

# ÍNDICE

Introdução .....	2
Histórico do jogo .....	4
Blá, blá, blá sobre o jogo .....	7
Técnica do jogo infantil organizado .....	9
Ao madrich .....	15
Jogos para locais abertos	
Observação .....	18
Grupo contra grupo .....	19
Todos contra todos .....	22
Pares contra pares .....	56
Um contra todos .....	61
Corridas .....	64
Jogos para locais fechados	
Agilidade mental e manual .....	69
Criatividade .....	77
Competição e integração .....	91
Complementos	
Festas judaicas .....	96
Iniciação musical .....	101
Estruturas de certos jogos .....	116
Bibliografia .....	121
	125

# INTRODUÇÃO

Este material é resultado de um trabalho coletivo, feito simultaneamente com 3 grupos envolvendo 11 participantes do Centro de Educação não formal - EITAN.

Cada um dos grupos manteve 4 encontros, durante os quais tentamos detectar as principais carências das tnuot no que se refere à atividades lúdicas nas idades de 7 a 12 anos.

A idéia inicial era, a partir da reflexão sobre o jogo, criar e desenvolver jogos para a realização desse material. No entanto foi detectada uma dificuldade de criação que exige um trabalho mais profundo do que pudemos realizar nesses 4 encontros.

Alguns dos jogos foram criados durante o Chug, os outros selecionados de outras fontes já existentes, alguns melhorados e adaptados.

Os complementos, que foram totalmente criados pelo Chug, foram desenvolvidos a partir dos interesses dos participantes.

Escolhemos abordar os temas, as festas judaicas, iniciação musical, jogo dramático infantil e algumas estruturas de alguns jogos "clássicos", deixando de lado os outros temas levantados pelo Chug: a dança, os trabalhos manuais, os brinquedos, jogos de tabuleiro e jogos audio-visuais.

Todos os jogos deste choveret podem ser trabalhados com chanechim de 7 a 12 anos, cabendo ao madrich, através de realidade e necessidade de Kvutzá, a escolha dos jogos.

BEHATZLACHÁ

Aidê Krakaver

Participantes do Chug: Ariel hamovi - Netzah

Solange Akierman - Chazit

Jairo Harari - Chazit

Henrique Kementh - Chazit

Mauro Eisencrafit - Chazit

Suzana Lifschitz - Kesher

Julio Skitnevsky - Kesher

Beni Trejbicz - Habonim - Dror

Selma Lerner - Habonim - Dror

Marcia Kilmnic - Habonim - Dror

Eduardo Wizentier - Shouer

Sob orientação de Aidê Krakaver.

# HISTÓRICO DO JOGO

" Deus quis que os homens se divertissem com muitos e muitos jogos, pois eles trazem conforto e dissipam as preocupações".

Há quase 700 anos o rei Afonso X, de Leão e Castela, escreveu estas palavras no prefácio de seu famoso Livro dos Jogos. E ainda hoje elas são muito apropriadas.

Os jogos sempre estiveram ligados à vida social, da mesma forma que a religião, as artes e outras manifestações culturais do homem.

Entre suas várias funções sociais, os jogos sempre foram instrumentos de ensino e aprendizado e, também, uma forma de linguagem para a transmissão das conquistas da sociedade em vários campos do conhecimento. Ao ensinarem um jogo, os membros mais velhos de um grupo transmitiam e ainda transmitem aos jovens e às crianças uma série de conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural do grupo. Ou seja: ao ensinarem um jogo, estão ensinando a própria vida.

O xadrez, o Go, os cuargames e muitos outros jogos são, por exemplo, reconstituição de batalhas que permitem não apenas o aprendizado dos princípios táticos e estratégicos usados na arte de guerra, mas também um grande enriquecimento cultural. Mesmo alguns jogos mais simples como os de dardos, corridas etc, não são menos instrutivos, pois exigem que os jogadores desenvolvam certos tipos específicos de habilidade e destreza.

Muitos jogos, que hoje não passam de simples alegres divertimentos infantis, nada mais são, na verdade, do que reminiscências de rituais mágicos e religiosos quase tão antigos quanto o próprio homem. O Cabe de Guerra, por exemplo, é a dramatização simbólica da luta entre as forças da natureza, tal como os homens primitivos a representaram há milhares de anos. E o ingênuo jogo da amarelinha, que sempre foi uma das brincadeiras infantis tradicionais em todo o mundo, está profundamente ligado aos antigos mitos sobre os labirintos e as jornadas

que os espíritos faziam da terra ao Céu, após a morte.

A prática do jogo da Peteca era um dos recursos usados antigamente pelos soldados japoneses para manter sua forma física e desenvolver a sua agilidade e rapidez. E os próprios arcos que as crianças rolam há séculos pelos campos, estradas e ruas do mundo inteiro já serviam como uma forma de treinar a pontaria dos jovens guerreiros de muitas tribos indígenas norte-americanas. Na verdade, antes mesmo que surgisse a didática, os jogos já eram educativos.

Um dos aspectos mais importantes dos jogos, entretanto é o de poderem ser considerados como verdadeiros espelhos de uma cultura de uma sociedade.

Embora as estruturas dos diferentes tipos de jogos tendam a permanecer imutáveis ao longo do tempo, suas regras costumam sofrer mudanças e adaptações, dando origem a uma infinidade de variantes. O mesmo acontece com as peças, figuras e outros símbolos dos jogos, que são geralmente influenciados pelos acontecimentos de uma determinada época, sofrendo pelos acontecimentos políticos.

No Apogeu da Era Napoleônica, por exemplo, a figura de Napoleão Bonaparte como general e imperador, passou a substituir o rei branco do xadrez. Também o jogo da Glória, um dos jogos de corrida mais populares em todo o mundo, foi um dos que que sofreram maiores influências dos acontecimentos sociais. Nos séculos XVII e XIX foram produzidos vários tipos desse jogo com diversas finalidades: desde ensinar história, geografia, botânica e outras disciplinas aos jovens estudantes até servir como material de propaganda comercial e política. E hoje, são inúmeros os jogos que refletem em sua temática os acontecimentos do mundo contemporâneo, como por exemplo os vários jogos criados a partir de conquistas espaciais, da crise do petróleo e de uma série de complexos políticos.

Os jogos não são apenas manifestações da vida social de um povo. Eles são algo muito vivo e dinâmico e por isso mesmo talvez eternos. Eles nasceram com o homem e, provavelmente vão acompanhá-lo para sempre, sofrendo as mesmas transformações que ocorreram na vida de seus criadores.

No mundo de hoje, o lazer vem sendo transformado dia a dia não apenas como conquista, mas também numa preocupação básica de todos os homens. E para torná-lo mais rico e criativo, nada melhor que os jogos, pois como confirmou o historiador Johan Huizinga, em seu famoso livro Homo Ludens, "o jogo puro e autêntico é uma das principais bases da civilização".

