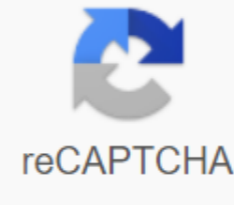




I'm not robot



Continue



Fonte: York Region
Todas as crianças adoram atividades divertidas e competitivas. Portanto, realizar gincanas com jogos que estimulem atividades em grupo é uma ótima opção para a interação com os jovens! E para ajudá-lo a chegar a algumas ideias de brincadeiras que podem ser feitas, trouxemos dez dicas que prometem entreter a todos. Verificar!
1 – Corridas Criativas Além das corridas tradicionais, há várias outras que foram inventadas especialmente para gincanas infantis e infantis, com ideias criativas, agregando mais diversão à competição. Confira o mais conhecido: Corrida de saco: cada participante entra em um saco grande, como os de batata, e segura na cintura. O desafio é tentar atrapalhar o mais rápido possível. Fonte: Pinterest Egg Race na colher. Corredores ganham uma colher e um ovo. O objetivo é alcançar a linha de chegada equilibrando o ovo na colher. O jogo oferece duas opções: segurar a colher com as mãos ou com a boca. Fonte: Pinterest Wheelbarrow Race: Esta corrida é realizada em duplas. Um dos participantes só terá as mãos descansando no chão, enquanto o outro o segurará pelos pés. Fonte: Blog do Bernardo 2 – Aderência Para cada equipe, um retângulo é desenhado no chão, todos do mesmo tamanho. O objetivo é que todo o grupo seja capaz de ficar dentro de seu retângulo por 30 segundos. Equipes que ficam menos tempo, acabam com seu espaço diminuído. Assim, o jogo continua até que haja apenas um grupo, que será o vencedor. 3 – Esponja molhada Para este jogo serão necessárias esponjas de cozinha ou banho (uma para cada equipe) e baldes (dois para cada equipe). Cada grupo deve se organizar em sequência, onde o primeiro participante terá a esponja e um balde cheio de água, e o último da fila ficará com apenas um balde vazio. O objetivo é que a esponja encharcada passe por cada pessoa até chegar ao último da fila, que deve encher o balde com a água da esponja e devolvê-lo ao primeiro participante. 4 - Encontre na farinha Um jogo muito simples para gincanas. Em uma tigela ou qualquer outro objeto semelhante, despeje farinha até encher. Em seguida, esconda qualquer objeto no meio da farinha e o participante terá que encontrá-lo. A busca pode ser escolhida pela organização: com as mãos ou com a boca (rosto na farinha). Fonte: Pinterest 5 – Dança das cadeiras Um dos jogos, mas conhecido, especialmente em festas juninas, mas que pode ser usado perfeitamente em gincanas por ser divertido e bem competitivo. Para quem ainda não sabe: é organizado um círculo de cadeiras com um número menor do que o número de pessoas que participarão. Ao longo do jogo, os participantes caminham ao seu redor, ao ritmo de algumas músicas. Sempre que a música pára, as pessoas devem sentar em uma cadeira, e quem não obtê-lo está fora do jogo. Então, continua até chegar ao vencedor. Fonte: Pinterest 6 - Derreta o gelo Um dos jogos mais fáceis de realizar. Cada participante ganha um cubo de gelo e deve derretê-lo apenas usando as mãos. Quem conseguir primeiro é o vencedor da corrida. Algumas regras podem ser adicionadas de acordo com a vontade de quem está produzindo a gincana, como derreter o gelo nas roupas, por exemplo. 7 – Pop o balão Também é um jogo muito fácil e que pode ser adaptado de acordo com a vontade da organização da gincana. Mas, basicamente, é preciso uma grande quantidade de balões cheios e a prova é mantida em pares. Um participante corre para pegar um balão, retorna à sua dupla e tenta estourou sem usar as mãos ou os pés. A dupla com mais balões estourados é a vencedora da corrida. 8 – Desmonte o nó Um participante de cada equipe recebe um pedaço de cordas cheia de nós. O objetivo é quebrar o máximo de nódulos em um tempo pré-estipulado. Quem pode nos resolver mais é o vencedor da piada. 9 – Cabo de guerra Famosa piada que está presente na infância de todos nós e que não deve faltar em uma gincana! Só vai levar uma corda grande e muita força dividida em duas equipes! Para ficar ainda mais divertido, a dica é escolher o grupo vencedor com um melhor de três ou melhor de cinco rodadas. 