

## **TRABALHAR COM DINÂMICAS**

### **QUEBRA-GELOS E BRINCADEIRAS (Células e Gincanas)**

#### **MARCHA DOS CHAPÉUS**

Os participantes formam um círculo e marcham ao compasso da música, um atrás do outro como os chapéus postos, menos um. Os chapéus devem ser passados ao companheiro que marcha na frente. Quando a música cessa repentinamente, um ficará sem chapéu e este deve sair do círculo, levando um chapéu. O último que consiga manter seu chapéu será o vencedor. Pode-se fazer a brincadeira com um só chapéu no círculo. O participante que ficar com o chapéu na cabeça ao cessar a música, sairá do círculo.

#### **Ovelha Perdida**

Uma criança é escolhida e seus olhos vendados. Uma vara é colocada em sua mão, enquanto os outros formam um círculo ao seu redor. O cego vai apontando com a sua vara e pergunta: “Você é a Minha Ovelha Perdida?” A pessoa apontada deve pegar a vara e levá-la perto da sua boca e emitir um balido, disfarçando a voz, mas se for reconhecida deverá tomar o lugar do cego. Cada vez que isto acontece, os jogadores mudam de lugar para não ser reconhecida a sua posição.

#### **FAZENDO COMPRAS**

Um círculo com uma pessoa no centro. O participante que vai fazer compras dará voltas ao redor do círculo e deter-se-á em frente de um dos participantes e dirá, por exemplo: “Vou ao México, que posso comprar?” Imediatamente, contará até dez e antes que termine, o concorrente a quem está falando terá que mencionar três coisas que comecem com M (como manteiga, medicamentos, meias). Se não conseguir fazer isto, então ele tomará o lugar do que vai fazer compras. Poderá mencionar qualquer lugar e as coisas compradas terão que começar com a inicial do nome do lugar.

#### **CAÇAR NA NATUREZA**

Jesus usava a Natureza para as suas ilustrações. Divida a classe em três ou quatro grupos. A cada grupo deve ser dada uma lista idêntica de artigos que devem ser encontrados. Ninguém pode sair da área designada.

Sugestões: sementes, trevo, haste de grama, folha de árvore, penas de aves, varinhas, pedaços de papel. Especifique um limite de tempo de mais ou menos 3 a 5 minutos. O grupo que conseguir mais itens é o vencedor.

#### **Seguem para Samaria**

Fazer uns quadrados no chão formando um grande círculo. Um quadrado para cada criança menos um que será o que “sobra”. Cada jogador ficará dentro do seu quadrado até que receba

um toque do que sobra, ao este estar circulando e dizendo: “Segue-me para Samaria”. O que foi tocado coloca a sua mão no “sobra” e o segue. À medida que os outros vão sendo tocados e vão aumentando a fila que vai sendo unida pelas mãos no ombro, o líder pode gritar: “Os romanos vêm vindo”. Então, todos correm para os seus quadrados. O que ficar sem quadrado é “sobra

### Corrida de Jornais

A cada participante são fornecidas duas folhas de jornal. Cada passo na corrida deve ser dado em cima dos jornais. Desta maneira, ele põe uma folha no chão, pisa em cima; põe a outra no chão, pisa em cima; pega a primeira que ficou para trás, trazendo-a novamente à frente, e assim sucessivamente até alcançar o alvo. (Percorrer todo o trajeto estipulado).

### Rinha de Galo

Prender com um alfinete uma figura ou objeto nas costas de dois jovens para que estes descubram mutuamente o que têm nas costas. Cada um procurará ver primeiro o que tem seu companheiro nas costas, procurando evitar que o outro veja a sua. Premiar o primeiro a descobrir.

## **ATENÇÃO! CONCENTRAÇÃO!**

Formação: Em círculo, sentados na sala de aula ou à vontade.

Desenvolvimento: Ao iniciar o jogo, todos dirão: “\_\_ Atenção! Concentração!” Logo em seguida baterão palmas 3 vezes.

