



PDF COM

50 ATIVIDADES RECREATIVAS PARA DIAS DE CHUVA



100% GRÁTIS

fica proibida a venda ou distribuição desse material que tem seus direitos reservados à página
Educação Física



@educacaofisicaescolarbrasil



CAIXINHA DE SURPRESAS

- 1 - Prepare-se uma caixinha com tarefas engraçadas, fechando-a bem.
- 2 - Colocam-se os participantes do grupo sentados em círculo.
- 3 - A caixinha deverá circular de mão em mão até um sinal dado, ou ao som de uma música, que pára subitamente.
- 4 - Aquele que estiver com a caixinha no momento em que é dado o sinal, ou em que a música para, deverá tirar da caixinha uma papeleta e executar a tarefa prescrita.
- 5 - A brincadeira continua enquanto houver papeletas na caixinha.



Página Educação Física

[facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil](https://www.facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil)



QUEBRAR O POTE

- 1 - Escolhe-se um voluntário a quem cabe quebrar um pote colocado a uns quattros ou cinco metros do grupo.
- 2 - O voluntário observa a localização do pote, e a seguir seus olhos são vendados, e, com um porrete ou cabo de vassoura na mão, executa a tarefa de quebrar o pote.
- 3 - Antes de dar inicio a brincadeira, o animador fará girar duas ou três vezes o voluntário sobre si próprio.
- 4 - Terá três chances, caso não acertar o pote, prossegue-se a brincadeira com outro voluntário.





ESCUTAR E PROCURAR

- 1 - O animador espalha umas cinco ou dez pessoas péla 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 localiza-la e toca-la.
- 5 - Se após três chances não tiver encontrado a pessoa chamada, a brincadeira continua com outro voluntário.



Página Educação Física

facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil



PROCURAR O PORCO

- 1 - O animador desenha no quadro-negro ou numa cartolina um porco, ou gato ou vaca sem rabo.
- 2 - A seguir chama um voluntário a quem venda os olhos, munindo-o com um recorte de papel, em forma de rabo.
- 3 - A tarefa do voluntário consiste em colar o rabo, com os olhos vendados, no seu devido lugar.
- 4 - Os participantes acompanham a brincadeira com a torcida.





LARANJA NO PÉ

- 1 - Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras.
- 2 - Uma laranja é colocada sobre os pés (que se encontrarem unidos do primeiro elemento de cada ala).
- 3 - Este procurará passar a laranja sem a deixar a 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 vencedor da brincadeira.





O CEGO JARDINEIRO

- 1 - Escolhe-se um voluntário a quem cabe contar, com os olhos vendados, o barbante no qual se encontra pendurada uma fruta (laranja, maçã, pêra...)
- 2 - Após haver observado a localização da fruta, vendam-se os olhos do voluntário, e, munido com uma tesoura, cabe-lhe a tarefa de cortar o barbante, com a fruta.
- 3 - Antes do início, o animador fará girar duas ou três vezes o voluntário sobre si mesmo.
- 4 - Terá três chances, caso não conseguir cortar o barbante, prossegue a brincadeira com outro voluntário.



Página Educação Física

[facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil](https://www.facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil)



PROCURA-SE UM APITO

- 1 - Pede-se um voluntário no grupo que deverá sair da sala enquanto a brincadeira é aplicada ao grupo.
- 2 - Explica-se o grupo que:
 - a) o voluntário procurar que membro do grupo tem consigo o apito;
 - b) o apito ficará pendurado no pescoço do animador ou de um outro membro do grupo, porém nas costas;
 - c) o grupo ficará de pé, em círculo, e será chamado aquele voluntário par descobrir com quem está o apito;
 - d) o voluntário fica no meio do círculo, juntamente com aquele que está com o apito. O portador do apito movimentar-se frequentemente possibilitando ao outro membro apitar, sem despertar a atenção do voluntário.
- 3 - A brincadeira termina quando for descoberto com quem está o apito.





