YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
MariES

ON
21/11/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Brincadeiras para uma ida à piscina



Você está planejando levar seu grupo de jovens à piscina e está procurando algumas brincadeiras para fazerem juntos? Aqui você encontra algumas ideias.

Mas, por favor, respeitem também as regras de segurança!

Jogos

RUMO A NOVOS HORIZONTES

Material: nenhum

- Os participantes são divididos em dois grupos. Cada grupo se senta em uma das bordas opostas da piscina.
- O coordenador da atividade propõe uma tarefa que os participantes devem realizar enquanto tentam chegar ao outro lado o mais rápido possível.
- Tarefas possíveis: correr, nadar de costas, mergulhar, em duplas, colocar a mão no pé esquerdo etc.
- O grupo que primeiro voltar a se sentar com todos os participantes na borda da piscina recebe um ponto.
- A equipe com mais pontos vence.

VIAGEM A JERUSALÉM: UMA VERSÃO UM POUCO DIFERENTE

Material: aros de ginástica

- Os aros são espalhados pela água. Cada jogador se posiciona dentro de um aro.
- Ao sinal do coordenador da atividade, os participantes devem sair de seu aro e mergulhar em um novo aro.
- Os jogadores não podem segurar nem tocar nos aros com as mãos.
- Após cada troca, um aro é retirado da água.
- Se um jogador não encontrar um anel, ele é eliminado.

- Vence quem, no final, conquistar o último anel.

(NÃO) TEM PROBLEMA!

Material: nenhum

- São escolhidos um ou mais caçadores (dependendo do número de participantes).
- Eles tentam eliminar o maior número possível de colegas. Ao tocarem na pessoa, devem gritar “Pare, Bode!”.
- A pessoa eliminada fica parada e levanta as mãos acima da cabeça.
- Os demais jogadores podem libertar a pessoa tocando nela e gritando “Corre, bode!”. Ela então pode se mover livremente novamente.
- Os caçadores contam quantas vezes eliminam alguém. Os outros jogadores contam quantas vezes libertam alguém.
- O jogo tem duração limitada.
- Se o caçador tiver eliminado mais pessoas do que o grupo restante libertou, ele vence o jogo. Se for o contrário, os “libertadores” vencem.

Variação: a libertação é feita passando por baixo das pernas abertas da pessoa eliminada.

BLACK & WHITE

Material: nenhum

- Formam-se dois grupos. Um grupo é branco, o outro é preto.
- Defina um ponto de referência que indique o centro da piscina.
- Os dois grupos ficam frente a frente no meio da piscina.
- O coordenador do jogo então chama uma das duas cores.
- Os jogadores dessa cor tentam, então, chegar o mais rápido possível ao seu lado da piscina, sem serem eliminados pelos jogadores da outra cor.
- Os jogadores que forem pegos pela equipe adversária devem passar para esse grupo.
- No final, vence o grupo com o maior número de jogadores.

O NATAL ESTÁ CHEGANDO

Material: escorregador , objetos para mergulhar, boias de piscina

- No fundo da piscina estão espalhadas muitas “moedas estelares” (objetos para mergulhar). Os jogadores precisam mergulhar para pegar uma moeda estelar e, com ela, comprar uma rena (tubo de piscina).
- Com sua rena, eles se dirigem à escada para o céu (escada), cavalgam até o toboágua celestial, colocam sua rena no estábulo e descem de volta para o céu (piscina).
- Aí, tudo recomeça: os jogadores pegam uma moeda estelar, compram uma rena etc.
- Após um tempo à escolha, o coordenador do jogo sinaliza o fim. Se quiserem avaliar o jogo, pode-se declarar vencedor o jogador que comprou mais renas, ou seja, que completou mais rodadas.
- ***Atenção***: deve haver sempre moedas estelares suficientes no fundo da piscina e boias de piscina suficientes disponíveis para compra, a fim de garantir um andamento fluido do jogo.

ATAQUE DE PIRATAS

Material*: pequenos* objetos**,** um disco de frisbee **por** “pirata”, duas cestas ou similares.

