

ICHUD HANOAR HACHALUTZI'
HANHAGA' ELIONA' - ISRAEL.

JOGOS DE CAMPO,
SALAÕ, MEDUROT



ARQUIVO
BROR CHAIL

700905

55|9|15 - JOGOS DE CAMPO. אשח' עאש

I N T R O D U Ç Ã O

Esta choveret é publicada logo após o programa para tzofim, servindo em parte como anexo a ele; é no entanto utilizavel também com sucesso para outras schichvot. Contem jogos de salão e de campo, jogos com bola e em volta de fogueiras, jogos para desenvolver os sentidos. Foi organizada à base de antigas publicações de tzofiut do Gerdonia, com o acréscimo de várias dezenas de novos jogos.

O jogo, principalmente para as schichvot mais jovens, possui grande importância no trabalho educacional; ele permite ao madrich criar em sua kvutzá um ambiente chevrati saudavel, permite ao chanich uma expressão ativa e sua participação ativa. Além do que o jogo exige uma participação coletiva dos chanichim, uma organização autônoma por parte deles; requer disciplina, honestidade e concentração - todos eles traços cujo desenvolvimento na personalidade do chanich deve ser nossa preocupação constante.

O êxito do jogo depende de muitos fatores, mas o primeiro deles é a possibilidade de o madrich organizá-lo e desenvolvê-lo pelo caminho certo. Para tanto, o madrich deve estudar o jogo, e nunca se basear unicamente em sua memória; deve preparar o material necessário, sem o qual não se pode jogar; deve explicar o jogo sucintamente aos chanichim, deixando explicações detalhadas para o decorrer do próprio jogo.

É necessário ajustar os jogos à idade dos chanichim, de acordo com sua capacidade de concentração e desenvolvimento mental; o mesmo deve ser feito com respeito às condições objetivas, como tamanho das instalações, clima, etc..

As idades recomendadas para cada um dos jogos serão representadas por letras, da seguinte forma: A- até 11 anos de idade; B- de 11 a 13 anos; C- de 13 anos em diante.

Hanhagá Elioná - Machloket Hadrachá
Israel - agosto de 1955

INDICE

I - JOGOS DE SALÃO	p. 3
II - JOGOS DOS SENTIDOS	p. 17
III- JOGOS DE CAMPO	p. 26
IV - JOGOS AO REDOR DE MEDUROT	p. 39
V - DEVOLUÇÃO DE PRENDAS	p. 40

I - JOGOS DE SALÃO

N. 1 - ANARQUIA

Idade: A - B - C

Número de participantes: 15-25

Local: Ken

Construção: Todo chaver recebe do madrich por escrito aquilo que deve executar.

Processo: Dado o sinal pelo madrich, devem todos ao mesmo tempo executar aquilo que lhes cabe, o que produzirá uma grande balbúrdia e anarquia.

Exemplo: Um deve cantar, outro correr, outro levantar a cadeira, e assim sucessivamente.

Final: Com o apito do madrich, tudo para e volta a seu estado anterior; com novo apito do madrich reinicia-se a anarquia.

Observações: Este jogo não deve ser usado em demasia, mas principalmente quando o madrich ver que seus chanichim não tem disposição para uma peulá séria; desta forma poderá o madrich obter, depois de algum tempo de jogo, ordem e atenção de seus chanichim.

N. 2 - PIPOLO

Idade: B - C

Número de participantes: 5 - 15

Local: Ken

Material: uma mesa

Construção: Sentam-se todos em volta da mesa. As palmas das mãos sobre a mesa.

Processo: Quando o madrich disser a palavra "Pipolo", todos devem bater sobre a mesa com dois dedos. Quando ele disser "Nitzav", todos batem com os dedos mínimos, porem tendo a mão fechada em forma de soco. Quando for dita a palavra "Shetach", bate-se com as palmas das mãos, e finalmente "E-grof", bate-se com as mãos fechadas em soco sobre a mesa.

O madrich deve sempre propositadamente errar o movimento para atrapalhar os chaverim, que devem prestar atenção às Palavras, e não às mãos do madrich; por exemplo, dizer a palavra Pipolo e executar o movimento de Nitzav.

Propósito: Fazer com que os chaverim tenham a atenção voltada para as palavras do madrich e não a seus movimentos; aquele que errar a execução do movimento perde um ponto ou dá uma prenda.

Final: A devolução das prendas (novo jogo).

Observações: Este é um dos jogos que procura por os chanichim em constante alerta, participando não só os olhos senão os ouvidos, apesar de que o madrich procurará confundí-los com movimentos errados.

N. 3- RESPOSTA DA CABEÇA E DA BOCA

Idade: A - B - C

Número de participantes: 8 - 15

Local: Ken

Construção: Sentam-se todos em roda.

Propósito: Responder às perguntas do madrich, sim ou não, porém com movimento contrário à resposta com a cabeça, ou seja: quando dizer sim, balançar a cabeça da direita para a esquerda, e quando dizer não balançar a cabeça de cima para baixo.

Andamento: O madrich pergunta e o jogador responde sim ou não, balançando ao mesmo tempo em que fala a cabeça em sentido contrário à resposta.

Final: Aquele que se enganar dará uma prenda.

Observações: O jogo diverte; apesar de ser difícil contradizer-se pelo movimento contrário.

N. 5 - CEGOS NO CAMINHO

Idade: A - B - C
Local: Ken

Número de participantes: 15
Material: lenços e objetos divs.

Construção: Os jogadores se dividem em duas kvutzot, sentados junto à parede. Cada kvutzá envia um par (um de olhos vendados e outro não). No salão haverá espalhados muitos obstáculos que não dão passagem livre (cadeiras, etc.).

Andamento: Cada par deve sair com o intuito de chegar à outra parede sem que entretanto o de olhos vendados toque em algum obstáculo. Aquele que tem os olhos livres dará conselhos de como caminhar (levante a perna esquerda; siga para a direita; etc.). Caso o de olhos vendados tocar no obstáculo, o outro o leva de volta e inicia novamente a caminhada.

Propósito: Chegar à outra parede antes do par adverso.

Final: O par que chegar em primeiro lugar à outra parede ganha para sua kvutzá um ponto; aquela que fizer maior número de pontos vencerá o jogo.

Observações: O jogo diverte; é possível atrapalhar-se o de olhos vendados: tira-se todos os obstáculos, e dá-se ordens quaisquer, que serão executadas provocando o riso de todos. Entre chanichim maiores, pode-se colocar na outra parede um balde de água, e o guia fará com que o de olhos vendados enfie o pé diretamente no balde.

N. 6 - RASHBAS

Idade: B - C

Número de participantes: 8-15

Construção: Os jogadores estão sentados em roda.

Propósito: Não enganar-se com os números divididos.

Andamento: O primeiro jogador diz 1, o segundo 2, o terceiro 3 e assim sucessivamente; porem toda vez que chegar a 5 ou seus múltiplos (10, 15, 20), deve-se dizer Rash, e ao chegar 7 ou seus múltiplos (14, 21), deve-se dizer Bas.

Nos números 35 e 70 deve-se dizer Rashbas, pois são ao mesmo tempo múltiplos de 5 e 7. O que se engana deve dar uma prenda ou sai do jogo, vencendo o último a ficar na roda.