PERGUNTAS INDISCRETAS

- 1 - Entrega-se uma folha a cada pessoa do grupo.
- 2 - Cada um completa esta pergunta; "QUE VOCE FARIA SE".
- 3 - Em seguida, o animador recolhe as folhas e as distribui novamente sem saber para quem.
- 4 - Cada um responde, no verso da folha, o que faria, trocando em seguida a sua folha com outro colega.
- 5 - Um lê a pergunta que está em seu papel e o que está a direita lê a resposta do seu próprio papel, provocando coincidências.
- 6 - A brincadeira continua assim sucessivamente até todos terem lido e respondido.



Página Educação Física

[facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil](https://www.facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil)



ADIVINHAR A DATA DE NASCIMENTO

- 1 - O animador pede os participantes que multipliquem a data de seu nascimento (dia do mês) por três.
- 2 - Acrescentar a este resultado o número cinco.
- 3 - Este resultado, multiplicar por quatro.
- 4 - Finalmente, acrescentar a este resultado mais uma vez o dia do mês de nascimento.
- 5 - O animador, de posse desse resultado final, subtrai 20 e divide o resto por treze, e terá a data do dia de seu nascimento.
- 6 - Exemplo: Pedro nasceu dia 23 de 3 Maio. Segundo as indicações acima, temos: $23 \times 3 = 69$; e $69 + 5 = 74$ e $74 \times 4 = 296$ e $296 + 23 = 319$.
O animador toma os $319 - 20 = 299$ e $299 \div 13 = 23$ (que é o dia do nascimento Pedro).





OS QUATROS 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) que 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 um grupo imagina que há soda caustica, num outro, um gambá, num outro, estrume de vaca, 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 retornarem a sala.
- 3 - Chamam-se os voluntários a sala, e o animador lhes explicará que o grupo que o grupo se 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, e a pessoa do grupo encarregada de anotar as respostas as registrará para serem lidas no final.
- 4 - A brincadeira será tanto mais engraçada, quanto mais engraçadas forem as figuras imaginárias, levantadas pelo grupo. Assim, por exemplo, se alguém disser que dará de presente, ou para comer, umas figuras imaginárias acima, mais gargalhadas explodirão dentre o grupo





O LENÇOL

- 1 - Um voluntário do grupo é colocado no centro do círculo, coberto por um lençol. Convém ter um lençol de casal, para cobrir bem o elemento voluntário.
- 2 - Assim que a pessoa estiver coberta, e sentada no chão, o animador dirá: "Você tem uma peça de roupa de mais tire-a."
- 3 - A pessoa, menos atenta, começa por tirar uma peça de sua roupa.
- 4 - A peça da roupa tirada deve ser passada por baixo do lençol para o animador.
- 5 - Assim que tiver passado a peça, o animador repete a ordem: "Você tem uma peça de roupa de mais tire-a."
- 6 - A brincadeira continua enquanto a pessoa não se der conta de que a peça de roupa que é demais é o lençol.
- 7 - Há pessoas que logo a partir da primeira ordem já retiram o lençol, e o jogo acaba.





CRUZADO OU DESCRUZADO

- 1 - O grupo todo, disposto em forma circular, participa.
- 2 - O animador apresenta dois objetos que se possam cruzar, dois lápis, por exemplo.
- 3 - Os dois lápis serão passados ao primeiro vizinho.
- 4 - A pessoa que passa o lápis deverá declarar "cruzado" ou então "descruzado" momento em que o animador julgará e dirá "certo" ou "errado".
- 5 - O truque está em que, enquanto em quem passa os lápis diz cruzado ou descruzado referindo-se aos lápis, o animador diz certo ou errado referindo-se à perna de quem passa, perna cruzada ou descruzada.
- 6 - O brinquedo prossegue até todos descobrirem o truque.
- 7 - Quem descobrir não divulgará sua descoberta, mas fará coro ao animador no julgamento "certo ou errado".





FUI À FEIRA

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





CANTINO 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.





