dedos. É desenhado um quadrado dividido em 12 quadradinhos de 5 cm cada. Cada participante tem o direito de escolher aonde o rival irá colocar o dedo e a escolher que dedo será. "O seu dedo tal no número tal". Quem não conseguir cumprir uma ordem, é eliminado e substituído à escolha do vencedor.

19) PALAVRAS EMBARALHADAS

Jogam duas equipes, cada uma com seu escrivão. O mestre dá uma folha para os participantes com 10 palavras onde as letras estão embaralhadas. O grupo terá que identificar e escrever as palavras corretas. A única facilidade é que o mestre dará uma dica geral. Ex.: "As palavras são cidades" ou "Tem a ver com eleições"... Cada grupo tem 5 minutos para cumprir a tarefa. Ganha o grupo que tiver mais acertos depois do fim do tempo.

20) BOQUEIRA

DESAFIO: Tirar a embalagem de uma bala ou pirulito com a boca (sem usar as mãos e sem ter ajuda) e começara chupar. Quem completar a tarefa em menos tempo, vence.

21) RABO DO BURRO

Desenhe um animal de costas ou de lado numa cartolina e prenda numa parede. Cada participante deve receber uma etiqueta autocolante grande (já destacada). De olhos vendados, deve caminhar até o desenho e colar o rabo do animal. Quem colocar o rabo mais próximo do local correto é o vencedor.

22) PALAVRAS CRUZADAS

Jogam duas equipes, cada um com seu escrivão. O mestre dará uma mesma folha com palavras cruzadas (retiradas de revista ou jornal) para as equipes, que, em 15 minutos, deverão descobrir as palavras. Interessante permitir que cada equipe tenha direito a ajudas, como acesso a dicionários e pessoas mais velhas ajudando. No fim do tempo, ganha a equipe que acertar mais palavras.

23) JUNTANDO AS LETRAS

Jogam duas equipes. O mestre irá imprimir duas folhas com uma frase em letras destacadas (grandes e em negrito). Depois, irá recortar letra por letra e irá reservar cada conjunto de letras em um envelope. Feito isto, ele entregará a cada equipe: o envelope com as letras que compõem a frase + cola + uma folha de papel ofício. O mestre irá escrever a frase no quadro e, quando ele disser JÁ, a equipe deverá abrir o envelope, organizar as letras na ordem da frase e colá-las. A equipe que terminar primeiro, grita "terminei" e obriga a outra a parar. Se a equipe fizer corretamente, ganha a prova. Se a equipe errar, a equipe adversária ganha.

24) FORÇA

Um jogador pensa numa palavra e desenha na lousa ou em uma papel, traços correspondentes as letras da palavra que pensou. Em seguida os demais jogadores, cada um na sua vez, irão tentar adivinhar a palavra, dizendo as letras que acham que está faltando. Para cada letra errada uma parte do enforcado é desenhada. São permitidos 10 erros. A força é desenhada com 5 traços e o enforcado com 6. Se o desenho do enforcado for completado ganha o jogo quem pensou na palavra.

25) FORÇA REVELADA

Um jogador pensa numa palavra e desenha na lousa ou em uma papel, traços correspondentes as letras da palavra que pensou. Debaixo de cada traço, coloca-se números. Em seguida os demais jogadores, cada um na sua vez, irão tentar adivinhar a palavra, dizendo os números, que revelarão as letras. Quem descobrir a palavra ganha e é o próximo a fazer, mas se errar, está fora daquela rodada.

26) 4 CANTOS

Essa brincadeira tem que ser feita em um local fechado (com quatro cantos). Uma pessoa é escolhida e fica no meio funcionando de "João bobo", enquanto outras quatro pessoas ficam ocupando os cantos do compartimento (cada pessoa em um canto). Quando a brincadeira é iniciada, as pessoas que estão nos cantos devem ficar trocando de lugar uma com as outras, sem deixar o "bobo" ocupar seu canto primeiro. O 'bobo' fica aguardando alguém bobear para pegar seu canto, a pessoa que deu bobeira e perdeu o canto passa a ser o 'bobo' e a brincadeira continua.

27) BINGO

Cada um faz sua cartela e o mediador sorteia os números. Quem vencer, ganha o prêmio.

28) QUEM CONTA MAIS EM 3

A equipe que fazer alguma coisa (contar piada, recitar ditado, cantar uma música...) mais vezes em 3 minutos, ganha.

29) JOGO DA MEMÓRIA

Escreve-se duplamente vários números em pedaços de papel e deve-se descobrir os que coincidem. Quem descobrir mais certos, vence a prova.

30) PALAVRAS EM CADEIA

Serão formadas equipes de 4 ou mais pessoas. O jogo consiste em formar palavras, as quais deverão começar com a última letra da palavra precedente. Esta deverá ser dita em 10 segundos, contados pelo coordenador do jogo. As palavras podem ser limitadas à cidade, animais, nomes de pessoas, etc. Por exemplo, se for escolhido "nomes de cidades" o jogo se desenvolverá da seguinte maneira: o 1º participante da equipe que desafia dirá: São Paulo. Então o membro da equipe contrária responderá: Ourinhos, antes de completar 10 segundos. As perguntas deverão suceder-se de forma alternada, ganhando cada equipe um ponto sempre que acertar. A equipe que fizer mais pontos, será a vitoriosa.

32) TELEFONE SEM FIO

Os jogadores ficam em fileira, um ao lado do outro. O primeiro da fila inventa uma frase e cochicha na orelha do amigo, sem deixar que ninguém ouça. Cada uma das pessoas vai cochichar no ouvido do outro amigo até chegar no fim da fila. A última pessoa que escutar a frase vai ter que dizer o que entendeu em voz alta e o criador da palavra vai dizer se está certa. Muitas vezes a palavra chega totalmente diferente do que foi dito.

32) EM QUE MÃO ESTÁ

Jogam várias pessoas e um bobo. Enquanto o bobo está de costas, os participantes decidem com quem vai ficar o objeto (qualquer coisa que caiba na palma da mão). Depois, todos estendem as mãos fechadas para frente e mandam o bobo virar e bater na mão de quem escondeu. O bobo bate na mão de alguém e este deverá abrir as mãos. Quando o bobo erra, quem está com o objeto deve abrir as mãos. Quando o bobo acerta, quem estava com o objeto nas mãos será o novo bobo.

33) QUEM PISCA PRIMEIRO

Duas pessoas ficam olhando uma pra outra. Quem piscar primeiro, perde.

34) BOLA NA CAIXA

Jogam todos os participantes, cada um representando sua equipe. Pegue 6 caixinhas pequenas e coloque-as em semi-círculo, uma do lado da outra, com a boca aberta, possibilitando que uma bolinha entre dentro dela. No chão onde elas estiverem, escreva na frente de cada caixinha os valores: 10 - 20 - 30 - 40 - 50 - 60. Uma bolinha deverá ser colocada em determinado local predeterminado à frente do semicírculo. Um jogador de cada vez terá que colocar a bolinha dentro de uma das casas, soprando-a uma única vez. Cada bolinha acertada ganha o valor correspondente à casa. Esse valor será acrescido ao placar de cada equipe. No final, ganha a equipe que tiver mais pontos.

35) RAUL GIL

Várias duplas brincam. Joga-se um adedanha pra saber "O que é que tem em tal lugar com a letra tal?". Cada dupla tem 30 segundos para dar a sua resposta. Quem não responder em 30 segundos, é eliminado, cantando "O Raul perguntou, você não acertou, pegue seu banquinho e saia de mansinho". Ganha a dupla que ficar por último.