N. 7 - QUEM SOU EU

Idade: B - C

Número de particip.: mais de 1

Construção: Dois chaverim saem do recinto; os demais chaverim concordam em que estes que saíram serão duas pessoas conhecidas (ex.: 1º ministro de Israel e presidente da França). Quando os dois entrarem, coloca-se dois pedaços de papel nas costas de cada um com o nome do personagem que ele representa. Cada um deles saberá o que o outro representa, porem o que eles são não o sabem. Eles se sentarão um defronte do outro, e por meio de conversação e perguntas terão de descobrir a personagem que representam. Depois de feito isso, troca-se os jogadores.

N. 8 - JORNAIS CORTADOS

Idade: A - B - C

Número de participantes: 10 ou mais

Construção: O madrich corta um jornal, de acordo com o número de grupos que competem. A cada grupo ele dará uma parte do jornal cortado em pedaços todos desiguais. Os grupos devem reconstituir o jornal, até que ele esteja completo. Ganham o jogo os que ordenarem em primeiro lugar.

N. 9 - QUEM MAIS

Idade: B - C

Número de participantes - 10 ou mais
Material - lapis e papel

Andamento: Cada jogador tem em sua mão lapis e papel. O madrich deverá dar uma letra qualquer do alfabeto, após o que os chanichim devem escrever rapidamente o maior número possível de palavras iniciadas pelas letras dadas. Passados dois

minutos, o madrich dá ordem de cessar, e um chaver lê em voz alta o que escreveu. Os demais comparam com o seu, e apagam todas as palavras que forem iguais às lidas. O chaver que após comparações sucessivas tiver o maior número de palavras será o vencedor do jogo. Pode-se determinar a categoria de palavras: combinar-se que serão somente nomes geográficos, de escritores, etc..

N. 10 - INVASÃO DE FRONTEIRAS

Idade: B - C

Número de participantes - 10 ou mais
Material - mesa

Construção: Os jogadores sentam-se dos dois lados da mesa, ao meio da qual, em toda a sua extensão, há uma linha divisória. De cada lado uma kvutzá; as palmas das mãos estão sobre a mesa.

Propósito: Não permitir a mão do adversário invadir o seu lado, e quando o fizer dar um tapa.

Andamento: Todo jogador de cada kvutzá procurará invadir as fronteiras da outra kvutzá, o que os demais não permitirão dando um tapa. Naturalmente haverá a rapidez da retirada da mão, o que fará com que os outros deem com a mão na mesa.

Final: O jogo diverte e poderá prosseguir até que as mãos dos chaverim não estejam mais em condições de jogar.

Observações: Este é um dos mais agradáveis jogos para o inverno e para tempo chuvoso, quando há impossibilidade de sair do ken.

N. 11 - FUTEBOL DE SALÃO

Idade: A - B - C

Número de participantes: 8 - 15

Local: Ken

Material: bola de ping-pong e
pedaços de cartão.

Construção: Dos dois lados do salão estarão assinalados 2 goals, e em cada goal um guardaio. Os chaverim de cada kvutzá, espalhados pelo salão dentro de um círculo, teem cada um em suas mãos ou cartão; no meio do campo uma bola de ping-pong.

Propósito: Conseguir marcar goal nos adversários.

Andamento: Dado sinal, os jogadores começam a abanar com os cartões, impulsionando com o deslocamento de ar a bola e tentando colocá-la no goal adversário.

Regras: a) é permitido a todo jogador girar ou saltar, sem entretanto sair do círculo, porém é permitido ter uma perna fora do círculo; b) todo goal será um ponto; c) se alguém tocar a bola com a mão, entrega-se a mesma ao adversário, para que este cobre a penalidade; d) se a bola tocar na parede impulsionada por um dos chaverim, ela será entregue ao adversário mais próximo à parede.

Final: Vence a kvutzá que fizer maior número de pontos.

Observações: O chaver que sair do círculo sai do jogo por dez minutos.

N. 12 - ENROLAR O BARBANTE

Idade: A - B

Número de participantes - 8 - 15

Local: Ken

Material - fósforo, barbante, lenço, bola

Construção: Os chaverim são divididos em dois grupos. Cada um envia um jogador para a competição. Cada adversário fica nas extremidades do quarto e segura um fósforo. Os dois fósforos estão ligados por um barbante de cerca de 10 metros; no meio do barbante estará presa uma bola ou um lenço.

Andamento: Dado um sinal, os dois jogadores começam a enrolar o barbante até a bola.

Propósito: Enrolar o barbante no fósforo com a maior rapidez possível.

Final: O jogador que chegar primeiro à bala ganha esta e a lova para seu grupo; depois de três competições, ganha o grupo o produto do jogo.

Observações: O jogo diverte principalmente no final, quando os adversários se aproximam do centro e com grande rapidez procuram conquistar a bala. Pode-se também cruzar os barbantes, de forma que atrapalhe os competidores.

N. 13 - O ESPERTO ENTRE BOBOS

Idade: A - B - C

Número de participantes: 8 ou mais

Local: Ken

Material: lenços

Construção: Todos os chaverim com olhos vendados, o madrich toca no ombro de alguns chaverim, que desvendam-se-ão.

Andamento: O madrich dirá: "pegue o esperto"; então os de olhos vendados tentarão pegar os de olhos desvendados; quando um deles é pego, o de olhos vendados precisa identificá-lo. Caso um de olhos vendados é pego, deve dizer "some", sendo então posto em liberdade. O esperto que for pego vendará os olhos, e o pegador sentar-se-á para observar o jogo. O jogo termina quando todos os espertos forem capturados.

Observações: Este jogo tem muito de engraçado, porque, quando um dos de olhos vendados quiser pegar o esperto e pensa tê-lo feito, verá que pegou um outro de olhos vendados que também o quer pegar, e somente dizendo a palavra "somo", é que se livrarão.

N. 14- QUE FAZIAM? ONDE? COM AJUDA DE QUE?

Idade: C
Local: Ken

Número de participantes- 8 ou mais
Material: lapis e papel

Construção: Sentam-se os chaverim em roda. Na mão de cada chaver uma folha de papel e lapis. Cada jogador divide a folha em seis linhas paralelas no sentido horizontal e vertical, formando uma folha quadriculada. Na linha superior de quadrados, ele escreverá: 1) nome; 2) nome; 3) que fazia? 4) onde? 5) com a ajuda de que? 6) com que intenção?

Andamento: Dado sinal, cada qual inicia a preencher o seu questionário (os nomes devem ser dos chaverim); ou seja, preenche a primeira pergunta, dobra e passa para o chaver seguinte que responde a segunda pergunta, dobra e passa para o terceiro, e assim sucessivamente até que esteja tudo respondido.

Final: Depois de terminado o preenchimento, o madrich recolhe as folhas e as lê em voz alta.

Exemplo:

Nome	Nome	que faziam	onde	com a ajuda de que	intenção
Nuchem	Zirla	comiam	não refet	cebolas	realização chalutziana
Hugo	Duda	dormiam	banheiro	unhas	andar
Geny	Moshe	discutiam sionismo	lua	bastões	grande amor

N. 15 - CARTA SECRETA

Idade: B - C
Local: Ken

Número de participantes: até 30
Material: lapis e papel

Construção: Os jogadores dividem-se em algumas kvutzot. Para cada kvutzá dá-se algumas frases de uma carta, em código. Para cada código dará o madrich a chave.

Andamento: Dado um sinal, cada kvutzá abre seu envelope e começa a trabalhar na decifração do código.