JOGO DA CADEIRA VAZIA

- 1 - O animador colocará tantas cadeiras quanto forem às pessoas que participam do brinquedo e mais uma cadeira.
- 2 - Todos os presentes receberão um número.
- 3 - A pessoa sentada à esquerda da cadeira vazia inicia, dizendo: "A cadeira da minha direita está vazia para o número tal", e chama por um número que corresponde a uma pessoa presente.
- 4 - A pessoa com o número que acaba de ser chamado levanta-se imediatamente e vai sentar-se na cadeira vazia.
- 5 - Ao levantar-se, a pessoa sentada à sua esquerda continua o brinquedo, dizendo: "A cadeira de minha direita está vazia para o número tal", chamando outro número, podendo ser o número da pessoa que acaba de levantar-se.
- 6 - O animador anotarà os nomes das pessoas distraídas ou que interrompem a continuidade do brinquedo.
- 7 - Enquanto houver interesse prossegue o jogo.
- 8 - Finalmente, o animador dirá os nomes das pessoas que estiverem distraídas, que deverão pagar uma prenda.





O JOGO DA VERDADE

- 1 - O grupo é formado em círculo.
- 2 - O animador solicita a presença de um voluntário no meio do círculo para responder às perguntas que lhes serão formuladas.
- 3 - Cada um dos presentes tem direito a formular uma só pergunta sobre qualquer assunto.
- 4 - Feito o rodízio, outra pessoa será interrogada e assim sucessivamente.
- 5 - O brinquedo torna-se interessante somente quando o grupo já tem um grau adiantado de interação.





PRECE A ALÁ

- 1 - O animador pede a presença de três pessoas no centro do grupo e explica que, como chefe de uma caravana de deserto, perdeu três camelos e precisa fazer preces a Alá para que os reencontrem.
- 2 - Convida os três do grupo à segui-lo na prece e nos gestos.
- 3 - Ajoelha-se no meio da sala, seguido pelos três. Levantem os braços e enquanto se curvam até o chão dizem: "Alá devolva os camelos".
- 4 - Repetem a prece três vezes.
- 5 - O animador levanta dizendo "Não adianta rezar mais. Já que Alá não devolve meus três camelos, ficarei com estes três burros".





RIMA FATAL

- 1 - O animador começa dizendo uma palavra.
- 2 - O seguinte deve dizer uma outra que rimem com a primeira.
- 3 - E assim o farão os outros até que alguém errem ou emperre, perdendo sua vez no grupo. Por exemplo: Dinheiro-Marinheiro; vela-tela; mando...



Página Educação Física

facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil



A VIAGEM

- 1 - Organiza-se um círculo com cadeiras.
- 2 - Os membros participantes ocupam os assentos e o animador permanece, de pé no meio do círculo.
- 3 - O animador explica que irá contar uma viagem de ônibus, e toda vez que disser "ônibus" todos deverão levantar-se, e rodopiar diante de sua própria cadeira, sentando-se imediatamente. E toda vez que, no decorrer da história da viagem, disser; "desastres" todos devem levantar-se e mudar de assento.
- 4 - Ao dizer "desastre" o animador procura ocupar uma das cadeiras, e a pessoa que não conseguir assento deverá prosseguir a narração da viagem.
- 5 - O brinquedo prossegue enquanto houver interesse.





RISO SOLTO

- 1 - O animador com um objeto qualquer na mão instrui o grupo.
- 2 - Vai atirar o objeto para o alto e, enquanto este não tocar o chão, todos deverão rir e fazer ruídos.
- 3 - Quando o objeto atingir o chão, o riso deve estancar, ficando o grupo sobre o efeito da repressão do riso.
- 4 - Quem explodir, pagará uma prenda, até haver poucos participantes.



Página Educação Física

[facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil](https://www.facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil)



ENFIAR A LINHA

- 1 - O animador forma dois subgrupos de participantes.
- 2 - A primeira pessoa de cada subgrupo recebe uma agulha e uma linha.
- 3 - A um sinal dado pelo animador, cada qual procura enfiar a linha na agulha, passando para o vizinho, a quem cabe tirar a linha da agulha, levantando bem alto a agulha e a linha, e passar para o vizinho a quem cabe enfiar a linha novamente, e assim por diante.
- 4 - Será vencedor o subgrupo que terminar que terminar primeiro sua tarefa de enfiar ou desenfiar a linha na agulha.