36) POR QUÊ?

É um jogo rápido e bastante emocionante. Um participante terá que dar uma resposta imediata para as perguntas do mestre. Funciona assim: O mestre começa perguntando qualquer coisa. Daí, com base na resposta do jogador ele faz outra. Ex:

MESTRE: - *Por que você está aqui?* VÍTIMA: - *Por que meu pai paga.*

MESTRE: - *Por que seu pai paga?* VÍTIMA: - *Por que ele trabalha.*

MESTRE: - *Por que ele trabalha?*

E por aí vai... A vítima perde o jogo quando fala "Por que sim" – "Por que não", quando repete uma resposta já dita antes ou quando amarela.

37) EMPURRA-EMPURRA

Os participantes sentam em um banco e os que tiverem na ponta deverão empurrar, para que os do meio saiam. Quem não agüentar a pressão e sair do banco, é eliminado. Quando o banco não estiver mais apertado, os participantes poderão tirar os rivais do banco com as mãos ou de outras formas não-agressivas. Vence quem ficar no banco sozinho.

38) JOGO DA VERDADE

Várias pessoas sentadas formam uma roda. O mestre pega dois papéis e escreve VERDADE em um e MENTIRA noutro, reservando-os. Depois, o mestre pega uma garrafa peti e a coloca no centro da roda. A brincadeira começa: o mestre roda a garrafa. A pessoa que foi apontada pelo fundo da garrafa irá fazer uma pergunta para a pessoa que foi apontada pela tampa da garrafa, que será obrigada a responder. Depois, o mestre irá sortear dentre os papéis se o que ele disse foi verdade ou mentira. No final, quem tiver mais verdades vence a prova.

39) ABELHINHA

Várias duplas brincam. O mestre também tem seu par. A brincadeira consiste em defender o colega. Ex: João e Maria são uma dupla, Rick e Júlia outra e Kátia e Beto são outra. Vamos supor que Beto inicie a brincadeira. Beto deverá falar "*Abelhinha voou, voou e na boca de João pousou*". Imediatamente, Maria (par de João) deverá dizer "*Na boca de João mesmo não, na de Júlia*". Ai, Rick deverá defender Júlia da mesma forma. Cada pessoa que ouvir o nome do seu par citado deverá defendê-lo com essa frase e apontar para outro. A pessoa que se atrapalhar e não conseguir responder certo ou a tempo, é eliminada junto com o seu par. Ganha a dupla que ficar por último.

40) JOGO DA VELHA

Famosa Guerra do X contra O. É interessante faz um campeonato, onde quem perder é eliminado e quem ganhar escolhe o novo rival. Ganharia quem vencesse a última rodada.

41) ACERTE PELO TATO

Jogam dois representantes de cada equipe. O mestre escolhe um objeto (ou uma pessoa) e coloca entre os dois participantes, que, de olhos vendados, tentarão descobrir quem é ou o que é. As equipes não poderão ajudar de forma alguma. Quem descobrir vence a prova.

42) JOGO DO PIM

O mestre promoverá um desafio ao participante: Contar de 1 a 40, mas quando chegar nos múltiplos de 4, falar PIM. Ex: "1, 2, 3, pim" "5, 6, 7, pim" "9, 10, 11, pim"... E por aí vai. Quem se atrapalhar, perde. Ganha o primeiro que chegar a 40.

43) DESENHO MISTERIOSO

O mestre começa a desenha algo e quem acertar que desenho foi, é o próximo a desenhar.

44) 3 MARTELADAS

Prega-se superficialmente vários pregos em um pedaço de madeira. Cada participante tem o direito de dar 3 marteladas para afundar o prego completamente. Quem conseguir, vence.

45) MAIS OU MENOS

O mestre faz uma pergunta estupidamente difícil cuja resposta é um número e as equipes irão responder. Com base na resposta das equipes, o mestre irá dizer "mais" ou "menos". A equipe que acertar na mosca por mais vezes, ganha.

46) IMPROVISO

Jogam 4 participantes de cada equipe. O mediador narrará a sinopse de uma história diferente para cada equipe. Os participantes deverão improvisar absolutamente toda a peça (que terá 5 minutos). A equipe que se sair melhor, vence a prova.

47) TORTURA

O mestre faz uma pergunta a duas pessoas. A que não responder ou a que responder errado, será "torturada". Mas não é tortura de verdade, ela simplesmente ficará imobilizada enquanto seus colegas fazem cócegas e passam pena nos pés. Também pode-se lambuzar o pé da vítima com leite e botar para um bezerro lambar. O mestre deverá dizer "Tortura nele!" e todos deverão gritar.

48) PIRÂMIDE

Dois equipes jogam. Cada equipe terá direito a um mesmo número de pregadores e, com eles, deverão criar uma pirâmide. Depois, um componente de cada equipe deverá tirar um pregador de sua própria pirâmide. A pirâmide que desabar primeiro dará vitória à equipe rival.

49) DEBATE

Superprodução: O mestre deverá organizar um debate sobre um tema e dois grupos de discussão irão defender as suas opiniões em um debate onde ocorrerão perguntas, respostas, réplicas e tréplicas. Vale a pena fazer!

50) COBRA

É um tipo de pega-pega, só que ninguém pode usar nem as mãos nem os pés, só se arrastar.

51) ACENDE A VELA

A vítima dá 50 voltas em um cabo de vassoura e tenta acender uma vela. Ela deverá abrir a caixa de fósforo, pegar um palito, riscá-lo na caixa e acender a vela. Tudo isso com uma mão só.

52) PRA QUEM VOCÊ TIRA O PAPEL

Paródia do quadro do Raul Gil. O participante terá à sua disposição papéis dobrados, numerados de 1 a 10. Dentro de cada papel haverá o nome de uma pessoa do grupo. O jogador escolherá o número e o mestre pegará o papel, mostrando-o para o participante, que deverá falar se tira o papel ou não. Se ele disser sim, o mestre pergunta por quê e o participante responde. Depois dos elogios do participante, o mestre deverá ler o nome que tiver no papel e dizer o nome da pessoa, que deverá se levantar e abraçar o jogador. Os papéis que o jogador não tirar, ficarão para o final. Depois que todos os papéis tirados saírem, o mestre começa a pegar os papéis que ele não tirou (em ordem numérica). Ai, o mestre pergunta porque o participante não tirou o papel para aquela pessoa. Depois que o participante justificar, o mestre pergunta "*O que é que ele/ela precisa fazer para que você tire o papel pra ele/ela?*". Ai, o jogador responde e passa para outra. Quando todos os papéis acabarem, o jogo termina.

53) EMBARALHADO

Forma-se um círculo e em seguida será distribuído um pedaço de papel para cada um, e uma caneta. Logo após a pessoa irá escrever qualquer pergunta que ela quiser, ex: *Por que hoje fez sol?* É qualquer pergunta, o que vier na cabeça. Logo após, o mestre irá pegar os papéis de todos os participantes, embaralhar e entregar um para cada (só que você não poderá pegar o seu), ai depois de feito isso a pessoa vai responder o que estiver naquele papel que ela pegou. Depois que todos responderem sem um ver o do outro, você vai dobrar seu papel e vai passar 2 vezes para seu lado direito todos juntos. Ai começa a brincadeira. Uma pessoa começa lendo o que está em seu papel, em seguida a pessoa do lado direito ou esquerdo (depende do monitor escolher), digamos que foi pela direita, ai a pessoa vai ler o que está escrito na resposta dela, e assim por diante, a mesma que respondeu a resposta vai ler a sua pergunta e o vizinho ao lado responderá a sua resposta. É muito legal e causa muitos risos!