Exemplos de códigos:

a) Código - AWBZ

A - W	H - S	O - L	V - E
B - Z	I - R	P - K	X - D
C - Y	J - Q	Q - J	Y - C
D - X	K - P	R - I	Z - B
E - V	L - O	S - H	W - A
F - U	M - N	T - G	
G - T	N - M	U - F	

b) Código numérico

A - 1	H - 8
B - 2	I - 9
C - 3	e assim por
D - 4	diante até
E - 5	o fim do
F - 6	alfabeto
G - 7	

c) Código "alternadas" - KlnvBdeUfilTrusZvasAmfg = KVUTZÁ
Como se vê, as letras a serem descobertas estão alternadas, segundo um critério estabelecido; no caso se alternam cada três letras. Não são colocadas letras maiúsculas como aqui, para não facilitar em demasia.

d) Código de traços

ABC	DEF	GHI	JKL	MNO	PQR	STU	VXY	ZW
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	----

I C H U D =

--	--	--	--	--

Final: A kvutzá que decifrar em primeiro lugar vencerá.

N. 16- LEVANTE E SENTE

Idade: A - B

Número de participantes: 15 - 25

Local: Ken

Construção: Todos sentam-se em roda.

Andamento: O madrich conta uma história, e durante a narração dirá as palavras "quem", "não", e "eu". No momento em que estas forem ditas, devem os chaverim levantar-se. Dado novo sinal, sentam-se novamente. O último a levantar-se deverá dar uma prenda.

Final: Distribui-se as prendas (novo jogo).

Observ.: O madrich não deve lembrar as palavras, e sim contar a história natural e rapidamente, para todos atentarem.

N. 17- SALTE E SENTE

Idade: A- B
Local: Ken

Número de participantes- 8-25
Material: cadeiras

Construção: Todos sentados em ordem numérica, tendo apenas uma cadeira vazia.

Andamento: Dado um sinal pelo madrich, o chaver da direita da cadeira vazia diz um número. O chaver correspondente a este número deve saltar e sentar-se na cadeira vazia, ficando vago o lugar de que saltou. O chaver à direita da nova cadeira vazia diz novo número, cujo chaver deve por sua vez saltar, e assim por diante.

Final: Quem se enganar e não saltar imediatamente ao ser chamado seu número, ou se o da direita da cadeira vazia não disser imediatamente novo número, deve pagar prenda.

Observ.: Este jogo requer muita rapidez e esperteza; assim, deve o madrich pedir prenda daqueles que errarem.

N. 18 - A VOZ CANTANTE

Idade: A - B
Local: Ken

Número de participantes- mais de 8

Construção: Todos se sentam em roda.

Andamento: O madrich começa e diz "kof" (macaco), e põe a mão no ombro; todos fazem como ele, e fica claro que o ombro é o lugar do "kof". Depois ele diz "dov" (urso), e põe a mão na testa; todos fazem o mesmo; aí será o lugar do "dov". Então o madrich dará ordens: "kof" ou "dov", e colocará a mão na testa ou no ombro; muitas vezes deve ele errar de propósito. Os chanichim deverão olhar para o madrich e obedecer às ordens, mas sem errar.

Final: Cada um que errar perde 1 ponto. No fim, quem tiver menos pontos perdidos vencerá.

Observ.: A concentração é aqui muito importante.

VARIAÇÃO - O madrich deverá às vezes mudar os nomes dos animais, sempre em ivrit. Ex.: kelev e ario, etc..

N. 19 - A GARRAFA ADIVINHA

Idade: A - B - C Número de participantes: 8 - 25
Local: Ken Material: uma garrafa vazia.

Construção: Sentam-se todos em roda. No centro fica um dos jogadores com uma garrafa na mão.

Andamento: O chaver gira a garrafa no chão. O jogador para o qual o gargalo apontar terá de responder a perguntas feitas pelo madrich, ou então dar a prenda que lhe couber. Toma em seguida o lugar no centro e gira por sua vez a garrafa.

Observ.: As prendas podem ser as mais variadas; uma ação séria (fazer algum trabalho para a kvutzá, K.K.L. ou para o snif), ou humorística (cantar, declamar ou imitar alguém), ou responder a perguntas de acordo com o conhecimento geral dos chanichim. Este jogo pode ser empregado para recordação de sichot sobre vários assuntos.

N. 20 - CAIXAS DE FOSFOROS

Idade: A-B -C Número de participantes: 20 a 30
Local: Ken Material: várias caixas de fósforos

Construção: Os jogadores dividem-se em grupos de 6 a 8 chaverim cada um. Cada grupo senta-se em fila. No nariz de cada chaver na ponta da fila está encaixada uma tampinha de caixa de fósforos.

Propósito: Passar a tampa do nariz de um para o do outro.

Andamento: Dado o sinal, o primeiro chaver vira-se para o segundo, e este tem de por o seu nariz dentro da tampinha sem usar as mãos e retirá-la do primeiro, e assim por diante até o último de seu grupo. Se a caixa cair, o jogador terá de erguê-la sem o auxílio das mãos, e um dos chaverim de seu grupo tem de ajudá-lo, sem empregar também as mãos. Vence o grupo que encerrar a fila antes.

Observ.: jogo divertido, pela tensão e humorismo.

N. 21 - BOMBEIROS

Idade: A - B Número de participantes: 10 - 20
Local: Ken Material: vela e fósforos

Construção: Os chaverim organizam-se em pequenos grupos. Os membros de cada grupo, um por vez, colocam-se a distâncias diferentes da vela acesa, com o fito de apagá-la com um sopro.

Andamento: Cada chaver por sua vez apaga a vela. Quanto maior a distância da vela, maior o número de pontos obtido. Para cada 20 cm. de distância, o grupo recebe 1 ponto; assim, se a vela for apagada de 1 metro, o grupo ganha 5 pontos. O participante não é obrigado a apagar a vela do primeiro sopro; ele pode começar longe e se ir aproximando até poder apagá-la, com isso obtendo, é claro, menor número de pontos. É permitido dobrar o corpo em direção da vela, mas sem sair do lugar. Para se medir a distância, toma-se o ponto onde se acham as pernas.

Final: Vence o grupo que obtiver maior número de pontos.

VARIAÇÕES- Há muitas para este jogo. Por exemplo: 2 participantes ficam um de cada lado da vela, a determinada distância, e sopram um de cada vez; o que apagar antes ganha um ponto para seu grupo. A competição pode também ser pessoal; todos os participantes ficam a uma distância de meio metro da vela e tentam apagá-la um após o outro (pode-se tentar 3 vezes). Depois que todos apagaram, afastam-se de 20 cm. e tentam novamente. Quem depois de 3 tentativas não consegue apagar é eliminado do jogo. Vence aquele que apagou de maior distância.

N. 22- MAQUINA A VAPOR

Idade: A - B Número de participantes: 10- 20
Local: Ken

Construção: dois grupos em fila, nos dois cantos do salão, e o madrich no centro.

Andamento: O madrich estende a mão esquerda, e o grupo que está desse lado bate palmas uma vez; com a mão direita dará o madrich o sinal para o grupo da direita bater palmas por sua vez. O madrich faz isso alternadamente, aumentando ou diminuindo o ritmo à sua vontade. O concorrente que se atrapalhar, ou seja, bater palmas quando não é indicado o seu grupo, passa para o fim da fila. Se uma fila completa se atrapalha, ela perde.

Final: Quando se cansarem, ou alguma fila perder.

N. 23- CUIDADO E RAPIDEZ

Idade: B - C

Número de participantes- 8 - 15

Local: Ken

Material: copos, pratos razos,
alfinetes, água, mesa

Construção: Sobre uma mesa colocam-se copos completamente cheios de água, pratos razos também cheios e 2 alfinetes. Os chaverim se dividem em 2 grupos, e ao lado da mesa o madrich, com um bule cheio de água.