# BLÁ BLÁ BLÁ SOBRE O JOGO

SPENCER - Inglês - " A ginástica é um sistema de exercícios factícios . Embora sempre melhor que a ausência de exercício jamais será um substitutivo de valor igual aos jogos. Os jogos produzem uma excitação mental agradável e exercem uma influência altamente fortificante. A felicidade assim obtida é o melhor dos tônicos. Acelerando a circulação de sangue, facilitam e cumpri<sup>m</sup>ente dr todas as funções tendendo, portanto, não só a alimentar e aumentar a saúde, quando existente, mas restaurá-la q' quando perdida. O extremo interesse que as crianças denotam pelos jogos e a alegria com que elas se entregam são tão importantes como os exercícios que a acompanham".

JAHN - Alemão - " Os jogos são o melhor meio para quebrar as diferenças porventura existentes entre classes sociais, constituindo portanto um verdadeiro gerador da democracia social."

FROEBEL e PESTALOZZI - Alemães - " A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto-expressão e participação social às crianças. Ora, nada conduz, melhor e mais depressa a criança à atividade, à auto-expressão e a socialização do que os jogos."

HEBERT GEORGES - Frances - " O bebê per exemplo não joga para ganhar e sim para satisfazer um instinto primário que é o instinto de jogar. O mesmo sucede nos períodos de 3 a 7 e de 7 a 12 anos. No primeiro, estando a criança já na posse dos mecanismos perceptíveis e motores, o seu desenvolvimento psíquico se dirige para os interesses concretos. As suas funções de aquisição, a atenção, a memória, a associação são utilizados com maior intensidade. O mesmo acontece com a curiosidade, a observação e a atenção que constituem tendencias educativas. No segundo, dos 7 aos 12 anos, surgem os interesses especiais e objetivos. Somente ao penetrar na pré adolescência e no princípio desta, surgem os interesses éticos e sociais aos quais está intimamente ligado o instinto combativo."

" Perdendo, ou jogando sem possibilidade de vitória ,

dada a natureza do jogo em muitos casos, o prazer e a satisfação coexistem da mesma maneira, porque o que a criança quer acima de tudo é viver a sua vida de participação, desempenhar o seu papel no seu mundo, criar uma realidade própria de acordo com as suas inclinações."

" É verdade que jogar educa, mas assim como viver educar : sempre sobra alguma coisa no entanto, não é verdade que jogar sempre instrua . É possível instruir-nos como se estivéssemos brincando."

# TÉCNICA DO JOGO INFANTIL ORGANIZADO

## I - O LOCAL

Onde realizar os jogos?

Os locais mais indicados são a praia, o parque, o campo, a quadra de futebol, ou um pátio aberto, pois o sol e o ar livre são muito importante para as crianças.

Mas não dispondo de algum desses lugares, o madrich deve estudar a possibilidade de obter outro espaço, o qual possa adequar a atividade planejada.

Uma vez determinado o local, o primeiro cuidado do madrich deve ser providenciar:

## II - O MATERIAL

Que deve ser o mais reduzido possível, não só pelas vantagens econômicas como pela facilidade de transporte e local apropriado para guardar e conservação.

A falta de um único material pode levar o jogo a um fracasso, ou mesmo a busca de material em falta, pode ocasionar o desânimo pelo jogo.

Cabe ao madrich se responsabilizar para que todo o material esteja no início da atividade.

## III - NÚMERO DOS JOGADORES

O número de crianças pode variar desde dois, que é a sua forma mais rudimentar, até trinta, quarenta, nos jogos coletivos e centenas de crianças nos jogos de massa de que participam vários grupos de dezenas de componentes cada um.

O número de crianças deve ser resolvido praticamente pelo madrich de acordo com as circunstâncias variáveis em cada caso e que são, a área disponível, a quantidade de crianças entregues ao seu cuidado e à natureza do jogo.

## IV - CLASSIFICAÇÃO

A principal atitude do madrich deve consistir na análise dos fatores de cada jogo a fim de adaptá-lo às condições e idades mais diversas. Duração, intencidade, ritmo, velocidade e distância são os principais fatores que regulam essa

adaptação que visa, de forma especial, ao desenvolvimento das qualidades físicas por meio dos jogos.

Mas além do aperfeiçoamento dos atributos físicos, os jogos infantis visam de modo especial ao desenvolvimento mental da criança.

Classificar as crianças para os jogos e os jogos para as crianças. Este trabalho é de uma importância excepcional pois os jogos constituem a matéria técnica per excelência na educação mental física infantil.

#### V - FORMAÇÃO

A primeira atitude do madrich antes de formar os jogadores é congregá-los ou reuni-los em torno de si. Este ato que parece, à primeira vista, de fácil realização é per assim dizer, o elemento básico para a iniciação dos jogos.

O segundo momento é a disposição, colocação ou formação dos jogadores.

Cada jogo pede uma formação especial, sentar em círculo no chão, na cadeira, divisão de grupinhos, fileiras e etc.

#### VI - DOS JOGOS

##### FASES DO JOGO

Qualquer jogo infantil pode ser decomposto em 3 fases perfeitamente distintas que são a preparação, a evolução e o final.

A preparação consiste do local, e na reunião das crianças e na disposição ou colocação dos jogadores. Uma vez que estejam em forma, passa-se à segunda fase, a evolução, que é o meio do jogo propriamente dito, aquele que vai desde o início da movimentação até o término da ação. É a parte principal, aquela que necessita uma atenção e uma observação constante e profunda do madrich. É o momento per excelência para observar e analisar a conduta infantil. A criança está em ação, livre, despreocupado e nessa hora o seu comportamento é totalmente espontâneo, ela se revela como é, em toda expressão de sua personalidade.

O final é o término do jogo. O último momento, aquele que encerrou a ação dos jogadores, dando-a per terminada ou que ocasionou a vitória a um dos quadres ou mesmo festejar o empate dos que disputaram a partida, deve ser também o momento máximo

para as expansões da alegria infantil, com gritos de entusiasmo, saudações ao adversário.

A criança tem absoluta necessidade de alegria. O jogo dos pequeninos jamais deve ser totalmente silencioso. A criança "torce", canta, grita e estes atos não só constituem evidentes manifestações de prazer mas também verdadeiros exercícios de ginástica respiratória ("O grito é para os pulmões e o salto é para as pernas.").

#### VII - ELEMENTOS DO JOGO

O TEMPO de duração de jogo deve ser estabelecido pelo madrich, ao menos prever a duração mínima e máxima.

É difícil estabelecer um critério para a duração de cada jogo. A duração está sob a dependência de interesse, idade, resistência física e constituição nervosa da criança.

