

13- A ESTÓRIA DO SR. NICOLAU

O monitor deve solicitar ao grupo que disponha as cadeiras em círculo, no qual deve se incluir. Feito isto, deve esclarecer que contará uma história que deverá ser repetida por cada um dos integrantes do grupo, até dar toda a volta no círculo e chegar novamente ao aplicador. Deverá dizer que a história será contada por partes e, a cada rodada, o aplicador acrescentará uma nova parte. Cada vez que um dos elementos do grupo errar a repetição da história, ou ficar em dúvida, será excluído.

Estória do Sr. Nicolau

1. O cachorro que mordeu a perna do Sr. Nicolau
2. O mato que escondeu o cachorro, que mordeu a perna do Sr. Nicolau.
3. O fogo que queimou o mato, que escondeu o cachorro, que mordeu a perna do Sr. Nicolau.
4. A água que apagou o fogo, que queimou o mato, que escondeu o cachorro, que mordeu a perna do Sr. Nicolau.
5. O rato que bebeu a água, que apagou o fogo, que queimou o mato, que escondeu o cachorro, que mordeu a perna do Sr. Nicolau.
6. O gato que comeu o rato, que bebeu a água, que apagou o fogo, que queimou o mato, que escondeu o cachorro, que mordeu a perna do Sr. Nicolau.
7. O menino que pegou o gato, que comeu o rato, que bebeu a água, que apagou o fogo, que queimou o mato, que escondeu o cachorro, que mordeu a perna do Sr. Nicolau.
8. O cabo que salvou o menino que pegou o gato, que comeu o rato, que bebeu a água, que apagou o fogo, que queimou o mato, que escondeu o cachorro, que mordeu a perna do Sr. Nicolau.
9. O sargento que condecorou o cabo, que salvou o menino que pegou o gato, que comeu o rato, que bebeu a água, que apagou o fogo, que queimou o mato, que escondeu o cachorro, que mordeu a perna do Sr. Nicolau.
10. O cachorro que mordeu a perna do sargento, que condecorou o cabo, que salvou o menino que pegou o gato, que comeu o rato, que bebeu a água, que apagou o fogo, que queimou o mato, que escondeu o cachorro, que mordeu a perna do Sr. Nicolau.

Ao invés de excluir aquele que não conseguir dar sequência ao jogo, pode-se pedir que os demais participantes o auxiliem a lembrar dando dicas, fazendo assim com que todos continuem participando do início ao fim do jogo.

14- O GUIA E O CEGO

Os participantes deverão unir-se em duplas. Um elemento de cada dupla deverá vendarse os olhos. Cada dupla terá 5 minutos para conhecer a sala, seus objetos e pessoas. Para fazer a investigação da sala, a dupla poderá usar a(s) forma(s) que achar melhor: a visão, o tato (mãos e pés), a audição, o olfato ou criar novas formas. Não poderá ser usado a fala.

O integrante da dupla que não tem os olhos vendados, além de fazer a sua própria investigação, deverá guiar o outro para que não tropece ou bata em pessoas, em objetos e paredes.

Se julgar necessário, após dois minutos e meio, o monitor pode solicitar às duplas que troquem a venda de participante.

15- CADEIRA LIVRE

Forma-se um círculo com cadeiras, totalizando uma a mais que o número de participantes. Todos sentam voltados para o interior do círculo deixando, obviamente, uma cadeira "Cadeira Livre".

O jogo tem início com os participantes que estão sentados, imediatamente, à direita e à esquerda, da "cadeira livre", disputando o assento. Aquele que sentar primeiro, fica e fala em voz alta: - "Eu sentei ..."

O outro volta para sua cadeira. Dando sequência a esse primeiro movimento, os dois participantes mais próximos daquele que sentou na cadeira livre, mudam assento indo na direção dele – como se fossem puxados por ele. Enquanto sentam, devem falar em voz alta, respectivamente:

- "... no jardim"
- "... com meu amigo ... Carlos(*)

(*) chama pelo nome outro participante

O amigo chamado, sai de seu lugar e vai sentar-se ao lado daquele que o chamou, deixando, conseqüentemente, a cadeira que ele ocupava – livre.