“\_\_ Atenção” – 3 palmas

“\_\_ Concentração” \_ 3 palmas

“\_\_ Diga o nome” \_ 3 palmas

“\_\_ Nome de” \_ 3 palmas

A seguir o líder ou uma criança por ele indicada falará e os demais baterão palmas da seguinte maneira:

“\_\_ Uma fruta” \_ 3 palmas

“\_\_ Que você” \_ 3 palmas

“\_\_ Mais gosta” \_ 3 palmas. Logo após da ordem indicada pelo líder cada criança dirá o nome de uma fruta e baterá 3 palmas, que será acompanhada por todo o grupo.

Depois de que todas as crianças tiverem dito o nome de uma fruta, o líder ou outra criança, sem intercessão, continua a brincadeira, dando nova ordem.

Poderão ser lembrados: nomes de cidades, bairros, países, acidentes geográficos, pessoas da Bíblia, cores, animais, comidas, sobremesas, etc. Pagarão prendas os que errarem.

### **DENTRO! FORA!**

Formação: Ao redor de um círculo grande ficam as crianças.

Desenvolvimento: O líder ordena Dentro ou Fora e todas as crianças cumprem as ordens pulando com os pés juntos para dentro ou para fora do círculo. De vez em quando o professor repete a mesma ordem. As crianças que erram são eliminadas provisoriamente, isto é, até serem substituídas por outras que cometeram a mesma falta.

### **CAIU EM MIM.**

Objetivo: Esta dinâmica pode ser considerada um exercício de integração, no entanto, é mais adequada para grupos que já se conhecem, objetivando o lazer e a descontração.

Procedimentos:

1. Orientar para que todos fiquem assentados em círculo;
2. Distribuir papeletas e lápis para cada participante;
3. Cada pessoa escreverá na sua papeleta alguma coisa que o vizinho da direita realizasse. Pode ser qualquer coisa: imitar alguém, cantar uma música, imitar um animal, etc;
4. Deverão assinar o nome nas papeletas
5. O facilitador recolhe todas as papeletas;
6. Após recolher as papeletas, dá o mote: “Aquilo que você quiser para si não deve desejar para os outros... Portanto, o que você escreveu na sua papeleta, quem vai executar é você! (ninguém pode se recusar a participar).
7. Iniciar por voluntários, até que todos tenham concluído

### **QUEM SOU EU**

Preparação: Círculo; criança sentada no chão, no centro fica uma criança de olhos vendados.

Desenvolvimento: Ao sinal do líder um dos companheiros da roda faz a pergunta: “\_\_ Quem sou eu?” A criança de olhos vendados, indica a direção da voz e responde: “\_\_ fulano”. Se acertar escolhe seu substituto.

### **FAÇA O QUE EU FAÇO**

Participantes em círculo. O primeiro inventa uma ação – coça a cabeça, estala os dedos, etc. O segundo, repete a ação do primeiro e acrescenta mais uma – tipo imita um carneiro. O terceiro

vai repetir o que o 1o e o 2o fizeram e acrescentar mais uma e assim por diante. Coitado do ultimo, tem que lembrar de tudo e ainda fechar com chave de ouro.

### **Brincadeira: APANHAR O LENÇO**

Material: Um lenço

Preparação: Duas linhas paralelas distantes 8 a 10 m. Marca-se o centro do campo onde se coloca o lenço.

Formação: Os jogadores formarão dois partidos dispostos atrás da linha. Todos serão numerados. Cada partido com os mesmos números.

Desenvolvimento: O professor gritará um número e os jogadores chamados correrão até o centro, terão como objetivo apanhar o lenço e voltar a sua fileira. No caso de um conseguir apanhar o lenço o outro deverá persegui-lo e tocá-lo antes que ele consiga atingir a fileira.

Pontos: Alcançará dois pontos para o seu partido o jogador que conseguir apanhar o lenço e voltar a fileira sem ser tocado.

### **ABAIXAR-SE**

Material: 3 bolas

Formação: 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.

Desenvolvimento: A um sinal dado, o capitão atirá 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.

### **Brincadeira: CESTINHA**

Material: Uma bola

Formação: As crianças formam uma coluna com exceção de duas que a uma certa altura da coluna formam a cesta (dão as mãos mantendo os braços bem alto). A primeira da coluna recebe a bola.