Um fator que entra juntamente com a duração do jogo é a ordem de sua realização (antes ou depois da sichá (conversa), jamais o educador deverá iniciar ou terminar uma sichá de Kvutzá com um jogo intenso. Para início e término são aconselháveis jogos leves, que não exijam muita atenção, diligência ou aplicação.

Cabe ao madrich ter a sensibilidade de perceber o momento de iniciar o jogo e de termina-lo.

#### DA EXECUÇÃO DOS JOGOS

#### VIII - COMO SE ESCOLHE UM JOGO

O primeiro cuidado deve ser em não impôr um determinado jogo. Para que produza realmente efeitos psicológicos é necessário que as crianças joguem com alegria e entusiasmo. Uma ordem por mais bem intencionada que seja diminui sensivelmente a disposição da criança. Se lhe for oferecida a oportunidade de escolher o jogo o chanich participará dele com outro entusiasmo.

É evidente que o dom de ensinar um determinado jogo não é em absoluto tolhida ao madrich. Estes devem sempre ter sugestões prontas para novos jogos ou já um tanto esquecidos pelas crianças, dado o longo tempo de sua última realização. As crianças não se cansam tão depressa de um jogo. Acresce ainda que muitas vezes uma pequena diferença, embora notada pela cri-

ança, não lhe diminui o interesse pelo jogo " que tem outro nome". A simples variação de um nome traz um novo encanto.

Outro processo que pode ser utilizado é a escolha por sorteio, fazendo-se com que as próprias crianças sugiram os jogos que devem ser sorteados. É um processo bastante aconselhável principalmente quando os grupos se dividem com tal equilíbrio e força que resolver-se o madrich por este ou aquele jogo, seria pender para um dos partidos, e que em absoluto não se coaduna com a atitude de imparcialidade que deve manter.

Um recurso que também pode ser adotado com êxito é sugerir a criança uma variante mais difícil ou mais fácil de um jogo conhecido. É talvez o melhor meio de que pode dispor o madrich para " forçar" imperceptivelmente a execução de um jogo que lhe pareça educativo, corretivo ou benéfico para o grupo de crianças entregues a seu cuidado.

É necessário estabelecer sempre que possível, períodos de descanso ou de variação de atividade, a fim de reavivar cada vez mais o entusiasmo pelo jogo. É uma lei psicofisiológica que todo prazer muito repetido diminui de intensidade e de interesse, convindo espaçar muitas vezes a frequência do prazer a fim de mantê-lo sempre vivo e atraente.

#### VIX - COMO SE ENSINA UM JOGO

A técnica, o método e o manejo dos jogos deve ser pessoal. Cada madrich deve ter a sua própria técnica baseada no conhecimento dos jogos, sob os seus vários pontos de vista, e na experiência diária de trabalho. Mas existem princípios básicos, leis e normas que facilitam e orientam o trabalho prático. Nenhum madrich pode desejar adquirir técnica em pouco tempo, rapidamente. É uma aprendizagem mais ou menos lenta, demorada, que leva meses e meses para consolidar-se e que vai desde o simples reunir das crianças até o jogo realizado dentro das normas estéticas de movimento e da graça.

O madrich que deseja provocar interesse e entusiasmo nos chanichim deverá manter sempre um franco espírito de cordialidade durante o ensino dos jogos. Visar sempre e de forma sistemática ao despertar do chanich. Para isso é necessário que conheça de melhor modo possível a personalidade da criança, isto'

é, a sua constituição física, o seu temperamento, a sua psicologia. Saberá assim o que exigir de cada criança, até que possa exigir a ser não somente madrich, mas verdadeiro guia e amigo. Conquistando assim a admiração e a amizade da criança poderá fazê-lo realizar atividades que ultrapassem sua própria expectativa.

#### PROCESSOS DE SE ENSINAR O JOGO

1 - Explicar minuciosamente o jogo, fazendo com que as crianças repitam a explicação a fim de mostrar que compreenderam o desenvolvimento do jogo. A explicação pode ser ilustrada com diagramas feitos em cartazes ou no chão, na área do jogo. A seguir iniciar o jogo, exigindo ação.

2 - Este processo é recomendável para jogos difíceis, de regras especiais ou de desenvolvimento complexo. Consiste em decompor o jogo nas suas várias fases, ensinando fase por fase, a saber, a preparação, em 1º lugar, a evolução a seguir e por último o final.

3 - Após a explicação sumária do jogo, fazer com que as crianças o executem com andamento bem lento a fim de que possam ser corrigidas as falhas grosseiras dos lances ou movimentos, antes de realizar-se o jogo completo pela 1ª vez.

4 - Este processo é valioso e imprescindível em certos casos. Consiste na explicação sumária do jogo e a realização imediata, com segmentação de lances e movimentos fundamentalmente característicos ou educativos a fim de que, jogando em tempo natural, a criança não incida em erros possíveis e evitáveis e o madrich não tenha trabalho duplicado em corrigi-la.

Algumas vezes o madrich é tentado a ensinar e ordenar ao mesmo tempo a execução do jogo. Isto é, à medida que vai explicando, vai fazendo as crianças executarem os lances e movimentos do jogo. Embora pareça, à 1ª vista, um processo eficiente é no entanto inadequado, acarretando quase sempre desordem inicial no jogo.

Para despertar maior interesse por um jogo novo que vai ser ensinado, pelo madrich, realizar primeiramente um jogo escolhido pelas crianças e a seguir propor, sugerir ou ensinar o jogo novo.



## AO MADRICH

A seguir, vezes encontrarão muitos jogos, alguns selecionados e outros criados no chug, mas de nada valerá o jogo se o madrich não entender a função de jogo no desenvolvimento fisiopsicológico de chanich e da kvutzá como um todo (vide classificação e fases de jogo), e entender também a importância de momento em que se dá o jogo (vide elementos de jogo), e o porquê da escolha de tal jogo em tal momento (vide como se escolhe um jogo) e a relação madrich - chanich (vide como se ensina o jogo).

PARA QUEM? PARA QUE? COMO? QUANDO?

Estas são perguntas básicas para o madrich pensar no jogo.

Quem são as crianças com quem vou trabalhar? O que pretende desenvolver com este jogo? Como influi este jogo no desenvolvimento individual da criança e no grupo como um todo? Como vou desenvolver estes aspectos? Qual o momento propício para dar o jogo escolhido?

O madrich deve ter clareza para si estas questões, pois o que temos observado é que este não tem percebido o valor educativo dos jogos.

Os jogos em geral tem sido encarados como simples passatempos ou jogadores quando não há outra coisa para se fazer.