A partir daí, o jogo continua repetindo todo o processo para ocupar a "Cadeira Livre" e completar a frase: "Eu

sentei ... no jardim ... com meu amigo..."

16 - DANÇA DAS CADEIRAS 2

No jogo "dança das cadeiras" convencional, as cadeiras vão sendo retiradas, e aquele que ficou sem sentar sai do jogo. Neste as cadeiras são retiradas, mas os participantes não, sendo que o número de participantes fica maior que o de cadeiras, e todos devem se acomodar nelas, mesmo que seja preciso sentar no colo de outro participante. O jogo dura enquanto conseguirem sentar, o até ficar uma única cadeira.

A novidade é que ninguém é excluído e todos participam.

17- PEGA-PEGA

O objetivo é que todos se salvem. O pegador com uma bexiga tenta toca o peito de alguém, se conseguir ele passa a bexiga e invertem-se os papéis.

Para não serem pegos, os participantes têm que se abraçar aos pares, encostando o peito um no outro, salvando-se mutuamente. O abraço pode durar apenas 3 segundos.

18- OS QUATRO CANTOS DA SALA

1. Pede-se que duas pessoas voluntárias se retirem da sala enquanto é explicada a brincadeira.
2. O animador explica ao grupo:
 - a) é preciso encontrar uma figura imaginária para cada canto da sala;
 - b) a brincadeira será tanto mais divertida quanto mais engraçadas ou exóticas forem as figuras imaginárias para cada canto. Por exemplo: num canto da sala o grupo imagina que há soda cáustica, num outro, um gambá, num outro, uma barata, e num outro um escorpião;
 - c) encarrega-se uma pessoa para anotar a figura imaginária em cada canto, e as respostas que serão dadas pelos voluntários, assim que retornem à sala. 3.
3. Chama-se os voluntários à sala, e o animador lhes explicará que o grupo imaginou uma figura em cada canto da sala. Os voluntários são convidados, um a um, a dizer para o grupo o que fariam com cada figura imaginária.
4. A brincadeira será tanto mais engraçada, quanto mais engraçadas forem as figuras imaginárias, inventadas pelo grupo.

19- FUI À FEIRA

1. Cada pessoa do grupo recebe um número.
2. O animador começa: "Fui à feira e comprei 3 dúzias de bananas"(ou qualquer coisa)
3. A pessoa com o número 3 deverá retrucar sem hesitação: "três dúzias de banana, não". O animador: "O que então? E o número 3: "Oitos rosas". O número 8 repetirá a sequência com o número 3 e assim por diante.
4. Quem se distrair ou quebrar a sequência, sai do brinquedo.

20- GATINHO APAIXONADO

1. O grupo sentado em qualquer disposição é instruído sobre os efeitos de um gato apaixonado para conquistar a companheira.
2. Todos os presentes são gatos
3. O animador representará por primeiro o gato apaixonado.
4. Para fazer sua conquista ele tem direito a se aproximar de qualquer pessoa do grupo, dar três miados caprichados da maneira que ele quiser.
5. A pessoa abordada deverá manter-se séria, enquanto todos os demais podem rir e torcer pelo gato.
6. Se a pessoa abordada rir, é prova de que foi conquistada, passando então ela a ser o novo gato conquistador.
7. O brinquedo prossegue enquanto houver interesse.

21- MARIA ORDENA

1. Todos de pé, formando um círculo
2. Sempre que o animador expressar uma ordem, dizendo antes ou depois da mesma "Maria ordena "

que todos os participantes deverão realizar a tarefa.

3. Se o animador mandar fazer alguma coisa sem dizer também “Maria ordena”, ninguém deverá atendet. Caso isto aconteça, o que fizer, sairá da brincadeira.