Desenvolvimento: A criança tenta atirar a bola na “cesta”. Acertando, vai colocar-se no fim da fila. Se errar, troca de lugar com um dos companheiros que formam a cesta. Depois de todas as crianças terem uma oportunidade, o líder pode afastar a cesta um pouco mais distante do grupo. As crianças que forem cestinha mais de 3 vezes pagam prenda ou saem do jogo. Vencem os três que ficarem por último.

## **Brincadeira: Bom dia**

Material: Um lenço

Formação: De mãos dadas as crianças formam um círculo. No interior deste permanecerá um jogador com os olhos vendados.

Desenvolvimento: 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: “\_\_ Bom dia”. 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.

## **Brincadeira: Barra manteiga**

Formação: Traçam-se duas linhas paralelas com uma distância razoável entre elas. Atrás de cada uma ficarão de pé as crianças dos dois times com um número igual de componentes.

Desenvolvimento: Dada a partida uma das crianças do time escolhido para dar a saída, corre e passa a mão sobre as mãos estendidas dos “inimigos”. De repente dá um tapinha na palma da mão de um deles (o desafiado) e sai correndo de volta ao seu lugar. O desafiado deverá sair correndo atrás do desafiante. Se conseguir pegá-lo antes que ele atinja seu campo levá-lo-á como prisioneiro para o seu partido, e o time que perder o jogador nomeará outro para fazer novo desafio ao inimigo. Se não conseguir pegá-lo, o desafiante ficará em seu lugar enquanto ao desafiado caberá fazer novo desafio. Depois de esgotado o tempo estipulado para o jogo, vence a turma que contar maior número de prisioneiros.

## **Brincadeira: Coelhoinho sai da toca**

Formação: Grupos de 3 crianças, duas formam a “toca” e abrigam um “coelhinho” no centro com as mãos dadas e os braços estendidos. As várias

tocas com os seus coelhinhos ficam dispersas no terreno, afastadas umas das outras, deixando espaços para as corridas. Sobra um coelhinho sem toca no centro do terreno.

Desenvolvimento: À ordem do líder: “\_\_ Coelhoinho sai da toca”, os coelhinhos trocam de lugar. O coelhinho sem toca procura encontrar moradia. O coelhinho que sobrar continua o jogo.

## **GATO ASSUSTADO**

Preparação: Crianças em grupos de 3. Dois de mãos dadas formam a “casa” e um dentro, o “gato”.

Desenvolvimento: Iniciando as casas giram em volta dos gatos, ao som de música animada. Terminada a canção, os gatos vão para o centro formar uma rodinha juntamente com o gato

sem casa. Repetem então a mesma música, e no final todos os gatos correm em busca de uma casa. Quem fica sem casa vai para o centro reiniciar a brincadeira.

### **JACÓ E RAQUEL: – (CALMO)**

Material: 1 lenço ou 1 campainha (ou guizo, chocalho, ou uma latinha com pedras).

Formação: Crianças de mãos dadas, em círculo, limitando o espaço onde devem ficar 2 companheiros: “Jacó” com os olhos vendados e “Raquel” de posse do guizo.

Desenvolvimento: Raquel faz soar o guizo atraindo Jacó que tenta pegá-la. Raquel esquiva-se ou corre iludindo o companheiro que, sempre guiado pelo som do guizo a persegue. Quando Raquel for alcançada os dois escolherão seus substitutos e voltarão ao círculo

### **LÁ VEM O RATO: – (MODERADO)**

Material: 1 corda

Formação: As crianças ficam em círculo e uma outra permanece no centro, segurando uma corda em cuja extremidade prende-se um peso que será o “rato”.

Desenvolvimento: Ao início do jogo, a criança do centro deve girar a corda junto aos pés dos participantes que devem pular não deixando que o rato os toque. A criança deve deixar o rato pegá-la, é afastada do jogo. O jogo terminará quando só restar uma criança no círculo, a que será a vencedora.

### **MORTO E VIVO: – (CALMO)**

Formação: Crianças pelo campo

Desenvolvimento: Para iniciar o líder diz: “morto”, sinal para que todos se agachem prontamente. Depois ordena “vivo” e todos se levantam depressa. A brincadeira continua variando os comandos.