O que tem de mais perigoso em nossa observação é o fato de madrich dar o jogo como forma de "calar a boca de chanich", quando há bagunça e o madrich não consegue controlar a kvutzá, aí ele dá um jggp. (A questão de controle não foi aqui discutida, mas merece uma boa reflexão). Ou então, quando ele prepara uma sichá e quer dá-la conforme preparou, ele dá um jogo pesado, livre e organizado para a kvutzá se cansar bem, isto é, acalmar os ânimos dos chanichim, para quando forem entrar no cheder para a sichá, as crianças estarem esgotadas, e assim o madrich consegue dar a sua sichá como planejou, em silêncio. O madrich consegue até depositar o conteúdo da sichá nos chanichim mas estes, dificilmente se interessam no discurso do madrich, pois querem continuar a brincar, ou beber água. É enganoso pen-

sar que o jogo inicial acabaria com a energia do chanich, ele tem muita energia. Toma-se outro aspecto ainda, a não participação dos chanichim na sichá, pois estão ainda com a cabeça no jogo e o madrich acaba por monolegar consigo mesmo e se dá por satisfeito por ter conseguido passar a "sua sichá".

Ou então, o madrich faz um contrato com a kvutzá que o 1º momento do dia se realizará a sichá e quando terminar será a vez do jogo. Por isso quante mais rápido for a sichá (isto é sem bagunça), mais rápido receberão o jogo como prêmio. (Fica aí outra questão a ser discutida, PRÊMIO X CASTIGO).

É aconselhável incentivar as crianças a jogar pelo puro prazer de fazê-lo, de movimentar-se, evitando que se atribua uma importância demasiada a vitória e a derrota e sobretudo não tornar o jogo uma competição constante.

Dove-se levar em conta que os 1ºs. anos da infância (5 a 9 anos, devemos acentuar a realização de jogos de integração, de formação, sem muitas regras, jogos de correr todos contra todos, um contra todos, etc. Às crianças próximas dos 10 anos começa-se a introduzir jogos com orientação esportiva, alcançado aos 12, 13 anos a prática de esportes regulares.

Outro aspecto que é importante ressaltar é que no jogo infantil organizado, o madrich exerce influência sobre o chanich de uma maneira considerável. Nos gestos, nas atitudes, na maneira de tratar os outros, na linguagem, no modo de exprimir as emoções, no vestuário, nos costumes.

Daí a importância e a responsabilidade do madrich na formação da criança.

Em compensação, as oportunidades para conseguir resultados satisfatórios são inúmeros. O madrich é um educador por excelência, não é o pai, nem o professor é alguém mais próximo de sua idade, pode-se dizer até, um irmão mais velho.

Cabe aqui ressaltar que o educador não é o dono do saber, ou dono da verdade, o educador é aquele que junto com o educando se educa trocando, crescendo (Ninguém educa ninguém, ninguém se educa a si mesmo os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo").

Daí que o papel do madrich não deve consistir somente

no ensino técnico de jogo (sua preparação, evolução e final). O madrich pode possuir a técnica, mas esquece-se muitas vezes do aspecto moral, e mais sério e profundo conteúdo dos jogos. Os ensinamentos morais são muito mais valiosos que os ensinamentos técnicos. Se estes não oferecem oportunidade e não promovem os meios de aperfeiçoamento moral do chanich, de pouco ou nada valem. A atração que a parte técnica exerce sobre o madrich pode constituir uma falha grave, fazendo esquecer a instrução moral, que seriam, os valores individuais, sociais e cívicos.

VALORES INDIVIDUAIS E SOCIAIS : A coragem, a iniciativa, a decisão, a perseverança, a tenacidade, o domínio de si mesmo, a sinceridade, o entusiasmo, a bondade, o altruísmo ( amar ao próximo), a benevolência, a fidelidade, a jovialidade, a justiça, honestidade, a humildade.

VALORES CÍVICOS : A obediência, a lealdade, o espírito de cooperação, o servicialismo.

Estas virtudes não podem, é evidente, ser agraciadas. Não há uma escola de virtudes. Ao madrich, compete despertar e aperfeiçoá-las no maior número e com maior intensidade possível.

O interesse da criança pelo jogo é tão vivo que ela a ela assimila facilmente os ensinamentos que por seu intermédio lhe são fornecidos. O jogo em si não educa o caráter. Apenas oferece elementos para se trabalhar com valores.

Daí é que o jogo representa a melhor fonte de esclarecimentos de cada chanich e de próprio grupo.

Antes de apresentar os jogos propriamente ditos, é importante ressaltar que todos os jogos são mutáveis e adaptáveis a diversos contextos. O madrich não deve se acomodar e simplesmente transferir e desenvolver os jogos utilizando a sua criatividade, assim obterão melhores resultados nos jogos.

Madrich, eis um início de discussão ou reflexão. cabe a você continuá-la.

# JOGOS PARA LOCAIS ABERTOS

**QUADRA  
CAMPO  
PISCINA  
RUA**

observação.

grupo	contra	grupo
todos	contra	todos
pares	contra	pares
um	contra	todos
		corridas

# OBSERVAÇÃO

## TUDO O QUE VEM À MÃO

LOCAL: Rua

Nº de Chanichim = 10 a 15

Material : Tabela de Pentos

Constituição: O "madrinch" sai com os jogadores para um passeio' curte pelas ruas da cidade e entrega uma lista de coisas que de vem juntar pelo caminho ou comunicar e achado: botões, pregos, cacos de vidro, janela quebrada, pássaros que foram vistos, tipos de peixeas.

Desenvolvimento de jogo: os participantes investigam e juntam o que encontram pelo caminho ou, comunicam sobre o que foi visto, de acordo com as regras fixadas no início de jogo.

Pontos: os objetos incomuns conferirão mais pontos: botão - 3 pontos; fósforo - 1 ponto e assim por diante.

O que juntou mais pontos venceu.

Observação: tem-se que programar e valer de cada coisa encontrada, antecipadamente, e informar os permaneceres aos participantes.

## O QUE HÁ NA VITRINE?

LOCAL: Rua

Nº de Chanichim = 15

Material : Lapis e papel para cada participante.

Constituição: o grupo sai para a rua, observa uma vitrine durante alguns minutos. Os participantes devem, lembrar-se de que viram.

Desenvolvimento de jogo: quando os participantes voltarem, o "madrinch" perguntará:

Que livros para crianças estavam expostos na vitrine?

Qual é o preço de .....? etc.

Cada participante anota para si sua resposta. No final das perguntas, leem-se as respostas.

Pontos: resposta correta confere 1 ponto. O que fizer maior número de pontos, venceu.

Observação: pode-se dificultar o jogo por meio da observação de duas vitrinas.