22- ADIVINHAÇÃO

1. O animador pede que três participantes da brincadeira se retirem da sala.
2. Na ausência dos três, forma-se um círculo, no qual todos devem modificar a posição de alguma coisa pessoal. (por exemplo: desabotoar a blusa, mudar a posição do relógio, etc.)
3. Os três ausentes são convidados, um a um, para entrar no círculo, cabendo a cada um adivinhar as modificações realizadas nas pessoas sentada no círculo.
4. Será vencedor quem descobrir as alterações feitas.

23- AMARRADOS PELO PÉ

Reuni-se o grupo e forma-se duplas. Os componentes da dupla serão colocados um frente ao outro.

Os seus cadarços são amarrados de forma que não consigam se distanciar um do outro.

Na sala são colocados objetos, que podem ser cadeiras, como obstáculos. Em uma extremidade da sala que deverá ser o local de chegada, coloca-se em cima de uma mesa/cadeira um prato com balas. A dupla deve caminhar pela sala, desviando-se dos obstáculos até chegar a cadeira. Um componente deve colocar a mão no outro. Chegando até as balas, cada um deve pegar com a boca um bala.

Neste jogo, não há vencedores, porque cada dupla faz a caminhada de uma vez. O segredo para manter o equilíbrio é colocar a mão para trás e seguir os passos do companheiro. No momento da bala, um deve ajudar o outro a alcançar a bala, flexionando o corpo, dando maior equilíbrio para o seu companheiro.

24- JOGO DA MEMÓRIA

Confeccionar cartões com frases, ou desenhos que estejam relacionados com o tema da aula. Os cartões são feitos aos pares.

25- QUEBRA-CABEÇA

Formar o grupo em duas equipes. Distribuir as peças do quebra-cabeça entre os participantes. O monitor faz uma pergunta sobre a história, ou tema à uma das equipes. Um participante da equipe deve responder e se acertar, coloca a peça sobre a mesa, caso contrário não pode colocar a peça. Faz-se então uma outra pergunta para a outra equipe, e assim por diante, até que todas as peças estejam sobre a mesa.

26- PÁTIO DA FAZENDA

Os jogadores formam um círculo ao redor do quarto e recebem, em segredo, nomes de pássaros ou de animais, dois de cada animal. Ao receber a ordem de iniciar, cada um começa a fazer o ruído característico do animal que representa e tenta encontrar seu par. À medida em que os pares vão sendo formados, estes sentam-se em seus lugares, mas um deles, designado de burro, permanece só, emitindo zurros.

27- FOTÓGRAFO

O grupo arruma-se para tirar um retrato. Uma criança atua como fotógrafo, se ajoelha sobre uma cadeira de frente para o grupo: faz gestos e diz frases, etc, tentando fazer que as crianças se movam. Aqueles que se moverem três vezes saem do jogo. O último que fica é o vencedor.

28- ESCULTORES

Cada criança recebe algumas pelotas, pinhas (de pinho), rolhas, fósforos, penas, etc. Em dez minutos decide-se qual é o melhor coelho, o melhor rato ou o melhor boneco que foram construídos com aqueles elementos.

29- PASSOS

Os jogadores ficam de pé em qualquer lugar da sala. A um dos jogadores se vendam os olhos e seu objetivo é o de tocar em algum dos jogadores que por esse fato torna-se “ele”. Os jogadores podem dar apenas três passos em qualquer direção: Para trás, para frente, ou para os lados, para evitar o jogador vendado. Quando um jogador dá o primeiro passo coloca uma de suas mãos na cadeira; no segundo passo, coloca a outra mão em outra cadeira e no terceiro passo cruza os braços. Isto permite a cada jogador ver quanto avançaram os demais. Quando um jogador é tocado, os outros recuperam o direito a dar os três passos.