Andamento: Dado um sinal, aproxima-se um jogador de cada um dos grupos, e com os olhos vendados tentam achar um dos dois alfinetes jogados sobre a mesa.

Regras: a) Encontrou o alfinete: 3 pontos para o seu grupo. b) Tocou num copo ou prato e entornou água: perda de 1 ponto. c) Entornou 3 vezes e não encontrou o alfinete: o grupo perde 3 pontos. O papel do madrich é o seguinte: trocar de vez em quando o lugar dos alfinetes; encher bem os copos e pratos dos quais foi entornada água; contar os pontos.

Final: Vence o grupo que ajuntou maior número de pontos.

N. 24- QUEM BATEU?

Idade: A - B - C

Número de participantes: 8 - 15

Local: Ken

Construção: Os concorrentes em volta de um doles. Este sentado, com a cabeça sobre os joelhos e as mãos nas costas, ou com a cabeça encostada à parede e de olhos fechados e mãos para traz.

Andamento: Um dos chaverim bate-lhe na mão. Este se vira depressa com o fito de adivinhar quem lhe bateu. Se acertar, eles trocam de posição. Se não, recomeça-se o jogo.

Propósito: Tentar conhecer a palmada de cada um. Para a maioria é facil reconhecer quem bateu, devido ao seu olhar "especial" e uma certa emoção de sua parte.

N. 25- PERSEGUIDOR E PERSEGUIDO

Idade: A - B - C

Número de participantes: 8 - 15

Local: Ken

Material: chicote e apito

Construção: Em roda. No meio, dois chaverim de olhos vendados. Sobre o soalho um chicote e um apito.

Andamento: Os de olhos vendados devem procurar os objetos. Quando um doles encontra o chicote, entrega-se ao segundo o apito. O que recebe o apito, apita de vez em quando, e o que tem o chicote procura encontrá-lo e bater-lhe com o chicote. Quando consegue fazê-lo, São vendados outros dois chaverim, e o jogo recomeça.

II - JOGOS DOS SENTIDOS

N. 26 - VACA CEGA

Idade: A - B - C Número de participantes- 15 ou mais
Local: Ken Material: lenço, anivá

Construção: A kvutzá senta-se em roda. No meio estará um chaver com os olhos vendados. Os de mais se ordenam por ordem numérica e logo após trocam de lugar com grande barulho.

Propósito: Troca-se de lugar de acordo com a ordem do "some" (o de olhos vendados).

Andamento: Dada ordem, cantará o "some" dois números que devem trocar de lugar. Os dois levantam a mão como resposta e trocam de lugar, enquanto o "some" tentará tomar o seu lugar. Deve haver silêncio absoluto, para que o "some" ouça a direção em que os dois chaverim estão trocando de lugar. Com o movimento da mão o "some" tentará pegar um dos chaverim; caso consiga, deverá por meio da apalpação dizer quem é o chaver. Se conseguiu identificá-lo, este passa a ser "some"; caso contrário, continua ele mesmo chamando novos números, até adivinhar.

Observações: Este jogo tem a finalidade de fazer conhecer os chaverim pelo tato, fazendo ao mesmo tempo observar um silêncio absoluto.

N. 27- APAGAR A VELA

Idade: A - B - C Número de participantes: até 15
Local: Ken Material: lenço e vela

Construção: Dividem-se os chaverim em 2 kvutzot; em cada extremidade de uma mesa estará uma vela acesa.

Andamento: O primeiro jogador de cada kvutzá tapa os olhos, depois de ter medido a distância (6 a 10 metros) que o separa da mesa; depois caminha em direção à vela para apagá-la.

Regras: a) Aquele que apagar a vela antes do adversário ganha 1 ponto. b) Proibido tentar encontrar a mesa com a mão; caso toque na mesa ou na vela com a mão, terá de iniciar novamente. c) É proibido aos demais chaverim aconselhar a direção a seguir.

Final: A kvutzá que tiver mais pontos vencerá.

Observ.: Quando os dois primeiros terminam a competição, o madrích deve mudar o lugar da vela.

VARIAÇÕES-

B) Como antes, porem as 2 kvutzot estão frente a frente, numa distância de 10 a 15 metros, e no meio uma vela; os dois primeiros saem para apagar a vela.

C) Local: campo Material: Lonço, bastão, tora

Construção: Enfince-se uma tora, os chaverim divididos em 2 kvutzot e a uma distância de 15 metros.

Andamento: O primeiro jogador de cada kvutzá pega o bastão e caminha em direção à tora, tentando com três bastonadas derrubá-la.

Regras: a) Dadas três pancadas e não derrubando, volta à sua fila. b) Derrubando, ganha a kvutzá 1 ponto. c) Se o corpo toca na tora, fica anulada a jogada e ele volta.

Final: Depois vai outro da outra kvutzá. A que conseguir maior número de pontos ganhará.

N. 28- DETETIVE CEGO

Idade: A - B - C

Número de participantes: 8-15

Local: Salão ou campo

Material: lonços

Construção: Os jogadores sentam-se em fila. Cada um passa pelos chaverim sentados em forma normal, depois um deles tapa os olhos.

Andamento: Os chaverim passam em frente ao de olhos tapados, e este deve chamar o chaver pelo nome segundo seus passos; se reconhecer, ganha um ponto.

Final: Novo chaver tapa os olhos, e assim por diante, até que todos o tenham feito. Vence aquele que tiver maior número de pontos.

Observ.: Não será fácil reconhecer o chaver pelos passos; portanto, necessita-se maiores exercícios.

N. 29- TACTO E CONHECIMENTO

Idade: A - B - C Número de participantes: 8-15

Local: Salão ou campo Material: lenço

Construção: Um chaver com os olhos vendados.

Andamento: Cada chaver aproxima-se do "some" e dá-lhe a mão, nariz e cabelo para que este os apalpe.

Propósito: Conhecer o chaver somente pelo tato.

Rogras: a) Se o "some" reconhece o chaver pela mão, recebe 3 pontos. b) Nariz e mão- 2 pontos. c) Mão, nariz e cabelo- 1 ponto.

N. 30 - CAVALOS ATIRAM AO ALVO

Idade: A - B Número de participantes: 8 - 15

Local: Salão ou campo Mat.: alvo e prego ou alfinete

Construção: Os chaverim se dividem em 2 grupos. Diante deles um alvo com raio de 2 m., e ao centro um marco de lapis. Nas mãos de cada chaver um prego ou alfinete.

Andamento: Todo jogador aproxima-se do alvo, tapa os olhos e coloca o prego onde pensa ser o centro. Se acertar na mosca, ganha para seu grupo 10 grupos; a cada cm. que se afasta, seu grupo ganha um ponto a menos. Vence o grupo que fizer mais pontos.

Observ.: Não é fácil acertar o centro; o madrich deve tentar antes com um quadro negro e fixar o centro do mesmo com os olhos vendados.

N. 31- RETORNO DE OBJETOS

Idade: A - B - C Número de participantes: 8 - 15
Local: Salão ou campo Mat.: chapéu e objetos diversos

Construção: Todos estarão em fila, e cada um terá um objeto na mão. Um dos jogadores passa e observa os objetos; depois tapa-se-lhe os olhos e entregam-se os objetos dentro de um chapéu.

Andamento: O "some" apalpa todos os objetos. Os demais chaverim trocam os lugares, e ele tenta devolver o objeto a seu dono, o qual deverá ser identificado por meio do tato. Ao entregar os objetos, descobre os olhos, para observar se acertou. Os "some" serão trocados sempre até o último da fila.