O CORRETO

- 1 - organiza-se um círculo com doze ou quinze cadeiras.
- 2 - Uma vez ocupadas às cadeiras, o animador, de pé no centro do círculo, explica o funcionamento do brinquedo.
- 3 - Todos os membros participantes receberão o nome de uma cidade.
- 4 - Cada vez que o animador disser o nome de duas cidades, os ocupantes das cadeiras que correspondem as cidades mudam de assento, e nessa mudança o animador procura ocupar umas das cadeiras.
- 5 - Toda vez que o animador disser: "As cartas se extraviaram" todos trocam de cadeira, e procuram sentar-se, e quem sobrar permanece no meio do círculo.
- 6 - Quem ficar três vezes sem cadeira, é excluído do brinquedo, e o círculo diminuirá de uma cadeira, toda vez que sai um participante.





PROVA DA CONCORDÂNCIA HUMANA

O animador fala sobre a suprema verdade, a união dos espíritos, a boa vontade, compreensão.

2 - A seguir, chama quatro pessoas para o centro do grupo.

3 - Usando um objeto qualquer (paletó, pasta, etc.) pede que cada um segure uma extremidade e executem com exatidão e rapidez as ordens dadas.

4 - O animador dará ordens rápidas, como: abaixar, levantar, para baixo, para cima, para fora, para dentro, etc, fazendo pausas para os presentes rirem dos desencontros dos executores das ordens.

5 - Continua-se por poucos momentos.



Página Educação Física

[facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil](https://www.facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil)



O MELHOR OBSERVADOR

- 1 - Escolhe-se um indivíduo ou divide-se o grupo para adivinhar qual a modificação havida no outro, devendo por tanto se ausentar do local enquanto a modificação é feita.
- 2 - Há um período de observação antes da saída durante a qual haverá a modificação e na volta um minuto para descobrir a modificação pelo menos em duas chances.
- 3 - A modificação pode ser na posição dos indivíduos, nas vestes, nos sapatos, na fisionomia, em objetos, etc.



Página Educação Física

[facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil](https://www.facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil)



A VIAGEM DA TITIA

- 1 - O animador começa: "Minha tia veio da América e trouxe um rádio".
- 2 - O seguinte diz: "Minha tia veio da América e trouxe um rádio e um livro".
- 3 - O seguinte diz: "Minha tia veio da América e trouxe um rádio, um livro e um cavalo".
- 4 - Assim sucessivamente, até que alguém esqueça ou altere a seqüência, caso em que sairá do grupo.



Página Educação Física

facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil



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 a letra fatal, acrescentar uma letra que não leva a nenhuma palavra.
- 6 - O exercício continua enquanto houver interesse.





FONTES DO COMANDO

- 1 - Pede-se alguém para ausentar-se da sala.
- 2 - O grupo decide executar ou encenar uma ou mais atividades sobre as ordens de um ou mais líderes.
- 3 - O grupo colocado, colocado em círculo, estará atento aos comandos do lidere ou líderes na mudança de atividades que deve ser freqüente e rápida.
- 4 - Os comandos são disfarçados porque o grupo não quer entregar seus líderes.
- 5 - A pessoa ausente da sala retorne para o meio do círculo, o animador explicará que deverá identificar aquela pessoa ou aquelas pessoas que comandam as mudanças dos movimentos.
- 6 - Caso não aceitar, após a terceira tentativa, será eliminado do brinquedo.
- 7 - O brinquedo continua com outro membro na adivinhação.





VIVA CONFORME A MÚSICA

- 1 - Dispõe-se uma série de cadeiras em forma circular ou em fila.
- 2 - O grupo ficará desfilando ao redor das cadeiras ao ritmo de música ou qualquer outra coisa.
- 3 - Ao interromper-se a música todos tentarão pegar sua cadeira, sobrando sempre uma pessoa, pois há uma cadeira a menos.
- 4 - Essa pessoa sai do grupo.
- 5 - Retire-se também uma cadeira e o brinquedo continua até ser disputada a última cadeira.