- Os objetos estão espalhados pela borda da piscina (Ilha do Tesouro).
- Dois jogadores são nomeados policiais, cuja tarefa é guardar esses tesouros. Eles ficam dentro da piscina, perto da Ilha do Tesouro.
- Os demais jogadores são piratas. O navio deles fica na borda oposta da piscina (navio pirata). Cada pirata recebe um disco de frisbee, que deve colocar no navio.
- O organizador do jogo dá o sinal de início.
- O objetivo dos piratas é roubar um objeto sem serem pegos pela polícia. Quando estiverem debaixo d’água, eles não podem ser capturados.
- Se um policial pegar um pirata, este deve entregar seu objeto. O policial pode então colocar o espólio em sua cesta. Não é permitido roubar objetos da cesta.
- Cada pirata só pode transportar um objeto por vez.
- Se conseguir roubar um objeto, ele pode colocar seu espólio no disco de frisbee que está no navio.
- Vence quem, ao final do jogo, tiver o maior número de objetos em seu recipiente.

ENCANTADO

Material: dois aros, duas “varinhas mágicas”

- Dois jogadores são os caçadores (reis sapos). Com suas varinhas mágicas, eles podem transformar seus colegas de jogo em pedra ao tocá-los.
- Dois jogadores assumem o papel da princesa. Eles podem libertar os colegas transformados em pedra colocando seus aros ao redor deles.
- Os capturados podem se libertar passando por baixo do aro.
- Vence o jogador que tiver sido transformado em pedra menos vezes.

NO FOGO CRUZADO

Material: uma ou mais bolas de água ou de espuma

- O grupo é dividido em duas equipes. Uma equipe é formada pelos marinheiros, que se espalham pela água. A outra equipe é a tripulação pirata.
- Os piratas também estão na piscina. Dependendo do tamanho do grupo, eles têm várias bolas à disposição (uma bola para cada 10 jogadores).
- Agora, eles tentam acertar o maior número possível de marinheiros com as bolas. É claro que isso exige trabalho em equipe.
- Os marinheiros não podem ser atingidos quando estiverem debaixo d'água.
- São contabilizados os acertos dos piratas.
- Após cerca de 2 minutos, as equipes trocam de papéis. Os marinheiros se tornam piratas e os piratas, marinheiros.
- A equipe que tiver mais acertos no final vence.

TITANIC

Material: para a 2ª parte, "objetos de resgate" (tubos de piscina, bolas, pranchas etc.)

- O grupo é convidado pelo coordenador do jogo, o capitão, para uma viagem no Titanic.
- Os jogadores se espalham pela água e podem se movimentar livremente, conforme quiserem (passear, praticar esportes, tomar sol, nadar etc.).
- Quando o coordenador do jogo gritar "O Titanic está afundando!", os passageiros devem tentar se salvar em até 15 segundos.
- A forma de salvamento é determinada pelo coordenador, por exemplo: todos os passageiros dão as mãos, sentam-se na borda da piscina, formam grupos de quatro, etc.
- Na segunda parte, podem ser utilizados equipamentos. É possível se salvar entrando no bote salva-vidas (boia), pegando um anel do chão, segurando-se no colete salva-vidas etc.
- Vence o jogador que sempre conseguiu se salvar a tempo.

JOGO DAS BACTÉRIAS

Materiais: bolas de tênis de mesa ou similares, colchonetes, escorregador, cesta ou similares.

- Dois jogadores distribuem "bactérias". Eles tentam tocar nos outros jogadores e, em seguida, entregam a eles uma "bactéria" (bola de tênis de mesa).
- Dependendo do tamanho do grupo, há várias ambulâncias. Uma ambulância consiste em um tapete empurrado por duas crianças.
- Os jogadores "doentes" chamam uma maca, que os leva sobre o tapete até a enfermaria (escada).
- Lá, a bactéria é neutralizada (colocada na cesta).
- O jogador, agora saudável, volta ao campo de jogo pelo escorregador.
- Os jogadores que espalham as bactérias podem pegar novas bactérias da cesta quantas vezes quiserem.
- Possível pontuação: vence o jogador que tiver sido infectado com bactérias o menor número de vezes.
- ***Observação***: escolha a localização do escorregador e da cesta de forma a garantir um andamento fluido do jogo.