Final: Aquele que devolver maior número de objetos a seu dono certo será o vencedor.

N. 32- KIM POR TATO

Idade: A - B - C Número de participantes: 8 - 15
Local: salão ou campo Mat.: saco ou chapéu, objs. divs.

Construção: Diante dos chaverim estará um saquinho ou chapéu com 15 objetos.

Andamento: Cada chaver apalpará os objetos dentro do saco durante meio minuto.

Propósito: Reconhecer os objetos que estão dentro do saco ou chapéu.

Rogras: a) Cada objeto acertado ganha 1 ponto. b) Cada objeto errado perde 2 pontos.

Final: Após um número determinado de turnos, ganha quem alcançar o maior número de pontos.

N. 33 - KIM A

Idade: A - B - C

Número de participantes: até 15

Local: Ken

Mat.: Objetos diversos, lapis, papel

Construção: O madrich prepara diversos objetos pequenos (15 ou 16), coloca-os sobre a mesa e os cobre com um pano grande. Os participantes sentam-se em volta da mesa, de forma que seja possível a cada um observar os objetos.

Andamento: O madrich descobre os objetos durante um minuto, e depois os cobre novamente.

Propósito: Lembrar e anotar mentalmente todos os objetos da mesa.

Regras: a) Cada objeto certo vale 1 ponto; b) cada objeto errado, um ponto contra.

N. 34 - KIM B

Como no anterior, somente que os objetos estarão espalhados no chão do salão.

Observação: Este jogo é importante para a memória, devendo ser jogado com constância tanto quanto possível, sempre aumentando o número de objetos até 24 a serem lembrados em um minuto.

N. 35- CALCULO DE OBJETOS

Idade: B - C

Número de participantes: até 15

Local: Ken

Material: objetos diversos

Construção: Os jogadores são divididos em 2 kvutzot.

Andamento: O madrich mostra diversos objetos (lapis, o pé da mesa, pente, livro, etc.), e pergunta qual a largura e o comprimento do objeto.

Propósito: Os chaverim calculam e escrevem no papel. Os chaverim de cada kvutzá podem consultar-se. Vencerá a que se aproximar mais das medidas certas.

N. 36- CALCULO DE TEMPO

Idade: A - B - C

Número de partic.: 15 ou mais

Local: Salão

Construção: Dividem-se os chaverim em 2 kvutzot.

Andamento: Todos os chaverim devem deixar o salão por 30 segundos, passados os quais ele volta para o salão; sai o segundo, depois o terceiro e assim por diante. A kvutzá que for mais pontual será a vencedora. O madrich mede a permanência de cada um com relógio, e os participantes não devem sair com relógios, pois o propósito que cada um calcule o tempo por si.

N. 37 - GULOSO

Idade: A - B - C

Número de participantes: 8 - 25

Local: Ken

Mat.: Saquinho de balas e 1 lenço

Construção: Os jogadores sentam-se em roda, tendo no centro um chaver de olhos vendados, e com um dentre os que estão sentados em volta, um saquinho com balas.

Andamento: Ao ser dado um sinal, o saquinho de balas começa a ser passado de mão em mão entre os chaverim, até o momento em que o de olhos vendados der um assobio. Então deve ser paralisado o giro do saquinho, e aquele que o retém o abre, retira uma bala e a desembrulha.

Propósito: Determinação pelo ruído da direção daquele que segura o saco de balas.

Rogras: a) Se o chaver de olhos vendados acerta a direção, ele recebe a bala. b) Não o conseguindo, ganha o que tem o saquinho de balas na mão.

Final: A cada um dos de olhos vendados será dada oportunidade 3 vezes, ou seja, de ganhar 3 balas se o puder.

Obs.: Convem que o saquinho esteja bem dobrado, para se ouvir o ruído claramente. Deve ser feito silêncio, e quem o romper não recebe o saquinho em suas mãos.

N. 38- CALCULAR A QUANTIDADE PELA AUDIÇÃO

Idade: B - C Número do participantes: até 15
Local: Ken ou campo Material: livros

Construção: Todos observam uma linha do livro; depois lê o madrich um trecho do mesmo.

Propósito: Calcular quantas linhas leu o madrich.

Final: Quem mais se aproximar pelo cálculo do número de linhas lidas será o vencedor.

N. 39 - ISRAEL

Local: Ken Número do participantes: 8 - 15
Idade: A - B - C

Construção: Sentam-se todos em roda. Cada concorrente escolhe para si o nome de algum kibutz, rio ou qualquer outro acidente de Israel.

Andamento: O madrich conta acerca de passeios em Israel. Quando toca em algum ponto cujo nome foi escolhido por um dos concorrentes, este deve bater palmas. Quando o madrich fala "Israel", todos batem palmas. Quem erra ou se atraza paga uma prenda (novo jogo).

Observações: O madrich pode confundir os concorrentes, empregando nomes semelhantes. Por exemplo: em vez de Chedora, Guedera, em vez de Eretz Israel, Emek Izrael, etc..

N. 40- CONHEÇA TEU COMPANHEIRO

Idade: A - B - C Número do participantes: mais de 15
Local: Ken ou campo Mat.: lençóis, lenço, papel

Construção: Os jogadores são divididos em 2 kvutzot. Por um certo tempo cada kvutzá presta atenção nos chayerim da outra, em particular nos sapatos, palmas das mãos, orelhas, nariz e boca.

Andamento: Dado um sinal, uma das kvutzot dá meia volta e os chaverim da outra kvutzá escondem-se atrás do lençol, deixando visível só uma parte do corpo, como os sapatos.

Propósito: Identificar o dono da parte apresentada.

Regras: Dois pontos quando se acerta, um ponto perdido quando se erra. Se a resposta é "não sei", não se perde nem se ganha pontos.

Final: O jogo continua de várias formas, cada kvutzá mostrando de cada vez outra parte do corpo.

Observ.: Para o rosto é bom preparar máscaras de papel ou lenços. O corpo é sempre escondido. Ver-se-á logo que os chaverim não conhecem as particularidades dos corpos de seus companheiros. É possível também fazer esse jogo individualmente.

N. 41 - CONTO DOS MUDOS

Idade: A - B - C . Número de participantes: 8 - 15

Local: Ken ou campo

Construção: A kvutzá se senta em círculo.

Andamento: Um dos chaverim conta uma história através da mímica e expressão do rosto.

Propósito: Cada chaver anotar~~á~~ o que entendeu.

Observações: O jogo pode se desenvolver e tornar-se uma representação interessante, na qual todos se esforçam no terreno da imaginação. No fim da história o madrich recebe os apontamentos dos "ouvintes" e os lê alto.

N. 42- OS SENTIDOS EM MOVIMENTO

Idade: A - B - C . Número de participantes: 8 - 15

Local: Ken ou campo

Construção: Sentam-se todos em círculo.

Andamento: Um chaver faz um determinado movimento, ou dá uma determinada expressão ao rosto; um segundo chaver acrescenta outro movimento; o terceiro repete os 2 primeiros e acrescenta o seu. Exemplos: coçar-se, fazer caretas, ficar num só pé; mexer com as mãos, etc.. O que se enganar em repetir um dos movimentos feitos pelos anteriores recebe um nome: "insensível n. 1"; o que lhe vem após deverá fazer um zero e apontar-lhe com o dedo o número 1. O "insensível n. 2" é apontado por 2 dedos, e assim por diante.