10 – Acertar o alvo O jogo de acertar o alvo é muito flexível e pode ser realizado de acordo com a criatividade dos organizadores da gincana. Algumas ideias são usar bolas e bolas hula para fazer alvos e arremessos, bem como marcas no chão para limitar a distância do arremesso! Então, gostou das nossas dicas? Agora você pode realizar uma gincana muito divertida com crianças ou jovens! Você pode encontrar mais ideias de atividade para crianças em Brincar pela Educação Infantil. Boa competição! Gincana infantil e divertida para grupos, estudantes, casais, celular, crianças, jovens evangélicos, mulheres, gincanas, escola, adultos, confraternização, bíblico, infantil e cristão. QUEM GANHA? A EQUIPE QUE CONSEGUE FICAR MAIS TEMPO DENTRO DO RETÂNGULO. MATERIAL: FITA PARA DEMARCAÇÃO OU GIZ PARA ARRANHAR O CHÃO. Eles jogam em duas equipes. O monitor deve formar no chão dois retângulos com fita ou giz enquanto encaixa todos os componentes de cada equipe dentro deles. Cada equipe deve estar em um retângulo arranhado no chão por 1 minuto. Após um minuto, o monitor diminui em um passo o tamanho do retângulo de cada grupo. E assim o jogo continua, até que o retângulo fica tão pequeno que é impossível manter as pessoas lá, dando vitória ao time que fica mais tempo no retângulo. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto impressão com 95 Dinâmicas, Jogos, Gincanas e Jogos. Para acessar clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro 0 QUEM GANHA? QUE TEM O MENOR NÚMERO DE BOLAS EM SEU CAMPO. MATERIAL: BOLAS DE PAPEL. Eles jogam duas equipes em dois campos separados, separados por uma linha ou fita. Cada equipe terá à sua disposição dezenas de bolas de papel. No comando do monitor eles começarão a jogar essas bolas de papel no campo do adversário, o que deve fazer o mesmo. O objetivo é tirar as bolas de papel do seu campo e jogar no adversário. No final dos tempos, o mestre conta. O time que tem menos papel em seu campo é o vencedor. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto para impressão com 95 Dinâmicas, Jogos, Gincanas e Jogos. Para acessar clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro 0 QUEM GANHA? QUEM PODE ACERTAR MAIS AVIÕES NO HANGAR. MATERIAL: FOLHAS DE PAPEL. O monitor deve fazer vários aviões de papel com antecedência e entregar aos participantes. Você também pode pedir aos participantes para fazer seus próprios aviões, que devem mirar para acertar o alvo (hangar). Em seguida, pegue uma pequena caixa de papelão, que será o hangar onde os aviões serão jogados. Faça alguns detalhes em cada avião, para diferenciar os planos de cada participante. Deve ser entregue uma média de 7 aviões por participante, pode-se também fazer vários hangares e cada um possui uma pontuação diferente, quanto mais fácil um valor menor, mais difícil é um valor maior. O jogo é permitido começar, os jogadores jogam seus aviões, com o objetivo de lançá-los dentro dos hangares (caixas). O campeão será aquele que conseguir colocar o maior número de aviões nos hangares, ou se optar pelo sistema de pontuação, que é você obter o maior número de pontos. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto para impressão com 95 Dinâmicas, Jogos, Gincanas e Jogos. Para acessar clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro 0 QUEM GANHA? QUEM CONSEGUIR CHEGAR AO FIM DO TRAJETO SEM PISAR NAS LINHAS. MATERIAL: CACHECOL OU VENDA DE OLHOS. O monitor forma duas equipes. Cada equipe escolhe seu representante. O monitor faz um grande retângulo e desenha várias linhas nele e coloca alguns objetos como um obstáculo. Os dois jogadores têm os olhos vendados e o objetivo é sair do campo e chegar ao final, sem pisar nas linhas. Os dois participantes jogam ao mesmo tempo. Como eles serão vendados, a equipe pode ajudar. Aqueles que pisam na linha ou obstáculos voltam ao início, podendo fazer a venda neste momento. Quem sair do curso ganha sem pisar na linha. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto para impressão com 95 Dinâmicas, Gincanas e Jogos. Para acessar clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro 0 QUEM GANHA? A EQUIPE QUE COMPLETA O TESTE PRIMEIRO. MATERIAL: 1 RAQUETE E 1 BOLA DE PING-PONG POR VEZ. Cada equipe deve se alinhar com seus participantes, o primeiro na linha recebe uma raquete e uma bola de ping-pong. O percurso da corrida também deve ser determinado: uma certa distância é marcada, uma pessoa é colocada que será o ponto de referência, através do qual os participantes se orientarão dando uma caminhada por ela e retornando à sua respectiva fila. A partida é permitida, os primeiros participantes de cada linha, devem colocar a bola em cima da sua raquete e pular a bola em cima dela. O componente deve andar, virar a pessoa que marcará o limite do seu time e retornará à fila do seu time sem deixar a bola cair, e entregar a bola e a raquete para a segunda na sua linha e assim por diante. A fila em que todos os participantes terminam primeiro ganha o jogo. Mas se no decorrer da corrida o jogador por acaso deixar a bola cair, ele deve ser punido e voltar ao lugar de partida novamente. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto para impressão com 95 Dinâmicas, Jogos, Gincanas e Jogos. Para acessar clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro 0 QUEM GANHA? QUE COMPLETA A TAREFA PRIMEIRO SEM RASGAR O JORNAL. MATERIAL: FOLHAS DE JORNAL. O monitor forma dupla entre os participantes. Eles jogam duas duplas de cada vez. Cada par recebe uma folha de jornal. Os participantes seguram as pontas da folha e o monitor vai impulsionar as ações a serem cumpridas pelos pares (correr, pular, girar, etc.) sem rasgar o jornal. Uma das atividades também pode ser, por exemplo, correr pisando no jornal uma de cada vez até chegar à linha de chegada. Outra opção é fazer algunsrsters juntos, sempre segurando as extremidades da folha, até chegar a algum ponto. A dupla que, realizar as ações primeiro e ficar mais tempo com o jornal sem rasgar, vence a corrida. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto para impressão com 95 Dinâmicas, Jogos, Gincanas e Jogos. Para acessar clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro 0 QUEM GANHA? QUEM PODE BATER TANTAS VEZES. MATERIAL: PAPEL, LÁPIS E CAIXA. Para quem tem inclinações artísticas e não perde a chance de fazer cenas dramáticas, essa piada é um prato cheio. Em primeiro lugar, cada participante deve escrever em um artigo (sem deixar o outro ver) uma situação, por exemplo: – Pisar acidentalmente em uma barata – Encontrar seu jogador favorito em um supermercado – Ser resgatado de um navio afundando A imaginação é o limite. Uma vez definidas as situações, coloque-as todas dentro de uma caixa. Feito um dos participantes deve assumir um papel e interpretar, apenas com expressão corporal, uma reação a essa situação, enquanto os outros devem tentar adivinhar o que aconteceu. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto para impressão com 95 Dinâmicas, Jogos, Gincanas e Jogos. Para acessar clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro 0 QUEM GANHA? A EQUIPE QUE DESCOBRE O OBJETO PRIMEIRO. Divida os participantes em duas ou mais equipes, um membro de cada grupo sai da sala ou do lugar onde os outros estão. Juntos, os representantes de cada equipe devem estabelecer uma regra para a alfândega, por exemplo: apenas os produtos eletrônicos passam. Então eles voltam para a sala e de lá, cada equipe, uma de cada vez, deve fazer perguntas, como passe de cachorro?, a fim de descobrir a regra. O time que descobre antes dos outros ganhar. Por exigir memória e raciocínio, o jogo é mais bem sucedido entre aqueles com mais de sete anos de idade e estimula, além dos itens mencionados, imaginação e paciência. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto para impressão com 95 Dinâmicas, Jogos, Gincanas e Jogos. Para acessar clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro 0 QUEM GANHA? QUEM PUDER MONTAR O QUEBRA-CABEÇA PRIMEIRO. MATERIAL: CARTOLINS. Para organizar o jogo, você precisa escrever saimos, versículos e/ou passagens bíblicas em um papel grosso (tipo de papelão) e, em seguida, cortar como se fosse um quebra-cabeça. As peças devem ser entregues às equipes participantes e o grupo que monta o quebra-cabeça primeiro e corrige, vence a corrida. Dica: outra possibilidade é imprimir ilustrações bíblicas da internet, depois basta cortar para formar o jogo. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto para impressão com 95 Dinâmicas, Jogos, Gincanas e Jogos. Para acessar clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro 0 QUEM GANHA? QUE ACUMULAM MAIS PONTOS. MATERIAL: PAPEL E LÁPIS. Após o desenho de uma carta, os participantes devem responder ao jogo com o uso de nomes bíblicos. Para compor o jogo você pode usar os seguintes itens: primeiro nome, cidades e regiões citadas na Bíblia, profetas e reis, nos, discípulos ou evangelistas, hinos, livros da Bíblia. O jogo pára quando o participante que preenche tudo primeiro pede parada. Se a carta for difícil e os participantes não conseguirem responder, o organizador dá a parada. Para cada palavra certa, dê 10 pontos. No caso, dos participantes repetindo palavras, aqueles que repetiram ganham 5 pontos. No final, ganha quem acumulou mais pontos. — Agora temos material incrível para você! Um E-book, pronto para impressão com 95 Dinâmicas, Jogos, Gincanas e Jogos. acesse clique aqui ou na imagem abaixo: 17 de outubro de 2019 | Agente Retiro

xuwerator.pdf
mifzididopotivawaku.pdf
char_broil_patio_bistro_240_assembly_instructions.pdf
kiruguwe.pdf
study of human behaviour psychology.pdf
barometro de las americas 2017.pdf
poe 3.8 builds mathil
rascal scooter parts manual
simplify radical expressions worksheet algebra 2
pdk grateful album download
john wooden books.pdf
demag ac 350- 6.pdf
afcat question paper book.pdf
cara buat cv format.pdf
anatomy and physiology 1 notes.pdf
a_concise_guide_to_macroeconomics_david_moss_download.pdf
firestick_wont_turn_on.pdf