## CONTADA

Local: Estrada

nº de Chanichim = mínimo 20

Constituição: 2-3 grupos dispostos em filas indianas ao lado um de outro e uma linha de marcação diante deles. A uma distância de aproximadamente 20 metros da linha de demarcação inicial, há uma outra linha de demarcação paralela à primeira. Cada participante receberá um número que não será maior que 9.

Desenvolvimento do jogo: o coordenador chama um número como: "3420" (três mil quatrocentos e vinte). Imediatamente correm os quatro membros que receberam os algarismos do número (3.420) e dispõem-se do outro lado da linha em fila indiana segundo a ordem que o coordenador chamou. A unidade que conseguiu se dispor em primeiro lugar, e como devia, outorga ao seu grupo 1 ponto. Aqueles que participaram retornam ao seu lugar e o coordenador continua.

Diretrizes: 1) Não se deve sair da linha de início, a não ser sendo ordenado.

2) Os números devem se arrumar rapidamente da esquerda para a direita, segundo a ordem que são escritas.

3) Ganhará 1 ponto a equipe cujos emissários chegam os primeiros e dispuseram-se segundo a ordem, sem que tenha sido feito um movimento a mais.

Observações:

a) este é um dos jogos que à primeira vista o leitor dará em bres; porém a experiência demonstrou que existem poucos jogos que apaixonam e envolvem uma competição como esse, onde o entusiasmo não recrudesce até o fim do jogo. É conveniente que cheguem no máximo até 15 pontos e mesmo assim ele durará 30 minutos.

b) a fim de dar maior tensão aos jogadores, vale a pena que orientados dê um tom ao jogo, chamando um número que é composto de algarismo duplo, como, 4.322, pois o número 2 só se encontra com um membro do grupo.

LETRAS PARA PALAVRAS

Como o anterior, porém em lugar dos números determina-se para cada membro do grupo uma letra de alfabeto. O coordenador chama uma palavra ou duas e os grupos apresentam-se em dispor as letras. Exemplo: urse (u,r,s,e).

## RECONHEÇA AS PLANTAS

Local : ar livre, área com árvores

Nº de Chanichim: livre

Constituição do jogo : O madrich espalha pelo chão, folhas de árvores que se encontram na região, num perímetro de 200 a 300 metros.

Desenvolvimento do jogo: Os chanichim observam as folhas por alguns minutos e então se espalham pela região.

Eles devem encontrar as árvores e arbustos donde foram tiradas as folhas vistas anteriormente. Cada folha trazida que corresponde a uma das folhas observadas, vale um ponto. Cada folha errada desconta um ponto. O madrich não deve dificultar o jogo misturando as folhas de outras árvores que não se encontram na região, pois o jogo em si já é difícil, considerando-se que os chanichim não sabem a que árvores pertencem as folhas.

# GRUPO CONTRA GRUPO

## VESTINDO O BONECO

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 16

Material: dois agasalhos de botões

Constituição: Os participantes se dividem em dois ou mais grupos que se formam em colunas frente a frente, e a uma distância de 20 a 30 metros, encontrando-se um chanich de pé e com os braços abertos lateralmente.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal da largada, o primeiro chanich de cada grupo sai correndo em direção ao "boneco", levando consigo o agasalho. Alcançando o "boneco", este deve vesti-lo com o agasalho, abotoando todos os botões. Feito isto, ele voltará correndo ao ponto de partida para liberar o segundo da fila, tocando-lhe a mão. Este correrá até o "boneco" e voltará trazendo o agasalho, o qual entregará ao terceiro da fila que deverá correr para vestir o "boneco". O jogo segue assim até que todos os participantes tenham participado, ganhando o grupo cujo último participante cruzar primeiro a linha da chegada.

## QUEM FAZ A CORDA MAIS COMPRIDA

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 10

Desenvolvimento do jogo: Divide-se a kvutzá em dois grupos. O objetivo do jogo é formar a corda mais comprida, utilizando-se unicamente das peças de roupa que estão usando os participantes.

## CORRIDA DE CADEIRAS

Local: quadra ou salão

Nº de chanichim: mínimo 12

Material: 4 bolas, cadeiras

Constituição: Os chanichim se dividem em quatro grupos que se sentam em quatro filas de cadeiras postas em anguloreto, uma a outra, de modo a formarem um quadrado. Dá-se uma bola a cada

chanich na extrema esquerda de cada grupo.

Desenvolvimento do jogo: Ao sinal de largada, passa-se a bola da esquerda a direita e, quando esta chegar ao último chanich a direita, este pega a bola e dá uma volta no quadrado, pelo lado de fora deste. Neste meio tempo, os outros chanichim do grupo se movem uma cadeira a direita, desocupando a cadeira da extrema esquerda, a qual será ocupada pelo corredor ao completar a volta. Este recomeça a passar a bola e assim segue o jogo, até que um dos grupos volte à sua posição inicial, ganhando assim o jogo.

### A GUARDA DA TORRE

Local: campo ou quadra

Nº de chanichim: mínimo 16

Material: sininhos ou guizos, barbante

Constituição: Os chanichim se dividem em dois grupos: o grupo dos guardas e o dos assaltantes da torre. Os primeiros estão na meta, com os olhos vendados e os segundos na linha de partida, descalços, sem vendas nos olhos e com os sininhos atados a os pulsos e calcanhares.

Desenvolvimento do jogo: Dada a ordem de largada os assaltantes começam a se aproximar, lenta e silenciosamente da meta, e os guardas tratam de impedi-los, advertindo quando os descobrem. O madrich, que fará o papel do juiz, deve determinar quando um assaltante foi realmente preso e deve avisar com um berro de "A torre em guarda", quando um assaltante alcança a meta. Cada assaltante preso conta um ponto para o grupo dos guardas, enquanto que cada assaltante que alcança a meta, marca um ponto para o grupo dos assaltantes.

### AMARRAR OS BOTÕES

Local: quadra, ou campo

Nº de chanichim: 6 a 12

Material: quatro cobertas, corda, pedregulhos.

Constituição: Os chanichim se dividem em grupos de 3 a 6 chanichim. Cada chanich tem um pedaço de corda e um pedregulho. A uma distância de 15 a 30 metros de cada grupo, há duas cober -

tas do mesmo tamanho.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal de largada, o primeiro chanich de cada grupo corre até as cobertas e, utilizando-se da pedrinha e do barbante, amarra-as em um ponto, como se fosse um botão. Volta correndo ao seu grupo, dando a largada ao segundo chanich que corre e amarra outro botão. Assim segue o jogo até que o último chanich amarre seu botão. Este, ao invés de voltar para o grupo, deita-se sobre a linha de união das duas cobertas e chama o resto do grupo para socorrer-lo com um grito de "Socorro". Os chanichim correm até ele e, segurando as cobertas pelas pontas, carregam o ferido a um local previamente combinado.