Página Educação Física

[facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil](https://www.facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil)



JOGO DAS PERGUNTAS

- 1 - O animador distribui uma papeleta para todos os membros participantes.
- 2 - A metade das pessoas devem formular qualquer tipo de pergunta na sua papeleta e a outra metade deverá responder qualquer tipo de pergunta.
- 3 - A seguir o animador dará um número para cada membro que formulou a pergunta e outro número correspondente para cada membro que formulou a resposta.
- 4 - Inicia-se a leitura das perguntas: quem tiver o número 1, das perguntas, lerá sua pergunta e quem tiver o número 1 das respostas, lerá sua resposta.
- 5 - O brinquedo prossegue até que todos tenham formulado sua pergunta e recebido sua resposta.



Página Educação Física

[facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil](https://www.facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil)



AGARRE O PAR

- 1 - Numa sala de danças, entre os pares, o animador aparece com uma vassoura, ou qualquer outro tipo de objeto, declarando que, ao contar até três, todos trocarão o par.
- 2 - Quem ficar sem parceiro deverá ficar com a vassoura e repetir o mesmo.
- 3 - Aquele que é surpreendido com a vassoura na mão quando termina o disco, ou a música, sairá do brinquedo.



Página Educação Física

[facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil](https://www.facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil)



AGARRE O CHAPEU MÁGICO (Outra variante)

- 1 - O animador aparece com um chapéu.
- 2 - Coloca-o na cabeça de outra pessoa, esta é obrigada ceder o parceiro de danças.
- 3 - Cada qual tentará passar adiante o chapéu.
- 4 - Aquele que é surpreendido com o chapéu na cabeça quando termina o disco, ou a música, sairá do brinquedo.





RESPOSTA SOCRÁTICA

- 1 - O animador aborda uma pessoa do grupo e pede-lhe que responda as perguntas com palavras que comecem com qualquer letra a ser indicada pelo animador.
- 2 - João: resposta com a letra R:
- 3 - Seu nome? Ricardo.
Profissão: Radialista.
Donde vêm? Rio.
Para onde vai? Ribeirão.
- 4 - Qualquer Hesitação na resposta (que deve ser espontânea) ou resposta errada exclui o indivíduo do grupo.





FEITIÇO CONTRA O FEITICEIRO

- 1 - Cada participante recebe uma papeleta,
- 2 - a pedido do animador, todos escreverão uma atividade que gostariam fossem feita por um dos participantes do grupo. A papeleta é assinada.
- 3 - As papeletas, depois de 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 as atividades.



Página Educação Física

facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil



FRIO OU QUENTE

- 1 - O animador solicita para alguém se ausentar da sala.
- 2 - Oculta-se um objeto qualquer a ser depois descoberto por quem esteve ausente.
- 3 - Quem está procurando, orienta-se, perguntando ao grupo: QUENTE? (estou me aproximando) e o grupo responde QUENTE se dele aproxima e responde: FRIO se dele afasta.
- 4 - Há um número determinado de chances ou perguntas de orientação.
- 5 - Só pode fazer seis perguntas e se não tiver descoberto o objeto, pagará uma prenda ou sairá do brinquedo.
- 6 - Como meio de orientação para quem procura, pode-se usar uma canção que o grupo todo conheça (atirei um pau no gato); cantando forte se ele se encaminha para o objeto e menos forte se for afastando do objeto até o objeto ser encontrado.
- 7 - Em vez de canto pode usar-se uma fita gravada ou um CD.





