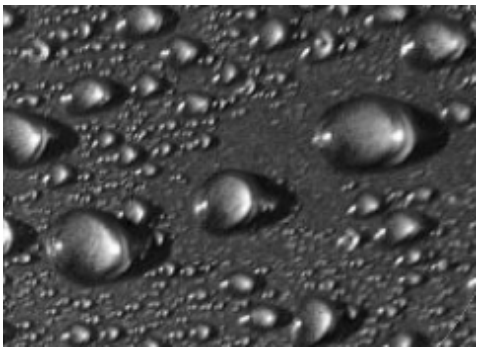
ENVIADO POR
Irmgard

ON
11/04/2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Dentro de casa: quando chove



Chuva de novo? A atividade ao ar livre planejada vai literalmente por água abaixo. Agora, é preciso elaborar, de última hora, um "programa para dentro de casa" atraente. Com o tema "Sentidos", reunimos aqui algumas ideias de brincadeiras para dentro de casa.

Pacote surpresa
Senso do tato

Preparação: Um objeto (ou vários) é embrulhado em camadas de tecido e/ou papel.

Jogo: As crianças sentam-se em círculo. O pacote é então passado de mão em mão. Cada criança pode desembrulhar uma camada e tentar adivinhar o que pode estar escondido dentro do pacote. Não é permitido sacudir nem bater no pacote. Os jovens escoteiros devem confiar exclusivamente no tato dos dedos para descobrir a resposta.

Duração: 3 a 10 minutos por rodada.

Jogos de caça-níqueis
Visão, audição, tato

Preparação: Reúna vários objetos (por tema):

Jogo: Mostra-se às crianças cerca de 10 a 20 objetos por dois minutos. Depois que os objetos forem cobertos, as crianças tentam escrever o máximo possível de memória.

Variações: Também é possível reproduzir sons característicos ou passar de mão em mão objetos com cheiros marcantes (perfume, cebola, grãos de café, chá etc.).

Duração: 10 minutos.

Uma versão diferente do "Pictionary"

A sensação tátil nos pés

Preparação: Reúna papel de embalagem, canetas hidrográficas e cartões com nomes de vários objetos.

Jogo: Forme grupos de cerca de cinco crianças. Cada grupo escolhe uma criança. A essas crianças é mostrado, ao mesmo tempo, um cartão com o nome de um objeto (ou, para crianças mais velhas, uma atividade). Quando for dado o sinal, elas começam a desenhar – usando apenas os pés! Qual grupo consegue adivinhar o desenho primeiro?

Duração: conforme desejado.

Num piscar de olhos
Visão

Preparação: nenhuma

Jogo: As crianças sentam-se em círculo. Uma criança é mandada para fora da sala. Duas crianças trocam rapidamente uma peça de roupa (um sapato, um suéter etc.). A criança que estava esperando do lado de fora é chamada de volta e precisa descobrir o que mudou.

Variações: Os lugares são trocados. Escolhe-se uma peça de roupa de uma pilha e coloca-se em uma das crianças sentadas no círculo.

Duração: conforme desejado

Memória sonora
Sentido da audição

Preparação: Encha os rolos de filme com diversos materiais: areia, pedras, conchas, sinos, arroz, ervilhas, um rolo vazio, algodão, água, etc. – sempre em pares.

Jogo: As crianças procuram duas caixas idênticas.

Variações: O jogo também pode ser realizado em grupos. Baldes de tinta, por exemplo, podem ser usados como recipientes.

Duração: 10 a 30 minutos

Pesquisa por som
Sentido da audição

Preparação: Igual à anterior

Jogo: Cada criança recebe uma lata de filme. Elas devem agora encontrar o parceiro com o mesmo conteúdo. Assim que se encontrarem, devem ficar em silêncio para que os outros pares também possam se encontrar. Este jogo pode ser usado para formar pares.

Duração: 10 minutos

Telefone residencial
Audição

Preparação: Anote palavras isoladas em código Morse. Jogo: As crianças procuram pela casa tubos de aquecimento ou paredes que conduzam o som e os utilizam para transmitir mensagens em código Morse. Qual dupla de crianças consegue encontrar a maior distância e decodificar a mensagem corretamente?

Duração: 15 minutos

Pesquisa por som
Sentido da audição, sentido do olfato

Preparação: nenhuma

Jogo: Um despertador ou uma caixa de música está escondido na sala. Assim que as crianças entrarem na sala, é-lhes dito exatamente o que devem procurar. Quem vai encontrar o despertador primeiro?

Variações: Também é possível esconder várias fontes de som diferentes, e as crianças terão que encontrar uma específica. Em vez de fontes de som, também pode-se esconder uma pedra aromática com um cheiro forte.

Duração: 3 a 5 minutos por rodada

Detetive
Sehsinn

Preparação: nenhuma

Jogo: Um jogadoré escolhido para ser o detetive e sai da sala por um breve momento. Enquanto isso, escolhe-se um “culpado”. Assim que o detetive volta para a sala, o culpado começa a fazer um movimento. Todos os outros jogadores imitam esse movimento o mais rápido possível. Cabe ao culpado decidir com que frequência e rapidez muda o movimento. O detetive deve descobrir quem é o culpado o mais rápido possível.

Duração: pelo tempo que quiserem

Fonte:
Conteúdo + imagem:

Forum Kind 3/01. Atividades em ambientes fechados: Quando chove – ideias de brincadeiras em ambientes fechados com o tema “os sentidos”, página 9

Direitos autorais www.forum-kind.ch

Autora:

Lori Keller, secretária do Grupo de Jovens da BESJ

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
No interior
Sentidos
Ideia do jogo
Chuva
Programa para grupos

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Terreno / arredores
Em ambientes fechados

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Terreno / arredores
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/dentro-de-casa-quando-chove