N. 43- JARDIM ZOOLOGICO

Idade: A - B Número de participantes: 10 ou mais
Local: Kon ou campo

Construção: Os jogadores sentam-se em círculo. O madrich passa de chaver a chaver e lhes cochicha nomes de animais, um animal para cada 2 chaverim, não pela ordem.

Andamento: Dado o sinal, cada chaver faz ouvir a voz do animal que representa, e deve ser reconhecido pelo seu par. Os pares que se reconhecerem ficam de lado. O último par deve pagar uma prenda (novo jogo).

Observ.: Audição e atenção completam-se neste interessante e humorístico jogo. É conveniente que participem muitos chaverim. É possível variar, e para estimular a tensão pode se cochichar a um dos jogadores "burro", por exemplo; sem lhe dar um par, e ele ficará zurrando o tempo todo.

I I I - JOGOS DE CAMPO

N. 44 - CORRER E RECOLHER

Idade: A - B - C

Número de participantes: 8 ou mais

Local: Campo

Material: objetos diversos

Construção: Os chaverim se dividem em 2 grupos, os quais se colocaram em fila de um. A distância de 30 metros haverá 2 quadrados com diversos objetos: fósforo, carteira, lapis, caneta, etc. (em cada quadrado os mesmos objetos). O madrich indica a cada chaver um objeto.

Andamento: Dado um sinal, o primeiro de cada fila correrá para o quadrado, pegará seu objeto, volta e toca no chaver que vem após si, e este corre para pegar seu objeto; assim por diante até o fim da fila.

Final: O grupo que primeiro terminar, tendo todos os seus chaverim seus respectivos objetos, será o vencedor.

N. 45 - CORRIDAS DE ENVIADOS

Idade: A - B - C

Número de participantes: 10 ou mais

Local: campo

Construção e andamento: Os chaverim são divididos em 2 kvutzot; estas devem estar em fila na distância de 30 metros duma parede ou cerca. A distância entre cada kvutzá será 6 a 8 passos, e à frente de cada uma estará marcada no solo uma linha visível. Dado o sinal, correm os primeiros de cada kvutzá, tocam na parede e voltam, devendo tocar com a mão direita na mão do chaver que se lhes segue; este inicia a corrida à parede, e assim por diante. O jogador que termina a corrida coloca-se no fim da fila. Quando o último terminar e tocar na mão do primeiro, este levantará a mão, dando sinal de que sua kvutzá terminou. O madrich decidirá quem venceu.

VARIAÇÕES: A) Em vez da parede, pode ser um mastro ou bandeira, por onde deve ser dada uma volta.

- B) Na mão do jogador um bastão, que deverá ser entregue ao segundo, e assim por diante.
- C) Em vez da parede ou bastão, pode ser feito um círculo, que deve ser penetrado ou contornado.
- D) Para bachurot - Na mão da primeira jogadora uma fita, com a qual deve dar um nó e voltar; a segunda deve desfazer o nó e trazer de volta a fita; e assim por diante.

N. 46 - JOGO DA CORDA

Idade: A - B - C

Número de participantes: 15-25

Local: Campo

Material: uma corda longa

Construção: Os chaverim se dividem em 2 kvutzot, que se colocam nas extremidades da corda, havendo a distância de 4 metros entre cada chavor.

Andamento: Cada kvutzá puxa a corda para seu lado. Vencerá a que deslocar decisivamente os adversários.

N. 47 - CORRIDA PARA TRAZ

Idade: A - B - C

Número de participantes: mais de 10

Local: Campo

Material: mastro ou bastão

Construção: Os dois bastões são dispostos a uma determinada distância dos jogadores, que se dividem em 2 kvutzot colocadas paralelamente.

Andamento: Dado o sinal, parte o primeiro de cada kvutzá corre de costas para o bastão ou mastro e o circunda, voltando também de costas; chegando, toca com a mão o segundo, e este inicia o mesmo processo. Vencerá a kvutzá que terminar primeiro.

N. 48 - CORRIDA DOS CAMELOS

Idade: A - B

Número de participantes: mais de 10

Local: campo

Construção: Os chaverim se dividem em duas kvutzot, que se colocam paralelamente; a determinada distância, dois círculos desenhados no solo.

Andamento: Todo jogador, chegando sua vez, corre de quatro, com os braços e pernas estendidos, e contorna o círculo. O jogo continua na forma de revezamento. Vence a kvutzá que terminar primeiro.

N. 49 - CORRIDA DOS SAPOS

Construção: Semelhante ao anterior. Os jogadores se sentam sobre as pontas dos pés e os joelhos dobrados, cada chaver segurando a cintura do outro.

Andamento: Dado sinal, saltam as kvutzot, em direção a um alvo determinado. É proibido soltar a cintura dos chaverim. Vence a kvutzá que chegar primeiro.

N. 50 - CORRIDA DE TRES PERNAS

Local: campo

Número de participantes: 8-15

Idade: A - B - C

Material: pedaços de cordas

Construção: Os chaverim dividem-se em 2 kvutzot. Cada kvutzá ordena pares, e cada par amarra mutuamente a perna em contacto, no joelho e no tornozelo.

Andamento: Dado sinal, cada par deve correr com três pernas em eireção a um círculo desenhado no solo, circundá-lo, voltar e enviar o par seguinte. Vence a kvutzá que terminar primeiro.

N. 51- CORRIDA DE 4 KVUTZOT

Idade: A - B - C Número de participantes: mais de 15

Local: campo

Construção: As kvutzot, A, B, C e D, assim se colocam:

A	último-----1º	1º-----último	B
C	último-----1º	1º-----último	D

Andamento: As kvutzot AB competem contra CD. O primeiro de A corre e toca na mão do primeiro da B e fica no lugar dele. O primeiro da B sai então em direção de A, e envia o segundo da A, que corre e troca de lugar com o segundo de B, e assim por diante. O mesmo nas kvutzot CD. As kvutzot que antes terminam as trocas vencem.

VARIAÇÃO - Em vez de se colocar paralelamente, as kvutzot podem dispor-se em diagonal, cruzando-se os corredores.

N. 52 - COMPETIÇÃO DE SINAIS

Idade: B - C Número de participantes: 15 - 25

Local: cidade ou campo Mat.: amostras desinais de caminho

Construção: Os chaverim se dividem em 3 kvutzot, uma assinalante e duas perseguidoras. A kvutzá que assinala divide-se em dois grupos.

Andamento: Os dois grupos assinalantes vão por caminhos diferentes que se encontrarão mais tarde. Depois de algum tempo saem os perseguidores para agarrá-los. A kvutzá que chega primeiro vence.

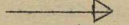

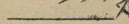




Observ.: Os sinais devem ser parecidos nos dois caminhos. Podem ser fitas coloridas, flexas sobre o solo ou pedras em caminho limpo. Os assinalantes podem cometer enganos de propósito, porém nos dois caminhos.

Regras: a) Não é permitido aumentar a metragem entre os sinais mais do que foi estabelecido. b) Os perseguidores devem encontrar os assinaladores no mesmo espaço de tempo em que esses se encontram fora. c) os assinalantes devem esconder-se todos num mesmo lugar. d) Se os perseguidores veem os assinalantes, isto não significa que estes estão presos; devem sempre ser encontrados por meio dos sinais.

Final: Caso os perseguidores encontram os assinalantes dentro do tempo determinado, vencem; caso contrário os primeiros é que serão vencedores.

Observ.: As cartas não são apenas para demonstração de lugar, podendo seu conteúdo servir também para atrapar-lhar os perseguidores.