54) JÚRI

Superprodução: O mestre deverá organizar um julgamento (ele será o juiz). O julgamento será devido a um roubo. Nesse julgamento haverá réu,

advogado de defesa, advogado de acusação, testemunha de defesa, testemunha de causação, promotor de justiça e jurados. Usar a criatividade é a receita para que seja divertido.

55) 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 ketchup). Você pode ainda criar outras frases.

56) CADÊ O PINTINHO QUE ESTAVA AQUI?

Toca-se em cada dedo da criança fazendo as seguintes perguntas...

MESTRE: *Cadê o pintinho que estava aqui?* (NA PALMA DA MÃO)

VÍTIMA: *Gato comeu*

MESTRE: *Cadê o gato?* (NO MINDINHO)

VÍTIMA: *Foi pro mato*

MESTRE: *Cadê o mato?* (NO CAÇA-PIOLHOS)

VÍTIMA: *Fogo queimou*

MESTRE: *Cadê o fogo?* (NO PAI DE TODOS)

VÍTIMA: *Água apagou*

MESTRE: *Cadê a água?* (NO INDICADOR)

VÍTIMA: *Boi bebeu*

MESTRE: *Cadê o boi?* (NO POLEGAR)

VÍTIMA: *Subiu a montanha.*

Nesse instante, o mestre, usando os dedos médio e indicador, fará os dois supostos pesinhos que subiram pelo braço, até provocar cócegas debaixo do braço da criança: - *"foi por aqui, aqui, aqui...ACHOU!"*

57) ADIVINHÃO

Várias pessoas brincam. Do grupo, é extraído uma pessoa que será o adivinhão. O adivinhão escolhe o que ele quer (PÉ ou MÃO). Então, o mestre deverá organizar os participantes, para que seus corpos e rostos fiquem ocultos e só a parte que o adivinhão escolheu apareça. O adivinhão deverá escolher um participante e tocará na mão ou no pé dele, tentando, assim descobrir quem é. Se ele errar, escolhe outro. Quando ele acertar, os outros participantes ficam em seus lugares e apenas a pessoa que ele acertou vem, fazendo com que não reste dúvidas. Quem for descoberto é o novo adivinhão e recomeça a brincadeira.

58) ORDEM SECRETA

Forma-se um círculo, todos sentados, cada um escreve uma tarefa que gostaria que seu companheiro da direita realizasse, sem deixá-lo ver. Após todos terem escrito, o feitiço vira contra o feiticeiro: quem irá realizar a tarefa é a própria pessoa que escreveu.

59) PERCEBENDO

Divida um grupo em 2 a 2, um olhando pro outro. Peça a eles para que se observem por 1 minuto, depois peça para eles se virarem de costas e mudarem uma coisa em si mesmos e depois desvirarem e fazerem com que o parceiro descubra o que foi mudado. O outro também repete e assim sucessivamente.

60) FORMANDO GRUPOS

Os participantes devem formar grupos de acordo com uma regra estabelecida pelo mestre. Ex: O mestre diz: *"Quero um grupo com todos que estão de bermuda"* ou *"uma equipe que tenha cabelo curto e outra com cabelo comprido"*. E os jogadores correm pra se reunir.

61) BATALHA ALFABÉTICA

Jogam dois grupos com um escrivão cada. Peça a cada escrivão para escrever todo o alfabeto em uma folha de papel, 1 letra por linha. A brincadeira é identificar e escrever o nome de coisas que comecem com cada uma das letras. O primeiro que completar o alfabeto vence o jogo. Pode valer qualquer coisa (carro, novela, filme, cantor/cantora/banda...)

62) DETETIVE

As pessoas ficam em círculo, observando umas às outras. Sorteiam-se pequenos pedaços de papel com as seguintes inscrições: um com a letra "A" que identifica o papel de assassino; um com a letra "D" que identifica o papel de detetive e os demais com a letra "V" que indica o papel de vítima. O assassino deve piscar para as pessoas que ele acha que receberam o papel de vítima. Estas, após receberem a piscadela, disfarçam e anunciam que morreram *"Morri!"*. O detetive deve ficar atento a todos para descobrir o assassino (e o assassino deve ficar atento para identificar o detetive e evitar que este "veja" seus crimes). Se descobrir o assassino (receber uma piscadela, ver uma piscadela), o detetive imediatamente determina: *"Preso em nome da lei!"*. O detetive ganha a rodada e redistribuem-se os papéis. Se o detetive errar (viu o que pensou ser uma piscadela, mas não era – o assassino ganha). O assassino também ganha se matar todas as vítimas"

63) QUE ANIMAL EU SOU?

Os participantes formam um círculo. O mestre chama o voluntário e coloca-lhe nas costas um letreiro. Esta pessoa não pode saber o nome que está escrito. A um sinal do animador, o voluntário percorre o interior do círculo fazendo perguntas às demais pessoas, para identificar seu animal. Seus companheiros podem responder apenas com um *sim* ou um *não*. Se conseguir adivinhar, volta a integrar o círculo e escolhe um novo voluntário passa a repetir a experiência, com outro letreiro.

64) ESPELHO

Brincam duas equipes. Um jogador estará de frente para o outro, ou seja, cada jogador terá uma pessoa com quem ficará cara a cara. A equipe 1 começa. Cada participante deverá fazer gestos e movimentos para o rival que está na sua frente. Este, tem que imitar os seus movimentos. Depois, é a equipe 2 que fará a mesma coisa. Ambas as equipes terão um minuto para fazer.

65) CADEIRA DE BALANÇO

É um exercício divertidíssimo. Todos fazem. Tem que sentar no chão e abraçar as pernas dobradas na altura dos joelhos, com as mãos entrelaçadas. Balançar o corpo para frente e para trás, imitando uma cadeira de balanço.

66) LEVANTAMENTO

Jogo de duplas. Os participantes sentam no chão, de costas para o seu par, com os braços cruzados. A seguir, tentam ficar de pé apoiando-se um no outro. Quem conseguir primeiro, vence.

67) MÍMICA

Uma pessoa é escolhida para fazer a mímica de qualquer coisa (PESSOA DO GRUPO, FILME, AÇÃO, MÚSICA, MINHA SOGRA É, NOVELA, ANIMAL...) Quem adivinhar a mímica, é o próximo a fazer.

68) CORAL

O mestre deverá ensaiar uma música com sua equipe, que cantará com platéia assistindo.

69) BADERNA

Vendar os olhos de todos os participantes, exceto 1: o baderneiro, que terá um apito à sua disposição. O baderneiro sairá pela sala apitando e fugindo dos "ceguinhos". Quem conseguir tocar no baderneiro, o substituirá.

70) DE QUEM É A VOZ?

Um participante do grupo sai da sala. Dentre os que ficarem, o mestre sorteia um para falar algo sobre o que saiu (elogios ou críticas). Esse depoimento será gravado através de um celular ou MP4 e terá 30 segundos. Depois, o participante que saiu retorna à sala, ouve a gravação e tenta descobrir de quem é a voz. Ele só tem uma chance. Se errar, volta e outra gravação é feita com outra pessoa. Se ele acertar, quem deu o depoimento será o próximo a sair da sala.