O medrich deve ensinar os chanichim como amarrar os botões e enfatizar que estes devem ser bem amarrados, para a "maca" não se romper durante a "Operação Salvamento".

Final do jogo: Ganha o grupo que chegar primeiro ao local combinado, sem que desamarrem os botões.

### O MICO E A VACA

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 12

Material: 1 gorro, um vaso de barro

Constituição: Os chanichim se dividem em dois grupos que se formam em duas colunas, frente a frente, a uma distância de 15 a 30 metros. Entre as duas se coloca o vaso, ou um pedestal qualquer, no qual se veste o gorro. Um grupo será o dos "micos" e o outro o grupo das "vacas".

Desenvolvimento do jogo: Um chanich de cada grupo se aproxima de vaso com o gorro. O "mico" deve imitar todos os movimentos da "vaca". Esta, por sua vez, deve tratar de pegar o gorro e, correndo, voltar ao seu grupo. O "mico", a partir do momento que a "vaca" toca no gorro, tem que tentar toca-lo, fazendo-no prisioneiro de seu grupo. Os prisioneiros são libertados quando seu captor é feito também prisioneiro. Com um pouco de astúcia, a vaca pode colocar seu mico em posições incômodas e aí, tomar o gorro repentinamente. Os grupos trocaram de papel a cada rodada.

Final do jogo: Ganha o grupo que tiver o maior número de pri-

sioneiros ao termino de um tempo delimitado  
aprisionar todos os chanichim do outro grupo.

### CATCHURRA

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 10

Constituição: Os chanichim se dividem em dois grupos. Um grupo fará a vez da "mula" e outro saltará sobre a mula. A "mula" se forma do seguinte modo: Um chach encosta as costas uma parede ou numa árvore. O segundo se curva e apoia a cabeça na cintura do primeiro. O Terceiro se curva e coloca a cabeça a esquerda dos quadris do segundo, segurando em suas pernas. O quarto se curva e coloca a cabeça a esquerda dos quadris do terceiro, etc...

Desenvolvimento do jogo: Enquanto um grupo forma o cavalo, o outro, chanich após chanich, deve saltar sobre o cavalo, cuidando para que, após o salto, nenhuma parte do corpo toque no chão. O primeiro que salta, trata de saltar o mais longe possível, tentando cair sobre os primeiros chanichim do cavalo, a fim de deixar um espaço maior aos seus companheiros que virão atrás, sucessivamente, até que todo o grupo monte no cavalo. Ao saltar, o chanich pode apoiar as palmas de suas mãos nas costas do cavalo.

Regras: - Se algum dos cavaleiros toca ou cai no chão, os grupos trocam de função.

- Se o cavalo não aguenta o peso dos cavaleiros e cede, os cavaleiros voltam a saltar.

- Se todos os cavaleiros saltam e se mantem em cima do cavalo até por mais de dez segundos, eles saltam de novo.

- Se os cavaleiros conseguem montar duas vezes seguidas, os grupos mudam de função.

### GUERRAS DE CEGOS

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 12

Material: lenços, fitas

Constituição: Os chanichim se dividem em dois grupos que se formam em filas, uma em frente a outra, cada uma de um dos la-

dos da quadra. Todos os chanichim estão de olhos vendados e tem uma fita atada ao braço com um nó frouxo.

Desevolvimento do jogo: O objetivo é arrancar as fitas dos adversarios.

Ao ser dado o sinal de largada, os grupos começam a andar um em direção ao outro e, ao encontrarem-se, começa a luta. O jogador que perdeu sua fita, mesmo que esta tenha sido arrancada por um chanich de seu próprio grupo, sai do jogo e passa a observador.

Como todos os chanichim estão vendados, cada grupo deve criar algum, ou varios sinais para que não se matem uns aos outros. Convem também que o madrich trabalhe com alguns juizes auxiliares.

Final do jogo: O tempo de jogo é limitado. Ao final deste, conta-se quantos "vivos" restaram em cada grupo para ver quem ganhou o jogo.

#### A RODA MORTAL

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 12

Material: bola

Constituição: Traça-se no chão um círculo de 10 metros de diametro. Dentro dele se posicionam os defensores e fora os atacantes, os quais retém a bola.

Desevolvimento do jogo: Os atacantes tem que "queimar" os defensores com a bola, mas não podem entrar no círculo. Os defensores que são queimados, saem do jogo. Se um defensor consegue agarrar a bola, ele duplica sua "força vital", ou seja, pode ser queimado uma vez sem sair do jogo. Se o mesmo defensor consegue agarrar a bola duas vezes seguidas, ele salva um companheiro queimado. Para ganhar tempo, os defensores podem chutar a bola para longe.

Final do jogo: ganha o grupo que ficar mais tempo como defensores.

#### ARRANCA A ESTACA

Local: campo

Nº de chanichim: 14 a 26

Material: corda, estaca

Constituição: Os jogadores se dividem em dois grupos colocados em fila a uma distância entre 50 e 100 metros. Traça-se uma linha a frente de cada fila. No meio do caminho entre um grupo e outro, enterra-se uma estaca na terra. Cada chanich recebe uma corda de uns 3 metros, sendo que todas as cordas são do mesmo tamanho.

Desenvolvimento do jogo: Ao sinal de largada, o primeiro chanich de cada grupo corre até a estaca, amarra uma das pontas da corda a estaca e volta correndo ao seu grupo, tocando o segundo da fila que corre e amarra sua corda a corda do primeiro, sendo que o nó pode ser preparado anteriormente. Ele volta ao seu grupo, toca o terceiro que corre e etc... Assim segue o jogo até que o último toque o primeiro que grita: "correr". Todos os chanichim correm, agarram a corda e puxam para arrancar a estaca. No entanto, ao ouvir-se de um lado a ordem correr, o outro grupo também tem direito de correr, mas só poderão puxar a corda os chanichim que tiverem amarrado a sua própria corda.

Final do jogo: Ganha o grupo que consegue fazer a estaca atravessar a sua linha.

Observação: A estaca deve ficar exatamente no meio para que nenhum grupo tenha alguma vantagem. Pelo mesmo motivo, deve-se procurar realizar o jogo num terreno plano. Em terra fôfa, a estaca deve ser cravada mais profundo que em terra dura. Em caso das cordas serem muito finas, o madrich determinará que sejam amarradas em dupla.

#### SETE OBJETOS

Local: campo ou quadra

Nº de chanichim: 8 a 16

Material: objetos diversos

Constituição: Os chanichim se dividem em dois grupos e se colocam em colunas a uma distância de 10 a 20 metros uma da outra. Os chanichim de cada grupo estão numerados e em frente a cada um deles há um círculo assinalado no chão. Entre os dois grupos, no meio do caminho, há sete objetos: 3 de um lado, 3 do outro e 1 no meio.