ILUMINAÇÃO ORIENTAL

- 1 - O animador chama seis a oito pessoas no centro da sala.
- 2 - O grupo de voluntários é orientado pelo animador com certa solenidade, dizendo que as religiões orientais visam a iluminação interior, usando para isto certas formulas cabalísticas, e que ele têm uma formula para isto.
- 3 - O animador recomenda ainda que o grupo o imite nos gestos e nas palavras até cada um sentir-se iluminado, momento em que se deve dirigir ao animador e dizer-lhe ao ouvido que foi iluminado (descobriu o sentido da fórmula).
- 4 - O animador levanta os braços e diz: O KI-BU (todos imitam), põe os braços em posição oriental para frente e diz "ki" curva-se pondo as mãos nos joelhos e diz: "BOÉ".
- 5 - A formula é "Ó que burro sou eu"
- 6 - O brinquedo continua até que o último descubra o truque da formula. Para isso é preciso que aquele que descobrir o truque não divulgue sua descoberta aos demais, deixando- os fazer força.





MATEI UM PORCO

- 1 - O animador diz ter matado um porco e está vendendo. Pergunta a cada um dos presentes que parte vai comprar (orelha, rabo, coração, pata, rim e etc.) até todos terem comprado.
- 2 - O animador vai fazendo uma série de perguntas a cada um sucessivamente.
- 3 - A cada pergunta o interrogado deverá repetir a parte por ele comprada. Por exemplo: Sr. Luís comprou a pata do porco, a qualquer pergunta ele deverá responder pata (Seu nome? - Pata).
- 4 - No pedido de casamento o que foi que você pediu para sua noiva? _ Pata. E assim por diante.
- 5 - O interrogado que rir sai do grupo ou pagará uma prenda.





CONQUISTE O SEU LUGAR

- 1 - Dispõe-se o grupo sentado em forma circular.
- 2 - O animador está no centro e diz ao grupo: A relatividade da História, das posições sociais, da sorte, e da fortuna, tudo exige o espírito esportivo, aceitação humilde confiança em si. Quando a roda do destino e suas reviravoltas desalojarem você, não perca tempo com queixumes. Procure um novo lugar, apanhe a primeira oportunidade e esteja pronto para outro.
- 3 - Para ensaiar isso, é preciso que quando eu der uma ordem as pessoas atingidas troquem de lugar, sendo que alguém sobrar, pois eu tomarei um lugar para mim.
- 4 - Atenção: "troquem de lugar quem estiver com o óculos".
O que ficar sem cadeira ocupará o centro da sala e dará uma ordem de trocar de lugar, assim sucessivamente.
- 5 - Se alguém trocar de lugar sem que a ordem lhe diga respeito, saíra do grupo e será retirada uma cadeira.
- 6 - A graça consiste no tipo de ordem dada, por exemplo: troque de lugar quem não é homem; troque de lugar quem não é bonito; troque de lugar quem não tem dente, etc. De acordo com a criatividade de cada um.
- 7 - O brinquedo continua enquanto houver interesse ou participantes.





OS ASTRONAUTAS

- 1 - Escolhe-se mais ou menos cinco pessoas com as quais o grupo queira divertir-se.
- 2 - Colocam-se no meio da sala em círculo, com pouco de espaço entre cada uma delas.
- 3 - Elas representam os planetas da nossa galáxia.
- 4 - Instruem-se três "astronautas" um brasileiro, um americano e um inglês.
- 5 - Chega o primeiro astronauta, gira em torno do grupo, fazendo qualquer ruído, passa entre eles algumas vezes.
- 6 - O animador pergunta, " Que foi que você viu?" - "Não vi nenhum ser vivo nos outros planetas".
- 7 - Segue o segundo astronauta, repetindo a mesma coisa.
- 8 - Segue finalmente o terceiro astronauta, girando em torno do grupo, a quem o animador pergunta: -"Que foi que você viu?"
- 9 - "Vi cinco trouxas com as mãos na cabeça". - Dissolva-se.





O JOGO DA SURPRESA

- 1 - O animador antes de iniciar o jogo, ao colocar as cadeiras em círculo colocarão em algumas cadeiras, por baixo do assento, uma papeleta.
- 2 - Em cada papeleta constará alguma atividade que deverá ser assumida pelo ocupante da cadeira.
- 3 - Uma vez todos os participantes sentados, o animador pede que todos olhem por baixo da cadeira para ver se encontra alguma papeleta.
- 4 - Os ocupantes das cadeiras que encontrarem uma papeleta deverá executar as tarefas que ali estiver escrita.
- 5 - As tarefas a serem executadas podem ser, por exemplo: imitar um gato, um galo, o salto de um sapo, cantar uma muziquinha, contar uma piada, etc.
- 6 - A brincadeira só termina após todos terem executado as tarefas.