71) SEMINÁRIO

Dentre os participantes, é sorteado o seminarista, que terá 3 minutos para falar sobre um tema que lhe é imposto. De acordo com a sua apresentação, ele vai recendo vaias ou aplausos. Ganha o seminarista que for mais aplaudido no final.

72) NO BAGAÇO DA LARANJA

É um samba de roda. Toda vez que o mestre disser: "*Fulano tá se acabando*", a turma cantará: "*No bagaço da laranja*". O objetivo é dizer o nome de todos do grupo e ir variando a frase inicial. Ex.: Ao invés de "*Fulano tá se acabando*" falar "*Fulano já se acabou faz tempo*" ou "*Fulano tava se acabando hoje de manhã com Beltrano*". E eles sempre dirão: "*No bagaço da laranja*". É divertidíssimo!

73) A BARATA DIZ QUE TEM

É uma cantiga de roda que deverá ser adaptada com o nome das pessoas do grupo, ou seja, no lugar de "a barata", colocar "Fulano".

A Barata diz que tem sete saias de filô. É mentira da barata, ela tem é uma só. Ah ra ra, ia ro ró, ela tem é uma só

A Barata diz que tem um sapato de veludo. É mentira da barata, o pé dela é peludo. Ah ra ra, lu ru ru, o pé dela é peludo

A Barata diz que tem um sapato de fivela. É mentira da barata, o sapato é da mãe dela. Ah rá rá, oh ró ró, o sapato é da mãe dela

A Barata diz que tem uma cama de marfim. É mentira da barata, ela tem é de capim. Ah ra ra, rim rim rim, ela tem é de capim

A Barata diz que tem um anel de formatura. É mentira da barata, ela tem é casca dura. Ah ra ra, iu ru ru, ela tem é casca dura

A Barata diz que tem o cabelo cacheado. É mentira da barata, ela tem coco raspado. Ah ra ra, ia ro ró, ela tem coco raspado

DICA: Parodie essa música para que fique engraçada.

74) BARATA DA VIZINHA

É uma samba de roda. Todos cantarão a famosa música "*Toda vez que eu chego em casa, a barata da vizinha tá na minha cama. Toda vez que eu chego em casa, a barata da vizinha tá na minha cama*". Nesse momento, o mestre escolhe um participante e diz: "*Ó diga aí fulano o que você vai fazer?*" Por sua vez, ele deverá cantar: "*Eu vou comprar alguma coisa pra me defender*". Dependendo da resposta dele, a turma irá cantar. Ex.: Ele disse chicote "*Ele vai dar uma chicotada na barata dela, ele vai dar uma chicotada na barata dela*". E a música continua até todos terem dito.

75) RESPONDA ERRADO

O mestre escolhe uma vítima a qual fará 20 perguntas seguidas (extremamente fáceis). Para vencer o mestre, o participante deverá responder as 20 perguntas erradas. Caso acerte uma, ele perde.

76) 1 MINUTO

Jogam duas equipes (cada equipe tem seu escrivão). O mestre dará uma ordem. Ex.: "*Escrever nomes de cidades com a letra E*", "*Escrever nomes de cantores com a letra G*"... Enfim, qualquer coisa que o mestre desejar. Os escrivães terão 1 minuto para escrever o máximo de palavras que conseguirem. Vence a rodada quem tiver mais nomes. Caso haja empate, ponto para as duas equipes. Ganha a equipe que vencer mais rodadas.

77) HISTÓRIA IMPROVISADA

Um dos participantes irá começar a brincadeira, contando uma história qualquer. Em determinado momento, ele pára e o seu vizinho deverá continuar a contar a história. O mestre deve ficar do lado esquerdo de quem começou, pois assim ele será o último a completar a história e dará um fim a ela.

78) QUE ANIMAL EU SOU?

O mestre deve escolher um animal e escrever o nome dele num papel, que ficará na sua mão. Cada participante poderá fazer uma pergunta de cada vez ao mestre para descobrir que animal ele é. Ex.: "*Você nada? Você voa? Você vive na terra*"... Quando todos já tiverem perguntado, eles voltam a fazer novas perguntas, na mesma ordem. Quem acertar o animal será o novo mestre.

79) VOCÊ CONHECE O JUCA?

Os participantes (sentados) formam uma roda. O mestre inicia a brincadeira, perguntando ao jogador que está do seu lado direito: "*Você conhece o Juca?*" (fazendo um gesto corporal) Este responde "*Não*" e imediatamente faz a mesma pergunta para o seu vizinho (com o gesto corporal que viu e um novo). O objetivo é repetir os gestos corporais e acrescentar novos, sem esquecer. A brincadeira acaba quando todos já tiverem participado.

80) O GATO DO XICO

Os participantes (sentados) formam uma roda. O mestre inicia a brincadeira, falando a frase: "*O gato do Xico é ...*". Depois, ele passa a bola pro vizinho. O vizinho, por sua vez, deverá dar outra característica ao gato do Xico com a mesma letra que o mestre deu. Ex.: MESTRE: - *O gato do Xico é bonito* JOGADOR 1: - *O gato do Xico é bondoso* JOGADOR 2: - *O gato do Xico é briguento*... E por aí vai até alguém não conseguir, sendo eliminado do jogo.

81) O QUE É O QUE É

Pesquisar na internet vários "O que é o que é", ou desafios, e aplicar no grupo.

82) TRUQUES DE MÁGICA

Pesquisar na internet vários truques de mágica e aplicar no grupo. Depois, ensinar os truques para que possam fazer em casa.

83) FORMAR PALAVRAS

Jogam duas equipes e um escrivão para cada equipe. O mestre dá um papel com várias letras embaralhadas (as mesmas) para cada equipe. Os escrivães, guiados pelos colegas de equipe, terão que escrever o maior número possível de palavras formadas através das letras impostas. Quem formar mais palavras em 3 minutos, vence.

84) DICIONÁRIO

Jogam várias equipes. Cada equipe receberá 3 placas (A, B e C). Em cada rodada, o mestre escreverá no quadro uma palavra que ninguém conhece e dará três definições: uma correta e duas erradas. No JÁ, todas as equipes levantam suas placas ao mesmo tempo. As equipes com mais acertos, vence a prova.

85) QUEM LEMBRA MAIS

Jogam duas equipes e um escrivão para cada equipe. O mestre mostrará o mesmo papel desenhado (várias figuras, animais, objetos...) para cada equipe durante 30 segundos. Depois dos 30 segundos, inicia-se outra contagem, agora de 2 minutos, tempo necessário para que o escrivão de cada equipe escreva em um papel o maior número de coisas que conseguiu lembrar na paisagem. São várias rodadas (vários desenhos). Ganha a rodada a equipe que acertar mais coisas e vence a prova a equipe que ganhar mais rodadas.

86) DANÇA COMO EU DANÇO

Brincam duas equipes. Um jogador estará de frente para o outro, ou seja, cada jogador terá uma pessoa com quem ficará cara a cara. A equipe 1 começa. Cada participante deverá dançar da sua forma. O rival que estiver na sua frente deverá imitar os seus passos de dança. Depois, é a equipe 2 que fará a mesma coisa. Ambas as equipes terão um minuto para fazer.

87) 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 lambuzo o outro. Vencerá o que primeiro acertar a banana na boca do outro. Não pode apalpar com a mão o rosto do outro.