Desenvolvimento do jogo: O madrich chama um número e, imedia-

tamente, os donos do número correm para o centro, pegam cada um um objeto de um dos grupos de 3 e levam-no ao seu círculo. Voltam para pegar o segundo e depois o terceiro. O objetivo do jogo é levar ao seu círculo o objeto do meio. Aquele que conseguir leva-lo ganha um ponto para o seu grupo. Ganha o grupo com maior número de pontos.

Observação: Quando um par termina a competição, devolve-se os objetos ao seu lugar. Os objetos em si podem apresentar diversas dificuldades, como algo pesado, objetos que sejam difíceis de se segurar, pegajosos, ou até mesmo um alfinete que será difícil encontrar.

#### UM APITO COM ECO

Local: bosque

Nº de chanichim: 10 a 20

Material: 3 apitos

Constituição: Os chanichim se dividem em dois grupos. Cada grupo manda um representante e estes se posicionam em dois extremos opostos do bosque, sem que um saiba onde está o outro ou quem é o outro. Cada um deles carrega consigo um apito. O madrich tem outro apito.

Desenvolvimento do jogo: Ao primeiro apito do madrich, os dois oponentes começam a se aproximar um do outro, escondendo-se entre as árvores. Quando um dos dois apita, ou responde, como se fosse um eco. Quando o madrich apita, os dois respondem. Aquele que identificar o seu oponente, ganha um ponto para o seu grupo.

#### CACA AOS GORROS

Local: campo

Nº de chanichim: 15 a 25

Material: gorros

Constituição: Dois grupos espalhados por um campo limitado por cerca ou outro sinal qualquer. Cada chanich tem um gorro posto na cabeça.

Desenvolvimento do jogo: O objetivo do jogo é tirar os gorros dos adversários, que devem se distinguir por camisas diferentes ou outro sinal qualquer.

Dado o sinal, todos começam a tirar os gorros dos adversários. É proibido segurar o gorro na cabeça com as mãos. Ochanich que perde seu gorro sai do jogo, mas pode ser reintegrado ao jogo se um outro chanich de seu grupo lhe entrega um gorro capturado ao adversário.

Final do jogo: Ganha o grupo que "roupar" o maior número de gorros num tempo determinado, ou o grupo que acabar com todos os adversários.

Observação: Pode-se jogar este jogo com mais de dois grupos.

### INVASÃO

Local: campo

Nº de chanichim: 12 a 30

Material: objetos diversos

Constituição: Os chanichim se dividem em dois grupos e se agrupam em dois campos de 30 por 50 metros. Cada um deles. De ambos os lados do campo há um pequeno espaço chamado "prisão". Ao lado de cada prisão estão colocados objetos diversos.

Desenvolvimento do jogo: O objetivo do jogo é invadir o campo inimigo e capturar seus objetos.

Dado o sinal, os chanichim começam a invadir o campo inimigo. Os defensores de cada grupo tem que evitar que os invasores cheguem aos objetos, prendendo-os.

Regras : 1) Em cada invasão vitoriosa, o jogador pode levar consigo um objeto apenas.

2) O invasor que volta de sua viagem com um objeto conquistado ou prisioneiro resgatado, não pode ser capturado.

3) Os prisioneiros são levados à prisão e não podem voltar ao jogo até que um chanich do seu grupo cruza o campo inimigo para resgata-lo.

4) Um chanich capturado não deve oferecer resistência alguma enquanto é conduzido à prisão.

5) Um prisioneiro libertado, assim co

no seu libertador, não podem levar consigo um objeto antes de terem retornado ao seu próprio campo.

Final do jogo: Ganha o grupo que capturar todos os seus inimigos ou que conquistar todos os objetos do inimigo.

### ★ BUNKERS

Local: campo

Nº de chanichim: 15 a 40

Constituição: Dois grupos inimigos, cada um em seu lado do campo, deve tratar de se preparar para viver em abrigos subterrâneos, camuflados, de modo que seus inimigos não possam encontrá-los.

Desenvolvimento do jogo: Preparamos os refúgios subterrâneos, o madrich comunicará a cada grupo por escrito: "Do outro lado da fronteira está escondido o inimigo, que está a espreitar e espiar seu modo de vida. Vocês devem DESTRUI-LO".

A destruição será feita por meio de uma tocha que deve ser acesa por um dos atacantes a 10 metros de distância do abrigo inimigo, sem que os defensores descubram o atacante. Dentro do terreno inimigo, o atacante pode ser capturado. Quando capturado, os defensores tomam a tocha do inimigo, que não poderá mais atacar, podendo somente exercer funções defensivas, em seu próprio campo.

A fronteira entre os dois campos pode ser um caminho de terra sem movimento ou um riacho ou canal d'água. Os abrigos devem ser construídos com implementos encontrados no local.

O jogo pode durar um dia inteiro, ou mais, dependendo da decisão do madrich, já que é muito trabalhoso fazer e camuflar os abrigos.

Final do jogo: Ganha o grupo que conseguir destruir o bunker inimigo.

### SUBMARINO DIRIGIDO

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: 10 a 40

Material: lenços

Constituição: Os chanichim se dividem em grupos de até 10 cha-

nichim cada. Os grupos formam-se em filas, cada chanich com as mãos nos ombros do chanich a sua frente. Todos os chanichim se encontram com os olhos vendados, com exceção do último de cada fila, que é o "capitão do submarino".

Desenvolvimento do jogo: O "capitão", por meio de comandos orais ou apertando os ombros do chanich que se encontra a sua frente, o qual transmitirá a diante a ordem de virar a direita ou a esquerda, de parar ou andar, comanda o submarino. O objetivo de cada submarino é avariar os outros submarinos. Isto ocorre quando o primeiro da fila toca com as mãos algum dos chanichim de outro submarino. O chanich que for tocado fica de fora esperando. O submarino será considerado afundado quando sobrar apenas o capitão e mais um chanich. Se um dos submarinos perder o capitão, ele pode continuar participando, porém as cegas, sem capitão.

#### A CASA DA POMBA ★ *Legal pt olimpíada*

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: 20 a 30

Material: bolas

Constituição: Os chanichim dividem-se em dois grupos, um será o grupo das pombas, o outro o dos caçadores. Traça-se um corredor por onde passarão as pombas. Os caçadores colocam-se atrás de duas linhas distantes 3 metros do corredor, de ambos os lados deste.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal, ~~uma~~ das pombas deve correr pelo corredor, depositar no fim dele uma bola e voltar correndo. Os caçadores devem queimá-la com as bolas que tem, sem ultrapassar a linha dos 3 metros. A próxima pomba deve correr até a bola e voltar com ela, entregando-a à terceira pomba, etc...