CORRIDA EM PARES

Material: nenhum

- Metade do grupo forma um círculo. Em seguida, cada um dos demais jogadores se posiciona atrás de um dos jogadores desse círculo.
- Os jogadores que estão um atrás do outro formam um par.
- Quando o coordenador do jogo der o sinal de partida, todos os jogadores que estão do lado de fora devem correr no sentido horário ao redor do círculo interno até voltarem ao lado de seus parceiros.
- O jogador que chegar por último ao seu lugar perde. O par “é eliminado”.
- A dupla que, no final, tiver “sido eliminada” menos vezes vence o jogo.

Variação: em vez de correr ao redor do círculo, os jogadores externos devem passar por baixo das pernas de seus parceiros. Dessa forma, trocam-se simultaneamente o círculo externo e o círculo interno.

SEPARAÇÃO DE LIXO

Material: objetos para passar por baixo , corda

- O centro do campo de jogo é marcado com a corda.
- Em ambos os lados do campo, distribui-se aproximadamente o mesmo número de objetos (lixo).
- Ao sinal de largada, os jogadores dos dois grupos mergulham em busca do lixo em sua metade do campo, pegam um objeto e o transportam para o campo adversário. Lá, eles devem depositá-lo novamente mergulhando (não basta simplesmente soltá-lo).
- Ao final do tempo de jogo, vence a equipe cujo campo apresentar menos lixo.

COLETAR TESOUROS

Material: 2 cestas; 2 objetos pesados para manter as cestas no fundo da piscina; objetos para mergulho; anéis de mergulho

- Formam-se duas equipes.
- Cada uma fica na água, em uma das bordas da piscina. Ambos os grupos têm uma cesta com o mesmo número de objetos (tesouros).
- Para chegar ao baú do adversário, é preciso mergulhar passando pelos anéis de mergulho colocados na borda da piscina.
- Em seguida, é permitido retirar um objeto da cesta do adversário. O caminho de volta para a própria cesta passa novamente pelos anéis de mergulho.

- Todos os jogadores partem ao mesmo tempo, mas nadando um atrás do outro.
- O percurso do jogo é como um grande círculo. Os jogadores nadam, por assim dizer, todos na mesma direção. Os nadadores mais rápidos podem ultrapassar os mais lentos.

Variação: caso não haja objetos de mergulho suficientes, o baú do tesouro é colocado na borda da piscina e preenchido com objetos comuns, adequados para uso na água.

CROCODILO

Material: nenhum

- Um jogador é escolhido para ser o crocodilo.
- Os demais jogadores ficam sentados em ambos os lados da piscina.
- O crocodilo fica deitado de costas no meio da piscina.
- O coordenador do jogo grita: “Schnappi está dormindo!” Os jogadores podem então trocar de lado quantas vezes quiserem, enquanto o coordenador repetir essa frase.
- Assim que o coordenador gritar “Schnappi acordou!”, o crocodilo pode capturar os jogadores que estiverem na água. Quem conseguir chegar à beira da piscina está a salvo do crocodilo.
- Os jogadores capturados agora também se tornam crocodilos e partem para a caçada na próxima rodada.
- O último jogador que restar vence.

HIMBEERZÄLTLI

Material: nenhum

- No início, o coordenador do jogo indica um ponto até o qual os jogadores devem nadar e voltar.
- Os participantes estão na beira da piscina.
- O coordenador começa então a contar uma história. Assim que a palavra “Himbeerzältli” for mencionada, todos os jogadores devem nadar até o ponto definido e voltar.
- O último jogador a chegar é eliminado.
- O último jogador que restar é o vencedor.

Referências

- Imagem de capa: MariES

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Natação

Idade
8 a 12 anos

Número de participantes
1–20
20–30

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/brincadeiras-para-uma-ida-piscina