88) BINGO ALIMENTAR

Cada jogador irá escolher um nome de uma comida. Logo após, receberá uma folha de papel ofício, que irá dobrar quatro vezes. Esta folha que representa um retângulo, ao ser dobrada, será dividida em dezesseis novos retângulos pequenos. Ao sinal do mestre, os participantes deverão procurar 16 colegas, e perguntar os seus nomes e da comida escolhida por eles, anotando-os nos pequenos retângulos da folha. Após terem preenchido os dezesseis retângulos, eles receberão um número. O mestre fará um sorteio, e o jogador sorteado deverá falar o seu nome e o da sua comida. O mestre dirá, após a explanação do participante, que quem tiver em sua carteira o nome deste jogador marcará um ponto. Será vencedor quem preencher primeiro a cartela.

89) FORÇA CORPORAL

O mestre decide que palavra ele fará. Dentre os participantes, o mestre escolhe o número de alunos assim como o número de letras que contém a palavra escolhida. Ele também deverá escolher outro jogador, que ficará fora da sala. Enquanto esse participante está fora da sala, o mestre escreve uma palavra no quadro em letras bem destacadas e, na frente de cada letra, coloca um de seus selecionados. Depois de tudo pronto, o jogador retorna à sala e vai para o fundo dela. Ele irá dizendo as letras que acha que tem naquela palavra e, conforme for acertando, o mestre irá mandar os alunos saírem da frente das letras que ele acertou. E assim o jogo prossegue até ele acertar a palavra (fazendo com que todos os participantes saiam da frente do quadro). Assim, ele passará a ser o novo mestre e escolherá outra palavra com outros selecionados e assim por diante...

90) PIQUE-MINUTO

É um pega-pega comum, só que ele é feito em local fechado. O objetivo é o mesmo, só que ele será cronometrado. O jogador que for o pegador quando o tempo acabar (exatos 1 minuto), está eliminado. E a brincadeira continua até o último pegador ser eliminado e dar a vitória ao adversário.

91) MODELAR

Dois círculos, um interno, outro externo. Os integrantes do círculo interno ficarão com os olhos fechados, os do círculo externo irão "modelar" o corpo dos colegas, fazendo lindas poses. Depois, irão procurar um espaço e farão com o seu corpo a mesma pose que fizeram com o corpo do seu companheiro; estes, ao sinal do mestre, abrirão os olhos e irão descobrir quem os "modelou". A seguir, trocam-se os círculos.

92) CAÇA-PALAVRAS

Jogam duas equipes. O mestre dará a cada equipe um papel que contém um quadro com várias letras. Algumas dessas letras, juntadas horizontalmente ou verticalmente, formarão as palavras que estão em cima desse quadro. A equipe que encontrar todas as palavras primeiro, vence a prova.

93) OBJETO ESCONDIDO

Jogam todos os participantes. Todos saem da sala, enquanto o mestre escolhe um objeto e o esconde. Quando o mestre chamar os jogadores, eles deverão fazer perguntas, como "Pra que serve?", "É grande ou pequeno?", "É pesado ou leve?"... Os jogadores irão procurar esse objeto. Quem acertar, será o novo mestre e fará o mesmo.

94) HÁ HÁ HÁ

Os jogadores sentam-se em círculos escolhendo-se uma para começar. Ao sinal de início, o jogador escolhido exclama: Há! ao que o seguinte completa: Há! Há! Cabendo ao terceiro falar: Há! Há! Há! e assim por diante. Antes mesmo de se completar a volta inteira do círculo, o grupo estará com muita vontade de rir, mas não poderá fazê-lo, pois quem ri sai da brincadeira. É uma prova de resistência. Vence quem ficar por último.

95) O IMPERADOR

Os jogadores, sentados, formarão um círculo, exceto um, que ocupa o centro quando for chamado. Depois de escolhido um que será o imperador, chama-se o de fora para começar o jogo. Todos iniciam fingindo coçar o ombro esquerdo com a mão direita. O imperador deve ir, a cada momento, mudando o gesto e todos os outros passam a imitá-lo na nova atitude sem deixar perceber quem é ele. O que está no centro procura descobrir quem é o imperador, em três tentativas. Se errar, ele volta e um novo imperador é escolhido. Ganha se adivinhar e escolhe outro para recomeçar o jogo.

96) PALMADA

Os participantes (sentados), agrupados bem juntos, formam uma pequena roda. Um deles será escolhido para dar as palmadas. Os outros, estenderão as palmas das mãos para o centro do círculo. O objetivo do jogador é bater na palma de alguma mão, com a dificuldade de que todos irão retirar as mãos quando virem o perigo. Quem levar a palmada, será o próximo a fazer.

97) QUEM ESTÁ DIFERENTE

Os jogadores formam um semi-círculo e um participante destacado ficará na frente, com os olhos vendados. Os integrantes da roda permanecem na mesma posição menos uma que toma posição diferente. O jogador destacado no meio da roda tira o lenço dos olhos e procura encontrar o que está diferente. Acertando, escolhe outro para substituí-lo. Errando, o participante diferente se apresenta e a brincadeira recomeça.

98) MENSAGEIRO

Jogam duas equipes, organizadas em semi-círculos fronteiros. Entre elas fica o mestre que dá ao último jogador de cada grupo lápis e papel. Para começar o mestre segreda a mesma mensagem ao primeiro de cada equipe. Ao seu sinal, tal recado vai sendo cochichado de um em um de cada partido até o último. Este ao recebê-lo transcreve-o para a folha de papel que corre a levar ao orientador. Ninguém pode repetir a frase ao vizinho depois de já lhe houver segredado uma vez. As mensagens serão conferidas em voz alta pelo mestre somente no término da partida. A vitória é do partido que primeiro entregar a mensagem ao mestre.

99) FÓSFORO

Os participantes (sentados) formarão uma roda e um iniciará a dinâmica. Ele acenderá um palito de fósforo e passará para o seu vizinho. Todos devem repetir a ação até que o fósforo se apague. Quem permitir isso, é eliminado. Ganha quem ficar por último.

100) CANTO CERTO

O mestre terá uma lista com várias perguntas que serão feitas aos participantes. No quadro, serão escritos os nomes de cada um, deixando um espaço para colocar os pontos. Como toda sala tem 4 cantos, a sala será dividida assim: todos os participantes, inicialmente, ficarão no canto X. Os outros cantos serão: A, B e C. O mestre fará a pergunta e dará três alternativas: A, B e C. Então, os participantes deverão ir para o canto respectivo à resposta certa. Depois de revelada a resposta, o mestre escreve os pontos de quem ganhou e todos voltam para o canto X. Ganham as pessoas que tiveram o máximo de pontos.

101) APONTE O QUE OUVIU

Os participantes deverão sentar-se em círculo. Obedecendo uma determinação do professor, um deles aponta para uma parte de seu corpo, afirmando entretanto, ser outra. Por exemplo: Aponta para o nariz e afirma: "Este é meu umbigo". O seguinte, imediatamente, deve colocar a mão sobre a parte de seu corpo que ouviu e não na que viu; no caso, colocar a mão no umbigo e afirmar, por exemplo, "Este é meu cabelo". Caberá ao seguinte colocar as mãos sobre seus cabelos e fazer uma afirmação, indicando outra parte do corpo, e assim sucessivamente. O professor, para estimular o acerto de todo o grupo, poderá estabelecer que a vitória será sua quando alguém errar e que o grupo será vencedor se todos acertarem. A tendência natural do participante, premido pela urgência de sua resposta, é apontar o que viu e não o que ouviu, atrapalhando-se na hora de apresentar sua indicação. O participante que errar, deve dirigir-se ao quadro-negro e desenhar uma parte do corpo humano. O seguinte a cometer erro deverá continuar o desenho, acrescentando mais uma parte (como o jogo da forca).

