Jogo de corrida com barcos de papel

Dados:

- Faixa etária de 7 a 14 anos
- Ao ar livre na cidade
- Pelo menos 5 líderes
- Até 1 hora

Materiais:

- Luva de borracha
- Marcadores
- Navios impressos
- Navios (origami)
- Cones
- Tapa-olhos
- Vários objetos aleatórios
- Uma caixa de papelão ou saco de pano
- Linha fina

1. 1. POSTO #1- Para este, você precisará de luvas de borracha e marcadores. Neste posto, as crianças devem fazer sua luva de oração. Elas podem decorá-la como quiserem e escrever coisas diferentes pelas quais orar em cada dedo da luva. Por exemplo: polegar - pela minha família, dedo indicador - pelo meu melhor amigo, etc.

1. 2. POST #2 - Para isso, você precisará da caixa de papelão ou do saco de pano que preparou, de vários itens aleatórios e de uma venda nos olhos. Você coloca qualquer um dos itens que preparou na sacola ou caixa, os olhos das crianças estão vendados e elas têm de abrir o saco e, apenas tocando-o, podem dizer qual é o item. Para passar de fase, elas devem adivinhar 4 dos 5 objetos.

1. 3. POST #3- Neste post, as crianças precisam fazer o exercício de confiança, que consiste em relaxar e deixar que a outra pessoa o segure.

1. 4. POSTO #4 - Para esse posto, você precisará dos cones e das vendas. Nesse posto, você precisa formar um percurso pelo qual as crianças tenham de passar com os olhos fechados enquanto outra pessoa as orienta. Você pode incluir algumas árvores, arbustos, bancos etc. no terreno.

1. 5. POST #5- Para este, você precisará de uma tirolesa. O objetivo é fazer com que as crianças passem por ela, e você pode fazer com que duas delas precisem andar sobre ela.

Em cada posto, as crianças receberão um navio impresso. Com esses navios, elas terão a oportunidade de comprar um barco de papel (origami). Você pode determinar para quantos navios

pequenos as crianças poderão comprar um barco de papel. Por fim, quando cada criança tiver um barco de papel com ela, faça uma corrida na água. Com antecedência, você precisa encontrar um local onde isso possa acontecer. O vencedor do jogo é aquele cujo barco de papel passou primeiro pelo objetivo final.