30- O BAÚ DO VIAJANTE

Uma criança sai da sala e os outros assumem nomes dos diferentes objetos que são levados em uma viagem: roupa de banho, meias, blusas, escova de dente, etc. A criança que saiu da sala retorna e diz que quer encher seu baú e que necessita de um objeto cujo nome comece com a letra "M". Se há algumas crianças que escolheram representar objetos que iniciam com esta letra, eles dão um passo para a frente e o dono do baú tem que adivinhar o que eles representam. Tem apenas uma oportunidade com cada, e se não acertar, a criança que representa o objeto se senta. Se acertar, então a criança une-se ao viajante. Cada viajante somente terá direito a 6 letras para dar oportunidade a todas as crianças de jogarem. Nos grupos pequenos permite-se que o viajante utilize todo o alfabeto, até que todos os jogadores passem para o seu lado ou estejam sentados. O viajante que tiver o maior número de objetos em seu baú é o vencedor.

31- SIMPATIZA COM SEUS VIZINHOS ?

O grupo forma-se em círculo, sentados. Quem faz de "Ele" coloca-se no centro e dá início ao jogo perguntando a qualquer dos outros "Você simpatiza com os seus vizinhos?" O jogador interrogado pode responder "Não". Ele pergunta então "A quem você prefere? , a resposta é X-Z (nomes de crianças). As crianças mencionadas deverão então trocar de lugar e Ele tentará tomar um dos seus lugares antes deles. O jogador interrogado pode responder: "Simpatizo com eles, mas não vou me mudar", que constitui o sinal para que todos mudem de lugar. Se Ele conseguir ocupar um dos lugares, o que ficar de pé, torna-se Ele.

32- ESPELHO

O grupo marcha em círculo, no ritmo de música, canto ou assovio, com uma criança no centro. No sinal combinado ou quando a música cessar, a criança do centro coloca-se em frente de um do círculo e executa ações que o outro deverá imitar, como se estivesse se vendo em um espelho: por exemplo, se a criança do centro estende seu braço esquerdo, a criança que está de frente deverá fazê-lo com o direito. Se a criança do círculo executa a ação corretamente, troca de lugar com o do centro.

33- ESTOURO DO BALÃO

Escolhem-se uns oito a dez voluntários. Todos receberão um balão de ar atado ao tornozelo. Cada um deverá cuidar do seu e ao mesmo tempo tentar estourar o balão do outro com os pés. Será vitorioso aquele que conseguir estourar o balão dos adversários e permanecer com o seu inteiro.

34- PENSAR NO ABC

Os participantes encontram-se todos em círculo. A brincadeira inicia, nomeando, um a um, seguindo o círculo, o nome de um país, seguindo a ordem alfabética. Assim, por exemplo: Argentina, Brasil, Chile, etc. Sai quem não souber continuar.

35- DESCOBRIR QUEM É

Um círculo grande com todos os participantes. Um deles, de olhos vendados, vai passando dentro do círculo até encontrar um participante. Examina-o detalhadamente com o tato (mãos), tentando adivinhar quem é. Quando descobrir quem é, lhe será retirada a venda dos olhos e assumirá o seu papel o outro.

36- TIBITA (VERBO)

Escolhe-se um voluntário que sai da sala enquanto a brincadeira é explicada ao grupo. Cabe ao grupo escolher um verbo, que traduza uma ação que geralmente é praticada no decorrer do dia. O voluntário deverá adivinhar este verbo. Para adivinhá-lo formulará sempre a mesma pergunta aos outros participantes, seguindo em forma de círculo. A resposta dos participantes só serão SIM ou NÃO. Suponhamos que o grupo escolheu o verbo CANTAR. O voluntário, voltando ao grupo, recebe a seguinte explicação: 1. O grupo escolheu um verbo que explica uma ação que a gente geralmente faz durante o dia; 2. Você, voluntário, só poderá formular a pergunta, iniciando por VOCÊ TIBITA e o resto, por exemplo: VOCÊ TIBITA DE MANHÃ ? ; 3. A resposta só poderá ser SIM ou NÃO ; 4. Pelas respostas SIM ou NÃO você será capaz de adivinhar o nome do verbo ; 5. Ser-lhe-ão dadas 3 chances para esta adivinhação, ou seja, quando achar que adivinhou o nome do verbo, deverá dizê-lo ao grupo ; 6. Se após 3 chances não conseguir adivinhar, prossegue-se a brincadeira com outro voluntário.