Sinais de caminho:

-  - Siga nesta direção
-  - Corra
-  - Dirija-se na direção da flexa
-  - Caminho impedido
-  - Escondemos no raio de 10 metros
-  - carta nesta direção a 4 passos
-  - Fomos para casa

Formas de esconder carta: a) Sinalizado o local da carta, esta poderá ser enterrada, tendo 2 ramos de árvore a indicar o local. b) A carta pode estar entre ramos de uma árvore, e a seta indicará para cima. c) A carta poderá estar ligada por um barbante dentro dum buraco.

Observações: Enquanto um chaver procura a carta escondida, os demais não poderão seguir o caminho, enquanto a mesma não for encontrada.

N. 55 -- APALPE DE OBSTACULO NA CORRIDA

Idade: B - C

Número de participantes: 15 - 30

Local: campo

Mat.: vários obstáculos, lenços

Construção: Dividem-se os chaverim em duas kvutzot.

Andamento: Cada chaver de cada kvutzá corre com os olhos desvendados para um alvo determinado. Porto do alvo estarão juizes que vendarão os olhos dos jogadores. Estes então, com um bastão cada, teem de passar por diversos obstáculos e fazer diversas tarofas, sempre com os olhos vendados. Chegados cada qual à sua kvutzá, saem outros dois, e assim por diante até que todos tenham passado pela prova.

Final: Vence a kvutzá que primeiro terminar sua corrida.

N. 56 - COMPETIÇÃO COM BOLAS

Local: campo ou patio

Número de participantes; mais de 10

Idade: A - B - C

Material: 2 bolas grandes (ou mais, segundo o n. do chaverim)

Construção: Os chaverim se dividem em 2 kvutzot (ou mais), colocadas em linha reta. Entre elas um espaço de 5-8 passos, e entre cada chaver 3-5 passos. Diante de cada kvutzá há um traço do solo, e a 10 passos fixada uma bandeira ou círculo. Nas mãos do primeiro de cada kvutzá, uma bola.

Andamento: Dado o sinal o primeiro passa a bola para o seundo, por sobre a cabeça, o segundo ao terceiro e assim por diante. Quando o último recebe a bola diz "zuz", e corre com a bola na mão pelo lado direito de sua kvutzá, toca na bandeira e volta ao lugar do primeiro. Ao mesmo tempo retrocede a kvutzá e se reinicia a passagem da bola por cima da cabeça, e assim por diante.

Regras: a) A bola deve ser passada em ordem, sem saltar nenhum jogador. b) Bola que cai no chão só pode ser levantada pelo jogador a quem a mesma era dirigida. Vence a kvutzá que terminar primeiro.

N. 57

Este jogo é de maneira geral uma variação do anterior, com pequena modificação. A ordem é a mesma, porém a passagem da bola é feita entre as pernas, estando os chaverim curvados e apoiando as mãos nos joelhos, com as pernas abertas, com exceção do último. O primeiro chaver passa a bola entre as pernas para o segundo, este para o terceiro e assim por diante. Neste jogo não é necessário que todos toquem na bola quando esta passa; pode ser atirada pelo primeiro diretamente até o último.

Observações: Pode-se ainda usar as 2 formas num só jogo, fazendo-se com que uma kvutzá passe a bola entre as pernas e outra sobre a cabeça.

N. 58- A BOLA E A FORTALEZA

Idade: B - C

Número de participantes: 15-25

Local: campo

Material: bola grande

Construção: Um campo grande, dividindo no meio por uma linha. A 6-10 passos da linha, em cada metade, estarão 2 círculos com 3-4 passos de raio. Os jogadores se dividem em 2 kvutzot, espalhando-se nas duas metades do campo. Em cada círculo, um chaver da kvutzá adversária.

Andamento: Dado sinal, os chaverim de uma kvutzá atirarão a bola para que seu companheiro no campo adversário tente segurá-la. Caso o faça, ele gritará um número qualquer, pré-estabelecido entre os chaverim. O chaver cujo número foi chamado o substituirá no círculo. Caso contrário, a bola passará para as mãos dos adversários, que prodeederão da forma já explicada. Assim o jogo continuará até que todos os chaverim de uma kvutzá passem pelo círculo adversário.

Regras: a) É proibido correr com a bola na mão, a não ser os que estão dentro do círculo. b) É proibido pisar na linha central; para cada invasão, a bola passará às mãos da outra kvutzá. c) É proibido aos que estão no círculo sair do mesmo, o aos demais nele entrar.

N. 59 - A BOLA E O TIGRE

Idade: A - B - C

Número de participantes: 10-15

Local : campo

Material: bola

Construção: Os jogadores se alinham em círculo, tendo em seu poder uma bola; no meio do círculo estará um chaver que é chamado "tigre".

Andamento: Dado o sinal, os chaverim iniciam a jogar a bola um para outro, de tal forma a não permitir ao "tigre" tocá-la ou agarrá-la. Quando o "tigre" consegue tocar ou agarrar a bola, será substituído por aquele que atirou, ou por aquele a quem era a bola dirigida, ou ainda por aquele que deixar cair a bola no chão quando lhe foi atirada.

Observ.: É possível determinar que após 20 passes consecutivos se troque o "tigre".

N. 60 - O TERCEIRO ATINGE

Idade: A - B - C

Número de participantes: 10 - 15

Local: campo

Material: bola

Construção: Os chaverim se distribuem em círculo, e ao centro um deles.

Andamento: Dado um sinal, um chaver atira a bola para seu companheiro e grita "1"; este pega-a, atira-a a outro chaver o grita "2"; este a atira a outro, e assim sucessivamente; um deles atira a bola, tentando atingir o que está dentro do círculo. Caso não o consiga, deve trocá-lo. Caso o atinja, o jogo prossegue como antes. Tendo sido o chaver do centro atingido 3 vezes consecutivas, todos os chaverim correm, espalhando-se até que o atingido pela bola a pegue e grite "parem".

N. 61 - NEGAÇÃO DE DIREITOS

Idade: A - B

Número de participantes: 8-15

Local: campo

Material: bola

Construção: Os chaverim devem estar em círculo, havendo 6 a 10 passos de distância entre cada chaver.

Propósito: Segurar a bola.

Andamento: Dado sinal, a bola é passada de um chaver para outro, de acordo com as ordens.

Regras: a) Quem não pegar a bola, deverá apoiar-se sobre uma perna. b) Não a pegando pela segunda vez, joga ajoelhado sobre um joelho. c) Não pegando pela terceira vez, jogará ajoelhado sobre os dois joelhos. d) Não a pegando pela quarta vez, sentará e não mais tomará parte do jogo.

Final: Os três últimos serão os vencedores.

N. 62 - PEGUE

Idade: B - C

Número de participantes: 8 - 15

Local: campo, salão

Material: bola

Construção: Os jogadores estão em roda, com as pernas abor-tas e corpo reto. Um deles está no centro.

Propósito: Conseguir passar a bola entre as pernas dos chaverim.

Andamento: O chaver do centro atira a bola contra as pernas de um chaver. Este só poderá pegar a bola com as mãos.

Muitas vezes o chaver do centro engana os demais, ameaçan-do atirar em um e atirar em outro. Enganando-se o chaver, e abaixando-se por crer que a bola lhe era dirigida, perde um ponto. O jogador que permite a passagem da bola entre as pernas perde um ponto e durante o restante do jogo só poderá aparar a bola com uma mão. O jogador que perde dois pontos sai do jogo.

Final: Os três últimos serão os vencedores.