102) JOGO DAS CORES

As crianças estarão sentadas em grupos, divididos pelo professor. O professor pedirá que cada criança cite um objeto visível em sala de aula, da cor que ele indicar. Dirá por exemplo verde e concederá de dez a quinze segundos. Um jogador do grupo dirá: - Verde é a blusa da Maria. O outro dirá do outro grupo: - Verde é a caneta do João. Os que não conseguirem satisfazer o pedido do professor dentro do tempo determinado, perderá a oportunidade e marcará um ponto negativo para o seu grupo. *Falta:* Constituirá falta nomear um objeto que já tenha sido citado anteriormente. *Vitória:* O grupo que menor número de pontos negativos obtiver será o vencedor.

103) TÁ VIVO?

Os alunos estarão em círculo, sentados, um aluno no centro. Ao sinal, o aluno do centro acende um palito de fósforo e segura na posição horizontal, vai perguntando aos colegas, um por um: Tá vivo? h. O outro responde: Tá! h Ao momento em que o palito apagar ou queimar quase tudo, o aluno que recebeu a pergunta ocupará o centro.

104) AMIGO SECRETO

Cada aluno escreve seu nome em um pedaço de papel. O professor recolhe os papéis e embaralha-os em uma caixa. Faz a caixa passar de mão em mão, para que os alunos retirem seu amigo secreto. De posse do nome do colega, deverão procurá-lo e apresentar-se a ele, narrando suas próprias expectativas, preferências e alguma curiosidade a seu respeito. Assim, o aluno dá a si mesmo como presente ao amigo. O que torna o jogo mais instigante é o fato de que o grupo não se conhece, devendo procurar quem é seu amigo. Há uma intensa movimentação pela sala e já neste momento de bateio exploração inicia-se a apresentação. Depois que cada um tiver se apresentado ao seu amigo, deverá dizer ao grande grupo quem foi seu presente, isto é, quem o pegou e se apresentou. Por exemplo: Lúcia tirou Sandra que tirou Carlos. Sandra deverá contar o que Lúcia falou de si mesma, e falará de si ao Carlos. Se alguém tirar seu próprio nome, dar-se-á a si mesmo como presente, ou seja, apresentar-se-á à turma.

105) QUEDA DE DEDO

Espécie de queda de braço, mas com o dedão. Com o próprio dedão, tenta-se imobilizar o dedão do adversário. Em uma melhor de 5, ganha quem imobilizou o dedão do adversário por mais vezes.

106) ESCONDE DENTRO

Um objeto é escondido dentro da roupa de uma pessoa. As demais devem procurar. Quem achar, é o próximo a esconder.

107) FEITIÇO CONTRA O FEITICEIRO

Quando todos estiverem presentes, o mestre distribuirá papel e caneta e dirá que pretende fazer uma brincadeira com alguém e precisa de sugestões de castigos. Cada uma deve sugerir algo e assinar em baixo. Todos os papéis serão recolhidos e lidos um a um, por exemplo: A Marcela disse que quer que ela cante um trecho da música "É o Amor" na janela do prédio, mas como esta brincadeira se chama "feitiço contra o feiticeiro" (isso só deve ser revelado depois que todas escreverem e assinarem) é a Marcela quem vai cantar na janela do prédio. Todos os jogadores deverão cumprir seus próprios castigos.

108) DESENHAR UM PORCO

Os participantes estarão sentados em seus lugares, com papel e lápis. Ao sinal do chefe, todos devem fechar os olhos e desenhar um porco no papel, não se esquecendo de pôr os olhos. Ganha o jogador que fizer a representação mais exata do porco.

109) JOGO DAS PALAVRAS

Deverá ser feito as letras do alfabeto nos papeis. Dividir em grupos (de dois a quatro grupos). Eles pegam uma quantidade de letra, tentam formar uma palavra, se conseguir formar passa para o próximo, se não conseguir, terão que ir comprando as letras restantes até formar uma palavra. Ganha quem conseguir acabar com todas as suas letras.

110) DESENHO COLETIVO

Sentados em roda, cada um recebe um pedaço de papel, cortado com a mão, com irregularidades e alguns gizes de cera. Cada um deve numerar sua parte, seguindo a seqüência da roda. Ao sinal do monitor, todos começam fazendo pontos em seu papel. Após alguns segundos, ao sinal do monitor, todos deverão passar seu papel para a direita, e continuar a fazer os pontos neste novo papel. Outro sinal do monitor, outra troca de papéis no mesmo sentido. As trocas devem continuar até que o monitor perceber que o papel já está com repleto de pontos. Na próxima fase, os participantes são instruídos a ligar os pontos, afim de formar desenhos. Após alguns segundos, nova troca, e assim segue a atividade, até que alguns desenhos apareçam nas folhas. Ao final do jogo, cada um deve procurar sua folha inicial, e todos juntos, devem emendar as folhas com fita adesiva, compondo um desenho gigante! No final, o monitor deve colar as folhas, afim de reconstruir o rolo original. Pode ser feita uma exposição.

111) ESCRAVOS DE JÓ

Em círculo, cada participante fica com um toquinho (ou qualquer objeto rígido). Primeiro o monitor deve ter certeza de que todos sabem a letra da música que deve ser (em itálico): *Escravos de jó jogavam cachangá* (passando seu toquinho para o outro da direita); *Escravos de jó jogavam cachangá* (passando seu toquinho para o outro da direita); *Tira* (levanta o toquinho), *põe* (põe na sua frente na mesa), *deixa o Zambelê ficar* (aponta para o toquinho na frente e balança o dedo). *Guerreiros com guerreiros fazem zigue* (passando seu toquinho para o outro da direita), *zigue* (volta seu toquinho da direita para o colega da esquerda), *zá* (volta seu toquinho para o outro da direita). *Guerreiros com guerreiros fazem zigue* (passando seu toquinho para o outro da direita), *zigue* (volta seu toquinho da direita para o colega da esquerda), *zá* (volta seu toquinho para o outro da direita)

112) TODOS OS SENTIDOS

Essa atividade poderá ser feita com três participantes ou mais. Uma idade mínima ideal para essa atividade seria de seis anos. Para essa atividade, você deverá escolher um ou mais participantes para servirem de árbitros. Você deverá escolher um outro participante, que vai tentar adivinhar o que é através dos quatro sentidos (tato, olfato, paladar e audição). Para começar, vende os olhos com o lenço de quem vai tentar descobrir o que está sendo apresentado. Use sua criatividade! Por exemplo, no olfato, faça-o sentir o cheiro de algumas frutas, de especiarias como canela, de perfumes, etc... Na audição, agite um molho de chaves no seu ouvido. No paladar, coloque na língua dela a acidez do limão, ketchup, legumes. No tato, dê um saco de farinha para ela colocar as mãos, areia, açúcar, etc... A cada produto descoberto, o participante ganhará 10 pontos. Coloque todos os integrantes para participar da atividade. Vence aquele que obtiver mais pontos.

113) DOMINÓ

É preciso adquirir. O jogo pode ser jogado em duplas, trios, quartetos ou até oito jogadores divididos em 4 subgrupos de 2 pessoas para cada jogo de dominó. No total, este jogo pode ser jogado por tantas pessoas quantos forem os jogos de dominó. Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional. O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.

