Ainda mais jogos

Você nunca tem jogos suficientes, então aqui estão mais alguns jogos!

25 jogos

Pódio dos vencedores 1 2 3 disponível em pdf!

1 Arca de Noé
2 Pobre burro
3 Revezamento de coleta
4 Eye Kim
5 Baby is Thirsty (O bebê está com sede)
6 Blind Postman (Carteiro cego)
7 Pegue-o!
8 Bottle Dance (Dança da garrafa)
9 Bat Catching (Pegar morcego)
10 Oposto
11 Grimacing
12 Little Rabbit Beep!
13 Corrida de obstáculos
14 Leitura de batatas / Duelo
15 Gato e rato
16 Jogo da colher de cozinha
17 Man Stay Serious
18 Music Kim
19 Uncle Jo / O que o tio Jo está trazendo?
20 Blow fix
21 Salt cutting (corte de sal)
22 Teias de aranha
23 Revezamento de palha
24 Transformation race (Corrida de transformação)
25 Corrida

1. **Arca de Noé**
Materiais do jogo: pequenos cartões ou pedaços de papel com imagens ou nomes de animais. Os participantes são divididos em dois grupos. Da mesma forma, divida os cartões pequenos em dois grupos. Cada grupo fica em um canto diferente. Cada pessoa tira um cartão. Agora as luzes são apagadas. A sala deve estar completamente escura. As duplas tentam se encontrar imitando as vozes dos animais que desenharam.

2. **Pobre burro**
Material de jogo: venda para os olhos, figura de burro recortada. Cauda extra. O burro é fixado na parede. Uma pessoa tem os olhos vendados. Essa pessoa deve agora tentar prender a cauda do burro no lugar certo com um alfinete.

3. **Revezamento de coleta**
Material do jogo: prendedores de roupa ou outros objetos pequenos Dois grupos - O primeiro jogador de cada fileira recebe "um punhado de material". Em um comando, ele joga tudo no chão em frente à pessoa que está atrás dele. Essa pessoa deve recolher tudo rapidamente, levantar-se, virar-se e jogar tudo de volta na frente dos pés da pessoa seguinte.

4. **Eye-Kim**
Sobre a mesa há vários objetos coloridos misturados, cobertos com um pano. Diante dos olhos dos presentes, o pano é removido por um breve período e todos devem se lembrar exatamente do que é a bagunça e, se possível, como ela está distribuída em detalhes. Todos saem da sala. O líder do jogo muda a posição dos objetos, faz alguns desaparecerem, acrescenta outros e cobre tudo novamente com o pano. - Todos voltam a entrar, o pano é retirado e cada um, por sua vez, pode dizer o que mudou. O melhor observador é aquele que sabe como fazer o relato mais preciso das mudanças no número, na posição e no tipo de objetos.

5. **O bebê está com sede**
Material de jogo: algumas mamadeiras equipadas com chupetas. As garrafas são enchidas uniformemente com leite ou suco de frutas. Um grupo é o dos "bebês" Sob um comando, as pessoas do outro grupo levam as garrafas à boca dos "bebês". O "bebê" que tiver sugado a mamadeira mais rapidamente vence.

6. Carteiro cego
Material do jogo: venda para os olhos O carteiro está vendado. Todos os colegas de equipe se sentam em círculo ao redor dele. Anteriormente, cada jogador memorizou o nome de uma cidade conhecida. O carteiro agora diz, por exemplo: Há uma carta a ser enviada de Paris para Ravensburg. Os representantes dessas duas cidades devem agora trocar de lugar o mais discretamente possível. O carteiro, por sua vez, deve tentar pegar uma dessas duas pessoas. Quem for pego será o carteiro.

7. **Pegue-o!**
Material do jogo: Vários objetos (bolas, nozes, latas ou similares) Os objetos são dispostos no chão em um círculo apertado ou em um tapete. Deve haver um objeto a menos do que pessoas participando. A música começa. Todas as pessoas se movimentam para frente e para trás entre os objetos dispostos. Assim que a música parar, todos tentarão pegar um objeto. Aqueles que não pegarem nada serão eliminados.