N. 63 - PASSAGEM DA BOLA DE TENIS

Idade: A - B

Número de participantes: 8-15

Local: Campo

Material: bolas de tenis; livros

Construção: Os chaverim se agrupam em 2 kvutzot, que se alinham em filas paralelas. A cada kvutzá se dá um livro e uma bola de tenis.

Andamento: Dado um sinal, os chaverim de cada kvutzá, por ordem, saem correndo, equilibrando a bola no livro; alcançam um círculo, voltam para a sua fila e a entregam ao chaver seguinte, e assim por diante. Se a bola cai, o jogador deve pegá-la e iniciar o jogo novamente.

Final: Vence a kvutzá que terminar primeiro sua corrida.

N. 64 - FUGITIVO

Idade: A - B

Número de participantes: mais de 15

Local: campo

Material: bola

Construção: Os jogadores se espalham no campo, um deles segurando a bola.

Propósito: Atingir o que tem a bola.

Andamento: O "fugitivo" (o dono da bola) a lança ao ar e foge. Todos os concorrentes correm atrás da bola, passam-na de um a outro, mas sempre correndo atrás do "fugitivo".

Rogras: a) É proibido correr com a bola na mão. b) Se a bola cair da mão, um ponto a menos. c) O concorrente que atirar a bola no fugitivo e errar, perde 1 ponto. d) Se acertar, o fugitivo é que perde 1 ponto. e) O concorrente que perdeu 1 ponto vai para o lugar do fugitivo. f) Quem tem 3 pontos perdidos sai do jogo.

Final: Vencem os dois últimos.

N. 65 - FOLHAS E FLORES

Idade: A - B

Número de participantes: 8 - 15

Local: campo florido

Construção: O madrich leva os chanichim a um passeio, e estes devem observar a flora diversa, nomeando o madrich os diversos tipos.

Andamento: Depois de certo tempo, o madrich reúne os chaverim e dá a cada um folhas e flores diversas.

Propósito: Relacionar a folha com a sua flor, e nomear.

Quem juntar folha e flor corretamente, ganha 1 ponto. Quem além disso der o nome certo, ganha 3 pontos. Vence quem fizer maior número de pontos.

Observações: O madrich deve estudar bem antes de sair para este jogo, que é muito interessante e instrutivo.

N. 66 - FLORES

Idade: A - B

Número de participantes: 8 - 15

Local: campo

Construção: Os chaverim tem os olhos fechados, e o madrich segura flores em suas mãos.

Andamento: O madrich aproxima 3 ou mais flores diversas do nariz de cada um. Depois o madrich nomeia as flores cheiradas. O madrich esconde as flores, os chanichim saem para dar uma volta nas redondezas.

Propósito: Cada chanich deve trazer 3 flores análogas às que cheirou.

Final: Vence quem identificar primeiro as 3 flores pedidas.

N. 67 - ONDE ESTÃO OS MEUS SAPATOS?

Idade: A - B - C

Número de participantes: 8-15

Local: campo

Construção: Os chaverim dispõem-se em fila. O madrich reúne os sapatos de todos e os mistura num único monte, a 50 - 100 metros da fila.

Propósito: Cada chaver deve encontrar seus sapatos, colocá-los e prender os cordões o mais depressa possível.

Andamento: Dado sinal, todos correm para o monte; depois do calçados, voltam correndo ao ponto de partida.

Final: Vence quem chega primeiro ao ponto de partida.

VARIAÇÃO: Onde está o meu chapéu? Com chapéu em vez de sapatos.

N. 68 - A BOLA NA ALAMEDA

Idade: A - B - C

Número de participantes: 10 ou mais

Local: campo

Material: bola

Construção: Os jogadores se ajoelham em 2 filas, uma em frente à outra, a 2 metros uma da outra. Nas 2 extremidades desta alameda, ajoelham-se os 2 goleiros. Contam-se os jogadores pela ordem; os números pares formam um quadro, os ímpares o outro.

Propósito: Fazer a bola atravessar a abertura defendida pelo goleiro do adversário.

Andamento: O madrich joga a bola no meio da alameda, e os jogadores lhe dão tapas com a mão aberta. É proibido: segurar as mãos do adversário; dar socos na bola; sair do lugar; levantar a bola do chão; apoiar a mão no chão. Se alguém infringir as regras o adversário terá direito a um tiro livre no lugar da infração.

Final: Vence a kvutzá que fizer mais goals. O jogo não deve ser jogado na areia.

IV - JOGOS AO REDOR DE MEDURÓ

69 - ACENDER A MEDURÁ

Idade: A - B - C Material: corda, fósforos.

Construção e andamento: Estende-se a corda à altura de 70 cm. do solo. À distância de 1 metro dola cada par de jogadores prepara uma fogueira-pirâmido e a tenta acender.

Final: Vence o par cuja medurá se aconde em primeiro lugar.

N. 70 - CONSERVAÇÃO DE BRASAS

Cada par prepara uma fogueira e espera até que só haja brasas acesas. Então as cobre com cinzas. Uma hora depois tentam acender novamente sua medurá, removendo as cinzas e usando as brasas. Vence o par que primeiro conseguir acender sua fogueira de novo.

N. 71 - DIABO VIVO

Um toco de madeira com fogo na ponta é passada do mão em mão entre os que estão sentados em volta da medurá. Cada um que o receba diz em tom solene: "diabo vivo". Quando o bastão se apaga, faz-se um sinal, com o carvão desse bastão; na testa do qua o segurava no momento em que se apagou.

N. 72 - ALIMENTAR O OUTRO

Dois chaverim de olhos vendados. Na mão de cada um, uma batata assada e descascada. Cada um deve alimentar o outro com a batata.

N. 73 - HISTORIA DO MUDO

O grupo se afasta da medurá. O madrich fica entre ele e a medurá, e conta uma história sem palavras, só com o movimento das mãos e do corpo (o cenário ao fundo será o fogo e a sombra grande e ameaçadora). Depois cada um conta a história como a entendeu. Por sua vez, um das chaverim contará uma história por gestos, e assim por diante.

V - DEVOLUÇÃO DE PRENDAS

Em muitos jogos, o perdedor ou o que transgride as regras do jogo deve dar uma prenda, que lhe é devolvida no fim do jogo, devendo o perdedor então executar um "castigo". Aqui se seguem vários exemplos de castigos.

CASTIGOS ORAIS: 1) Declamar um verso. 2) Dizer o alfabeto. 3) Dizer os meses do ano, porém em ordem inversa. 4) Dizer 5 montanhas, 5 kibutzim e 5 moshavot de Israel. 5) Cantar uma canção. 6) Nomear 5 ministros do governo israeli. 7) Nomear 5 escritores israelis. 8) Nomear 5 lugares importantes da milchemet hashichrur. 9) Nomear 5 acidentes geográficos que se iniciem com uma determinada letra.

CASTIGOS DE MOVIMENTO: 1) Correr pelo salão saltando sobre uma só perna. 2) Deitar-se com os braços cruzados e erguer-se sem o auxílio das mãos. 3) Passar 2 vezes sobre uma cadeira sem tocar nas pernas da mesma. 4) Executar ordens de cada um dos jogadores. 5) Circundar o salão correndo de costas. 6) Abandonar o salão com 2 e voltar com 6 pernas (voltar com uma cadeira na mão). 7) Correr de quatro. 8) Jogar "briga de galo" com dois chaverim ao mesmo tempo. 8) Segurar com a mão direita o dedo mínimo da esquerda e passar por cima a perna esquerda e depois a direita, três vezes.