O JOGO DO EMBRULHO

- 1 - Todos os participantes encontram-se sentados em forma circular.
- 2 - O animador entrega um embrulho a um dos participantes que deverá passar para frente, ao som de uma música.
- 3 - No momento em que a música fizer uma parada, quem estiver com o embrulho deverá começar a abri-lo.
- 4 - Logo a seguir, a música recomeça, e o embrulho continuará circulando.
- 5 - Toda vez que a música parar, quem estiver com o embrulho continuará a abri-lo.
- 6 - O exercício continua, obedecendo a mesma técnica, até o final.
- 7 - O último a desembulhá-lo fiará com a prenda que estiver no pacote.





UMA COMPANHIA AGRADÁVEL

- 1 - Enrola-se um pedaço de bolo ou um presente em vários papeis, e faz-se um pacote de presente, amarrado com barbante.
- 2 - O pacote é entregue para um participante que tirar "seis pontos" com um dedo.
- 3 - Começa por abrir o pacote, enquanto, seguindo o círculo, um outro tirar "seis pontos".
- 4 - O pacote passa para este, que continua abrindo, enquanto outros continuam tirando o dedo.
- 5 - O seguinte que tirar "seis pontos", recebe o pacote, e continua abrindo-o.
- 6 - A brincadeira continua, até que esteja todo aberto, e a pessoa que estiver em posse do mesmo fique com o brinde.



Página Educação Física

facebook.com/educacaofisicaescolarbrasil



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", todos os participantes deverão realizar a tarefa.
- 3 - Se o animador mandar fazer alguma coisa sem dizer também "Maria ordena", ninguém deve atender. Caso isto aconteça, o que o fizer, sairá da brincadeira.



A BRINCADEIRA DOS ANIMAIS

- 1 - Todos os participantes de pé ou sentados, formando um círculo.
- 2 - O animador explica que dirá no ouvido de cada um o nome de um animal, e ao sinal dado todos deverão imitar o grito do animal que lhe coube imitar.
- 3 - A seguir, soprará no ouvido de cada participante o nome de um animal. (Na verdade, o animador dirá no ouvido de cada um para ficar quieto, menos no ouvido de um dos membros, talvez o mais esportivo ou gaiato, ele pede para imitar um galo ou um bode).
- 4 - Uma vez que tiver passado a falar no ouvido de todos, o animador dirá que cada qual procurará imitar com toda a força o grito do animal que lhe coube.
- 5 - E dirá: "atenção, um, dois, e já...!".





TRÊS É MÚLTIPLO DE TRÊS

- 1 - Todos de pé, formando um círculo.
- 2 - O animador, no centro do círculo, pede que cada um diga em seqüência um número, sendo que aqueles que são múltiplos de 3 ou tiverem o algarismo 3 em sua composição deverão ser omitidos e, no lugar do número, o participante dirá "PUM".
- 3 - Assim 1, 2, PUM, 4, 5, PUM, 7, 8, PUM, 10, 11, PUM, PUM, 14,...
- 4 - Aquele que se distrair e falar o número múltiplo de 3 ou contendo o algarismo 3, sairá da brincadeira.
- 5 - Será vencedor do jogo quem agüentar até o final.
- 6 - Para facilitar a brincadeira, toda vez que alguém errar ou sair, o seguinte iniciará novamente, a partir do número 1.





BRIGA DE GALO

- 1 - Pedir ao grupo dois voluntários para a brincadeira.
- 2 - Colocar nas costas de um deles um papel com a palavra "briga", e nas do outro um papel com a palavra, ou melhor, a expressão "de galo" (sem que eles saibam o que está escrito nas costas um do outro).
- 3 - Eles deverão esforçar-se para descobrir o que está escrito nas costas do companheiro, sem deixar que este veja o que está escrito em suas costas e sem utilizar as mãos que deverão estar cruzadas para trás. Observa-se que os efeitos são idênticos a uma briga de galo.