8. **Dança das garrafas**
Material do jogo: Algumas garrafas, pedaços de madeira ou similares. No chão, coloque garrafas, copos invertidos ou similares, em intervalos de um passo cada. Todas as pessoas que ainda não conhecem a brincadeira são mandadas para fora da porta e depois chamadas uma a uma. Cada um deve primeiro escalar os obstáculos com os olhos abertos e, em seguida, deve fazer o mesmo que um cego. No entanto, enquanto ele está vendado, todas as garrafas são retiradas silenciosamente. - É hilária a forma como a vaca cega se empina cuidadosamente sobre as supostas garrafas!

9. **Bat Catch (Pegar morcego)**
Material do jogo: venda para os olhos Um jogador está vendado. Todos os colegas de equipe se sentam em um círculo ao redor dele. Um assento é deixado vazio. Todos os jogadores que anteriormente deram a si mesmos nomes de animais mudam de lugar para que o apanhador não saiba mais onde eles estão sentados. Agora ele chama um animal, por exemplo, o morcego. A criança com esse nome de animal deve se levantar o mais silenciosamente possível de seu assento e se esgueirar até o assento vazio sem ser pega pelo apanhador. Em seguida, ele grita: "Arrived!" (Chegou!) Mas se o apanhador conseguir pegar a criança chamada, ela deverá ir para o centro. A situação fica ainda mais emocionante quando o apanhador chama dois animais que precisam trocar de lugar. Aqui, nenhuma cadeira excedente pode ficar no círculo.

10. **Oposto**
Todos os participantes devem fazer o oposto do que o líder do jogo demonstra. Exemplo: o líder do jogo se levanta - todos se sentam. O líder do jogo olha para a direita - todos olham para a esquerda O líder do jogo ri - todos choram. O jogo é mais difícil do que você pensa!

11. **Grimacing**
Material do jogo: anéis de borracha finos e não muito apertados Todos os participantes colocam um anel de borracha sobre o nariz e o pescoço de modo que ele fique diretamente na ponta do nariz. Ao comando "vai", a argola de borracha deve ser levada ao pescoço sem o auxílio da mão, fazendo uma careta e uma careta sobre a boca e o queixo.

12. **Hansel beep!**
Uma criança tem os olhos vendados e todas as outras se sentam em cadeiras em um círculo. A vaca cega é girada algumas vezes, depois se senta no colo de alguém e sussurra: "Hansel, beep!" A vaca cega tem de adivinhar com quem ela se sentou. Quem for reconhecido deverá fazer o papel da vaca cega.

13. **Percurso de obstáculos**
Material do jogo: bolas ou jornais Duas pessoas ou grupos fazem uma corrida em uma pista de cerca de 3 metros. Uma bola pequena é presa entre os pés, que deve rolar, ou um jornal é preso entre os joelhos, que não deve cair.

14. **leitura de batatas**
Material do jogo: 2 x 7 batatas, 2 colheres de sopa, 2 tigelas. 7 batatas são agrupadas em um círculo ou em uma fileira, uma atrás da outra. Duas pessoas devem colocar as batatas em uma tigela com uma colher de sopa. Os dedos não podem ser usados. Duelo: 4 colheres de sopa, 2 batatas Duas pessoas ficam de frente uma para a outra, separadas por uma linha no chão que não pode ser cruzada. Cada pessoa tem uma colher de sopa em cada mão. A batata é colocada em uma das duas colheres de sopa. Tarefa: Com a colher vazia, você deve derrubar a batata do oponente. É permitido esconder a batata na colher atrás das costas, mas não a segure com o dedo nem a prenda ao corpo.

Jogo 15 - 25 veja o arquivo PDF em anexo

Even more games
Winners podium_1_2_3

YoungstarsWiki.org

Referência da fonte:

desconhecido