114) UNO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

115) BANCO IMOBILIÁRIO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

116) JOGO DA VIDA

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo

117) SOLETRANDO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

118) TOPA OU NÃO TOPA

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

119) QUEBRA-CABEÇA

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

120) FUTEBOL DE BOTÃO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

121) DAMAS

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

122) XADREZ

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

123) LEGO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

124) GAMÃO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

125) PEGA VARETAS

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

126) BARALHO

É preciso adquirir. Há diversas versões. Solicitar a algum jogador uma versão e que ele explique as regras.

127) FANORONA

É jogado com uma caixinha de fósforos, destas de madeira. Coloca-se um palito entre a caixinha e a "gaveta" da mesma, deixando uma porção do palito para fora. coloca-se a caixa apoiada sobre um dos lados, com o palito para cima (na verdade é mais fácil ver do que explicar). Com a ponta dos dedos, bate-se no palito para que a caixa pule. Se cair de lado, nada se ganha; se cair sobre uma das laterais, 5 pontos; se ficar em pé, 10 pontos e se cair apoiada num dos lados e no palito, são 15 pontos. Quem fizer 100 pontos primeiro ganha. Em tempo: é preciso que a caixa dê pelo menos uma volta sobre si mesma para os pontos serem computados. Derrubando a caixa, passa-se a vez ao adversário.

128) BAMBOLÉ

Em cada rodada, brincam um participante de cada equipe. O objetivo é rodar o bambolé na cintura por mais tempo, sem deixar cair no chão. A equipe que tiver o maior número de participantes campeões, vence.

129) NIM

É jogado com palitos (de dente ou de fósforos. Faça três fileiras com os palitos, uma embaixo da outra: uma com três palitos, uma com 5 e a última com 7. Cada jogador tem direito a tirar quantos palitos quiser, mas somente de uma fileira de cada vez. Assim, pode-se tirar um único palito da fileira de 7, ou todos da fileira de 3, ou dois da fileira de 5, passando então a vez ao adversário. Quem ficar com o último palito, perde o jogo.

130) PALITINHOS

Cada jogador inicia com três palitinhos. Os jogadores colocam as mãos para trás, escolhendo uma quantidade de palitos (zero, um, dois ou três), colocando a mão direita para frente. Os palitos "em jogos" são os que se encontram nesta mão. A seguir, cada um dos jogadores dá o seu palpite ("chamar"), dizendo qual o total dos palitos estão em jogo, ou seja, quantos palitos, ao todo, existem nas mãos dos jogadores. Os palpites não podem ser repetidos. Ganha a rodada aquele que acertar o número exato de palitos em jogo. Este jogador, então, "tira" um palito e passa a jogar com um palito a menos, isto é, se tinha três palitos ao todo, agora jogará com dois. O jogador que deu o palpite em primeiro lugar, na próxima rodada será o último a "chamar", e assim por diante. Ganha o jogo quem primeiro ficar sem palitos.

131) MACACADA

Formar entre os participantes, dois grupos que deverão negociar entre si, considerando que representarão dois grupos de macacos, e que portanto durante o jogo não podem falar, mas apenas gesticular e emitir sons como os macacos. Antes porém, deverão escolher cada qual o seu representante para a negociação. Os produtos a serem negociados poderão ser: alimentos, objetos, água, um território ou a Paz. Somente o negociador deverá se comunicar com o grupo vizinho. Antes de iniciar a negociação, o grupo se reúne e discute a técnica a se usada, as estratégias e o que vai ser negociado. Após isso, não se pode mais falar, somente gesticular, urrar, emitir grunhidos, fazer sinais, pular, etc. O tempo para a negociação é de 2 minutos. Após esse tempo o negociador volta a base e o grupo melhora a estratégia de ação. Se a negociação emperrar, o grupo sinaliza para que seu negociador retorne à base, para que seja refeita a estratégia. Quando tudo termina, os grupos podem juntar-se em um círculo maior e iniciar uma sessão de massagem coletiva, começando pela catação de piolhos, ou cafuné nas cabeças dos participantes e depois, na seqüência, massagear as costas e braços. Pede-se para que todos sentem-se no chão e abre-se o debate sobre as impressões causadas pelo exercício.

132) COMPLETE A FRASE

Cada equipe receberá uma frase com algumas palavras substituídas por "_____". As palavras que faltam para dar sentido à frase estarão em um espaço à parte. O objetivo do jogo é completar a frase com as palavras corretas. Quem o fizer primeiro, vence. Em caso de erros, a equipe adversária sai vitoriosa.

133) ADIVINHAÇÃO RIMADA

Os jogadores estarão sentados em roda. Um jogador inicia a brincadeira dizendo - Estou pensando numa palavra que rima com cadeia, qual é? h (Por exemplo). As demais procuram advinha-la cabendo a quem conseguir o direito de fazer a nova pergunta. Se o grupo demorar muito a acertar, quem pensou na palavra deve ajudar os companheiros a descobri-la por meios de gestos descritos do que se tiver pensado. Assim, a criança que imaginar a baleia, procurará sugerir tal animal através de movimentos e expressões fisionômicas, mas sem nada falar

133) AR, TERRA E MAR

Crianças em círculo, mestre ao centro. O mestre inicia o jogo indicando com um dedo um dos jogadores dizendo: -Terra (por exemplo). O jogador apontado terá de responder o nome de um animal que vive na terra, como cavalo, tigre, etc. Se ele se enganar, pagará prenda. O jogo continuará indicando, o mestre, outro jogador. Prossegue-se com a indicação de ar, terra e mar alternadamente, dando-se a oportunidade a todos os alunos. Ao fim de algum tempo, passa-se a aplicação de penalidades às crianças que pagaram prendas, exigindo-se que cada uma delas escolhida ao acaso, indique o nome de três animais que vivem no ar, na terra e no mar

134) CORRIDA DO ALFABETO

Formam-se duas equipes. Cada um se senta em rodinhas. Cada grupo escolhe seu chefe. Ao sinal de início, os capitães começam a dizer o alfabeto o mais depressa que podem. Tão logo o terminam, os vizinhos da esquerda fazem o mesmo para depois cederem a vez aos companheiros seguintes e assim sucessivamente, até o grupo terminar vencendo a equipe que primeiro consegue, sem soltar letras nem jogadores. Quem erra deve recomeçar do ponto em que cometeu a falha, sem perder tempo.

135) BOM DIA

De mãos dadas as crianças formam um círculo. No interior deste permanecerá um jogador vendado. O círculo gira para a direita ou para a esquerda. Quando o jogador do centro bater o pé no chão o círculo para de girar. A criança do centro aponta para um jogador e este dirá: g - Bom dia h. O do centro terá que o reconhecer pela voz, dizendo o seu nome. Caso erre, ainda terá o direito de apresentar mais dois nomes. Acertando, o que foi apontado ocupará o centro e o outro o substituirá na roda, do contrário, o jogo prosseguirá até que o do centro, fazendo novamente parar o círculo mencionar acertadamente o nome do companheiro

136) VAI E VOLTA

As crianças formam um círculo bem grande conservando bastante espaço entre si. Uma delas recebe a bola. Ao sinal de início, a bola vai ser passada de uma em uma à volta do círculo, o mais depressa possível, sem faltar ninguém. A certo apito ela é mandada na direção contrária sem perda de tempo. Os sinais são dados a intervalos irregulares, ora demorados, ora seguidos com rapidez para exigir atenção contínua dos jogadores. Quem não obedecer prontamente a ordem e não arremessar a bola depois do sinal, paga uma prenda. A vitória é dos jogadores que termina a brincadeira e não pagam prendas.