37- FAZER E DESFAZER O NÓ

O animador organiza dois subgrupos, e forma duas filas. A primeira pessoa de cada fila recebe uma corda. O número de pessoas de cada subgrupo deve ser igual. Dado o sinal pelo animador, o primeiro da fila faz um nó na corda e vem mostrá-lo ao animador. Após examiná-lo, devolve-o ao primeiro da fila que entrega a corda para o segundo da fila a quem cabe desatar o nó e passar a corda para o terceiro da fila. O terceiro faz novamente o nó, mostra-o ao animador e passa a corda para o seguinte, que deverá desatá-lo. E a brincadeira continua assim até que todos tenham executado uma tarefa. Será vencedor quem terminar primeiro.

38- AR, TERRA, MAR

Todos os participantes sentados em forma circular. O animador do jogo, no meio do círculo, dirá para cada participante, acompanhando o círculo, AR, TERRA ou MAR. Toda vez que disser AR, o interrogado deverá dar o nome de um pássaro, se disser TERRA, deverá dizer o nome de um animal terrestre, e se disser MAR, o nome de um peixe. Será excluído da brincadeira quem se enganar, ou quem demorar em responder. O jogo continuará enquanto houver interesse.

39- O JOGO DAS FRONTEIRAS

O animador relata o seguinte: Imagine que você é um dos participantes do jogo das fronteiras entre os 13 países da América do Sul. Nesse jogo entram dois jogadores e cada um ganha um lápis de cor, com a mesma cor. O jogo consiste em cada jogador pintar um país, mas ele não pode pintar dois países vizinhos com a mesma cor. Perde o jogo quem não puder pintar mais nenhum país. Você é capaz de dizer quem vai ganhar este jogo ? Solução: O Brasil é o país que faz o maior número de fronteiras com os outros países. Daí, conclui-se que o vencedor do jogo será aquele que primeiro pintar o Brasil.

40- FEITIÇO CONTRA O FEITICEIRO

1. Cada participante recebe uma papeleta.
2. A pedido do animador, todos escreverão uma atividade que gostariam fosse feita por um dos participantes do grupo. A papeleta é assinada.
3. As papeletas, após preenchidas, são recolhidas pelo animador.
4. Por determinação do animador, o assinante da papeleta irá executar a atividade.
5. O brinquedo termina assim que todos tiverem feito a atividade.

41- ESCUTAR E PROCURAR

1. O animador espalha umas oito a dez pessoas pela sala.
2. A seguir venda os olhos de um voluntário, que deve conhecer os nomes das pessoas espalhadas pela sala.
3. Cabe ao voluntário, de olhos vendados, chamar pelo nome uma das pessoas da sala, e esta responderá.
4. A seguir o voluntário irá ao encontro da pessoa que atendeu a chamada, procurando localizá-la e tocá-la.
5. Se após três chances não tiver encontrado a pessoa chamada, a brincadeira continua com outro voluntário.

42- LARANJA NO PÉ

1. Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras.
2. Uma laranja ou bola é colocada sobre os pés (que se encontram unidos) do primeiro elemento de cada ala.
3. Este procurará passar a laranja sem a deixar cair para os pés do segundo elemento, e assim sucessivamente.
4. Se a laranja cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, o tempo que for preciso.
5. O grupo que conseguir terminar primeiro, será vencedora da brincadeira.

43- VOCÊ ME AMA ?