O CRIME

1 - Pede-se um voluntário no grupo que deverá sair da sala enquanto a brincadeira é explicada ao grupo.

2 - O grupo, uma vez sentado em forma circular, recebe a seguinte explicação.

a) Para a realização da brincadeira, que chamamos de um crime imaginário, todos representam uma "vogal" ou uma "consoante". É vogal quando a pergunta formulada começa por "vogal" e é consoante, quando a pergunta formulada for "consoante".

b) O voluntário formula as perguntas, acompanhando o cálculo, e as respostas só poderão ser "sim" ou "não". Não são aceitas perguntas que permitem duas respostas.

c) A resposta será "sim", se a palavra da ideia central da pergunta começar por uma vogal, e for dirigida a uma pessoa que representa a "vogal", e será "não" se a palavra da ideia central da pergunta começar por uma consoante. Assim, por exemplo, quando o voluntário perguntar se o crime foi pela manhã, e se a pessoa interrogada for uma vogal, responderá "não", porque a palavra que encerra a ideia central (manhã) começa por uma consoante.

d) Como será um crime imaginário, o voluntário ficará num "beco sem saída", para recompor todo o crime, pois as respostas desconstruídas não facilitam a reconstituição.

e) Finalmente, após duas ou três rodadas, o animador explica ao voluntário de que não existe crime algum, mas só imaginárias.

3 - Após estes esclarecimentos feitos ao grupo, chama-se o voluntário para dar início a brincadeira, dizendo simplesmente que se trata de um crime que deverá desvendar, através de formulação de perguntas a todos os membros do grupo.





MOISES NO DESERTO

- 1 - O animador diz para o grupo que ele representa Moisés no deserto.
- 2 - Começa a andar no meio do grupo e diz para uns quatro ou cinco membros "Siga-me".
- 3 - A pessoa convidada acompanha o "Moisés".
- 4 - Feita a escolha de uns quatro ou cinco participantes, dirige-se ao meio do grupo e diz "apresento-lhes os camelos de Moisés".





A CRUZ E O CIRCULO

- 1 - Um cego 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 os três passos para desenha uma cruz em cada círculo.
- 3 - A tarefa se repete com outros participantes, e será vencedor aquele que conseguir desenha uma cruz em cada círculo, ou aquele que executar a tarefa mais próxima dos três círculos.





A CRUZ DE LORENA

- 1 - O animador explica para o grupo que a brincadeira que irá realizar exige bastante espírito de observação de todos. Tudo que fizer deverá ser repetido pelos participantes, seguindo a ordem do círculo.
- 2 - A seguir traça uma cruz sobre a mesa, com um lápis ou caneta, dizendo: daqui para lá, de lá para cá, fazendo ao mesmo tempo o gesto de traçar uma cruz.
- 3 - Todos os participantes se concentram sobre o gesto de traçar o desenho em forma de cruz, e não observam quando o animador troca a caneta ou o lápis da mão direita para esquerda, passando-a para a pessoa da sua esquerda, a quem cabe repetir o traçado da cruz e de passar para sua esquerda novamente a caneta ou o lápis.
- 4 - Observa-se que todos sabem repetir o traçado da cruz, porém não observaram a passagem da caneta ou do lápis de uma mão para outra.





ALFÂNDEGA

- 1 - Todos sentados em forma circular.
- 2 - O animador explica que se trata 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 se refere a alguma coisa ou objeto usados, 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 usar no momento.
- 6 - Assim, por exemplo: a pessoa sentada à direita do animador pergunta: "eu passo na Alfândega com um relógio?" A resposta do animador: será: "passa sim", se o vizinho da direita de quem formulou a pergunta tiver usando relógio naquele momento. Caso contrário, a resposta será: "não passa".
- 7 - A brincadeira continua até que a maioria descubra porque uns passam e outros não.