137) TANQUES DE GUERRA

Para este jogo, necessitamos de duas canetas de cor diferentes, e uma folha de papel. Desenha-se nas extremidades opostas da folha dois círculos mais ou menos do mesmo tamanho, cada um de uma cor. Este são os "quartéis". Desenha-se, em frente aos "quartéis", três pequenas cruces. São os "tanques de guerra". O objetivo do jogo é atingir o "quartel" inimigo. Para tanto, apóia-se a caneta com a ponta sobre o papel, iniciando o jogo num dos "tanques", apoiando-a com o dedo no outro lado. A seguir, desfere-se um "piparote" na caneta, que traçará uma linha sobre o papel. A jogada seguinte será a partir do final do risco traçado. No local onde acabar o traço, faz-se um pequeno círculo. É este círculo que deve ser atingido para que o tanque seja destruído. Quem atingir o quartel inimigo primeiro, ganha o jogo.

138) SUPER-GARGANTA

Em cada rodada, brincam um representante de cada equipe. O objetivo é ficar mais tempo falando uma palavra, puxando uma vogal. Ex.: Gooooooooo!. Quem conseguir ficar mais tempo falando a tal palavra, vence a rodada. A equipe vencedora será a que tiver o maior número de campeões.

139) GUARDA DO ZOOLOGICO

Crianças em círculo, exceto uma, que fica no centro (o guarda). O guarda do zoológico indica várias crianças e grita: g - Aqui estão os cachorrinhos h. A este sinal tais crianças imitam os cachorrinhos. O guarda então designa outras crianças e lhes dá o nome de outro animal que elas deverão imitar. Depois de ter dado 3 ordens o guarda escolhe seu substituto.

140) DANÇA DO CANUDO

Jogam uma dupla de cada equipe. Uma música será executada e os pares deverão manter o papel sem cair no chão, segurando somente com a sucção do canudo que estará em suas bocas. Quem deixar cair, dá o ponto para o adversário.

141) TRILHA DO MACACO

É uma corrida onde correm um representante de cada equipe. É desenhado no chão duas amarelinhas gigantes. O objetivo é atravessar essa amarelinha (como na brincadeira, não podendo pisar na linha) e chegar até o fim. Se pisar na linha, volta ao início. Quem sair da amarelinha e cruzar a linha de chegada primeiro vence.

142) RODAR O PIÃO

Para rodar o pião, risque um círculo no chão, que será a roda ou a raia. Depois, enrole um fio barbante na cabeça do pião e desça até a ponta; dê uma volta e enrole o barbante para cima até a parte gordinha. Enrole a outra ponta no dedo indicador e lance o pião. Se ele cair girando dentro da roda, vale dois pontos. Se sair da roda e voltar, não fique desesperado, você vai ganhar um ponto. Se sair e não voltar, hum... respire fundo... você perde um ponto. Vence quem fizer dez pontos primeiro.

143) CELA DE PIÃO

Para brincar de Cella, é simples. Risque a cela no chão, que pode ser um círculo ou um quadrado. Todos lançam seus piões. O pião que cair mais distante da cela é colocado no centro dela para ser alvo dos demais. Os jogadores devem lançar seus piões, levantá-los na palma da mão e atirá-los contra o que está na cela. Aquele que não conseguir atingi-lo coloca seu pião no centro da cela.

144) MANDUCA MANDA

A brincadeira começa com a ordem do orientador: g - Manduca Manda... levantar o braço h, por exemplo; à qual todos devem obedecer. Ele dá novos comandos, que exigem maior ou menor movimento, (ficar de cócoras, pular 3 vezes no mesmo lugar, fazer meia volta dar 4 passos para trás, etc.). Quando as ordens são precedidas pelas palavras - Manduca Manda, tem que ser atendidas, do contrário não devem sê-lo, cabendo a quem cumpre ser tirado do jogo, pagando ao final uma prenda. Assim sendo ao ouvirem bater palmas quem faz tal coisa erra. A vitória é de quem findo o tempo previsto, não houver pago prendas.

145) ORELHINHA

Crianças sentadas em círculo, uma no centro de olhos fechados. Uma das crianças será escolhida para puxar (devagar) a orelha do colega do centro e de olhos fechados. Depois disso, voltará para seu lugar. Ao sinal do professor, o aluno abrirá os olhos e tentará adivinhar quem lhe puxou a orelha. Levanta-se, pega pela orelha o colega que julga ser culpado e colocando-o no centro do círculo, senta-se no lugar vago. Se acertar o jogo terá prosseguimento, se errar será conduzido pela orelha ao centro, pelo suposto culpado.

146) ANJO DO BEM E ANJO DO MAL

São escolhidas duas crianças uma para ser o Anjo do Bem e a outra o Anjo Mal. Uma outra criança dá a cada uma das outras restantes um nome de fruta, ou uma cor, cochichando-lhe no ouvido. Inicia-se o jogo com o diálogo: "Toc, Toc". A mesma criança que escolheu o nome das frutas e que designou a cada é o porteiro e diz: "Quem bate?" Dependendo da vez, a criança que bate responde: "Anjo do Bem ou Anjo do Mal". A criança (porteiro) diz: "O que você quer?" Anjo do Bem ou Anjo do Mal responde: "Uma cor". A criança (porteiro) pergunta: "Que cor?" A partir daí, o Anjo do

Bem ou o Anjo do Mal tem três opções. Se entre as três opções não tiver nenhuma criança que tenha o nome da cor, será então a vez do outro anjo. Se acertar, a criança (cor) pertencerá ao Anjo que acertou. Ganha quem possuir mais crianças. Exige noção de ordem e alteração por parte dos anjos do Bem e Mal. Também é necessário que as crianças memorizem as frutas ou cores que as representam.

147) CEGOS CAÇADORES

Duas equipes participam. Cada equipe escolhe o seu representante. Os dois jogadores têm seus olhos vendados e darão 25 voltas em torno de si mesmos. Enquanto isso, o mestre esconderá um objeto em um local de difícil acesso e dirá aos caçadores : " - Procurem um (nome do objeto). O objetivo de cada caçador é encontrar o objeto e pegá-lo. Vence quem o fizer.

148) SALADA MISTA

Um grupo de meninas e meninos senta-se e uma pessoa fica de costas para esse grupo, com outra, ao seu lado, vendando seus olhos com uma das mãos. Então a que está conduzindo a brincadeira vai apontando para as pessoas sentadas e pergunta qual ela escolhe. É esta, e ela responde sim ou não, sem saber quem é a pessoa. Quando responder sim, a que está guiando a brincadeira pergunta para a que está de costas o que ela quer oferecer a essa pessoa: se ela quer abraçar, beijar ou apertar a mão da pessoa escolhida. Ela responde o que quer e tem que fazer o escolhido. O interessante nessa brincadeira, é que muitos acabam conseguindo beijar quem queriam, mas às vezes conseguem só apertar a mão do menino ou menina que gostariam e beijando quem não desejavam. A que estava no centro sendo guiada para escolher, passará a ser a nova que conduzirá a brincadeira e a que conduzia senta-se com as outras. A que foi escolhida será a que escolherá agora. E a brincadeira continua.

149) TRAVA-LÍNGUA

Promover uma disputa de trava-línguas entre as equipes. Quem se sair melhor, vence a prova.

150) TIRE UM IGUAL

Uma criança destacada de olhos vendados. Dá-se um objeto à criança que está de olhos vendados para que ela o segure. Coloca-se este entre os outros. Tira-se em seguida a venda dos olhos da criança e mande que ela olhe para todos e retire o objeto que segurou do meio dos outros.