1. Todos os participantes estão sentados em círculo.
2. O animador não tem cadeira para se sentar.
3. Ao iniciar o jogo o animador dirige-se a algum membro do círculo e pergunta: - 'Você me ama? '
4. Quem for interrogado deverá responder: "Sim, amo você".
5. E o interrogante perguntará: "Por quê ?
6. O interrogado responderá: "Porque você usa óculos", por exemplo. {Deverá dizer algo usado pelo interrogante), e aqui supõe que usa óculos.
7. No momento em que disser que ama porque ele usa tal coisa, todos aqueles do círculo que usarem tal coisa deverão mudar de lugar, inclusive o animador procurará ocupar uma cadeira.
8. Sempre algum participante ficará sem cadeira.
9. Aquele que ficar sem a cadeira, continua o jogo, dirigindo-se a outro participante fazendo-lhe a mesma pergunta: - Você me ama?
10. A brincadeira continua enquanto houver motivação.

44- A CRUZ E O CÍRCULO

1. Uma pessoa com os olhos vendados sentado sobre uma cadeira levanta-se e dá três passos e desenha três círculos a giz, no chão.
2. Retorna para o assento, e levanta-se, a seguir, e volta a dar três passos para desenhá-los em cada círculo.
3. A tarefa se repete com outros participantes, e será vencedor aquele que conseguir desenhá-la em cada círculo, ou aquele que executar a tarefa mais próxima dos três círculos.

45- ALFÂNDEGA

1. Todos sentados em forma circular.

2. O animador explica que se trata de passar ou não na alfândega.
3. A brincadeira começa com a pessoa sentada à direita do animador, que formula uma pergunta, cuja resposta só poderá ser : “passa, sim” ou “não passa”.
4. A resposta será : “passa, sim”, se a pergunta refere a alguma coisa ou objeto usado, no momento, pela pessoa sentada à direita daquela que formula a pergunta.
5. A resposta será “não passa”, se o vizinho da direita de quem formula a pergunta não estiver com o objeto indicado ou não o usar no momento.
6. A brincadeira continua até que a maioria descubra por que uns passam e outros não.

46- ADIVINHAR A PROFISSÃO

Um componente do grupo faz mímica de uma profissão (pode ser aquele exerce ou gostaria de exercer). O demais tentam adivinhar a profissão escolhida.

47- EQUILIBRAR LIVROS

Dois grupos formam uma fileira. O primeiro componente cada fila, com um livro sobre a cabeça, deve andar pela sala até determinado ponto da sala e voltar em direção a sua fila. Chegando, ele deve passar o livro que está sobre sua cabeça para a cabeça do ao primeiro componente da fila, e seguir para o final da fila.

A brincadeira termina quando este componente chegar ao primeiro lugar novamente.

48- LETRA FATAL

1. O animador começa dizendo uma letra.
2. O seguinte acrescenta outra e assim sucessivamente.
3. Sai do grupo aquele que acrescentar uma letra formando uma palavra conhecida.
4. Por exemplo: a-m-i-z-a-d-, a próxima letra formará palavra e, quem a acrescentar, perderá.
5. Qualquer um pode dizer “impugno” ao colega anterior quando achar que este, para fugir à letra fatal, acrescenta uma letra que não leva a nenhuma palavra.
6. O exercício continua enquanto houver interesse.

49- QUEM SERÁ

1. O animador venda os olhos de todos os participantes da brincadeira, ou pede que todos fechem os olhos colocando as mãos diante dos mesmos.
 2. A seguir, o animador desloca os participantes, a tal ponto que ninguém saiba mais quem é o seu vizinho.
 3. Um dos participantes é para fora da sala.
 4. A seguir desvenda os olhos ou manda abrir os olhos, e quem por primeiro adivinhar o nome da pessoa ausente será vencedor da brincadeira
- (enviado por Sandra Maria sem menção da fonte; se souber qual seja, por favor nos informe, a fim de que possamos dar os devidos créditos)