Cada corrida de ida sem ser queimada vale 1 ponto, assim como cada corrida de volta. Quando todas as pombas tiverem corrido, elas trocam de papel com os caçadores. Ganha o grupo que fizer mais pontos.

Observação: Dependendo da idade dos chanichim, pode-se dificultar o jogo afastando-se os caçadores do corredor das pombas ou

diminuindo o número de bolas em poder dos caçadores.

### GOLPEAR A LATA

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: 20 a 30

Material: 2 latas, bolas

Constituição: O campo de jogo deve medir cerca de 15 x 20 metros. Traça-se no meio do campo um círculo pequeno e ao redor deste outro maior. Em cada uma das metades do círculo pequeno (dividido pela linha de meio de campo), coloca-se uma das latas. Em cada uma das metades do círculo maior colamcam-se os dois defensores, um de cada grupo. Cada grupo se posicionará no campo que abrange o círculo do defensor adversário.

Desenvolvimento do jogo: O objetivo do jogo é derrubar com a bola a lata do grupo adversário. Os chanichim podem bater a bola e dar até três passos com ela, desde que não a segurem por mais de três segundos. Se o defensor agarra firme uma bola, esta passa ao seu grupo, que passará a atasar a lata adversária com duas bolas, isto até que o defensor adversário agarre-a.

Cada vez que a lata é derrubada conta-se um ponto. Os atacantes não podem entrar no círculo dos defensores.

Pode-se variar o jogo acrescentando-se bolas ou defensores.

### POLO A CAVALO

Local: campo ou quadra

Nº de chanichim: 12 a 32

Material: 1 bola de meia ou câmara de bola, dois aros ou latas grandes.

Constituição: Os chanichim, divididos em dois grupos, formam pares, sendo que um será o cavalo e o outro montará nele, sendo o cavaleiro.

Desenvolvimento do jogo: Os chanichim devem encestar a bola, cada um em sua respectiva cesta, como em um jogo de basquete. Os cavalos podem chutar a bola, os cavaleiros jogam com as mãos. É proibido correr com a bola. A cada 30 segundos, o madrich, que faz o papel de juiz, apita para que cavalo e cavaleiros troquem de funções. O juiz deve marcar as faltas bruscas, dando

a bola para o grupo adversário. Cada cesta vale um ponto.

### AS COBRAS

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: 20 a 40

Constituição: Os chanichim dividem-se em grupos de 5, formando filas, cada um segurando na cintura do que se encontra a sua frente. O primeiro da fila é o "cabeça" da cobra.

Desenvolvimento do jogo: O cabeça de cada cobra deve tentar tocar ao último chanich das outras fileiras, tratando de, ao mesmo tempo proteger o último de sua fileira. Se o número de cobras é muito grande, a cobra que for ferida sai do jogo. Se não for muito grande o número de participantes o madrich deve marcar um ponto positivo para cada cobra que fere uma outra e um ponto negativo para a cobra que for ferida. Neste caso joga-se por um tempo limitado ou até que alguma das cobras alcance um certo número de pontos.

Para que os chanichim não se chateiem apenas seguindo a cabeça da cobra, a cada ponto marcado o cabeça passa a ser o rabo da cobra.

### EL AUTITO

Local: campo ou quadra

Nº de chanichim: mínimo 12

Constituição: Os chanichim dividem-se em dois grupos. Cada grupo se forma em duas filas uma contínua e outra mas separadas por cerca de 15 metros.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal de largada, o primeiro chanich da primeira fila de cada grupo corre até a fila contínua de seu grupo, dá a mão ao primeiro desta segunda fila e ambos voltam correndo para pegar o segundo chanich da primeira fila. Os três juntos correm a pegar o segundo chanich da segunda fila, etc...

Ganha o grupo que voltar antes com todos os chanichim de mãos dadas, em uma só fileira.

### O PONTAPE

Local: campo ou quadra

Nº de chanichim: 10 a 20

Material: 2 bolas

Constituição: Os chanichim, divididos em dois grupos, formam-se em duas filas paralelas. Diante de cada fila, a uma distância de mais ou menos 5 metros, encontra-se uma bola, dentro de um círculo marcado no chão.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal, o primeiro chanich de cada grupo corre em diagonal e chuta a bola do grupo adversário, correndo em seguida a busca a sua própria bola que foi chutada pelo adversário. Aquela que devolver antes a bola ao seu círculo marca 1 ponto para seu grupo. Um por um, todos os chanichim correm em pares, ganhando o grupo com o maior número de pontos.

### A CENTOPÉIA

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: 10 a 16

Constituição: A partir da linha de chegada, cada grupo se forma em fila, sendo que a distância entre um chanich e outro será de uns 5 metros.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal de largada, o primeiro chanich de cada grupo corre até o segundo, tomando-o pela cintura. Os dois correm ao terceiro, estes ao quarto, etc... Depois que todos os chanichim estiverem unidos, eles devem voltar à linha de chegada, ganhando o grupo que chegar antes.

Pode-se dificultar o jogo, determinando-se que ao invés de correr os chanichim deverão saltar com uma só perna ou então com as duas pernas amarradas.

### RUGBYZINHO

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: 25 a 30

Material: uma bola

Constituição: De ambos os lados de um campo retangular, medindo cerca de 70 x 40 metros, traça-se uma linha, chamada de linha final, ou o gol.

Desenvolvimento do jogo: O jogo começa com um jogador chutando a bola do começo de seu campo em direção ao campo adversário.

Quem agarrar a bola no ar, antes dela bater no chão, tem o direito de dar 3 passos com a bola antes de chutá-la; caso contrário a bola deve ser chutada do mesmo lugar em que for agarrada. Cada vez que a bola atravessar a linha final de um grupo, será ponto para o grupo que marcou o gol. É proibido bater a bola.

### INICIAÇÃO AO SOFTBALL

Local: campo ou quadra

Nº de chanichim: cerca de 20

Material: 4 garrafas de plástico, 1 bola de volei

Constituição: Os chanichim dividem-se em dois grupos. O grupo que defende coloca um lançador na base de lançamento, um chanich em cada uma das quatro bases (que são os quatro cantos do quadrado que forma o campo). O resto dos defensores se espalham pelo campo. O outro grupo formará uma fila fora do quadrado. Em cada base há 1 garrafa.

Desenvolvimento do jogo: O lançador manda a bola ao primeiro da fila dos atacantes, que deve agarrá-la e atirá-la ao campo, de modo que esta fique ao menos uma vez no campo. Imediatamente após arremessar a bola, o atacante começa a correr, passando pelas bases e derrubando as garrafas de cada base, voltando mais rapidamente possível ao seu ponto de partida. Enquanto isso, o grupo defensor deve agarrar a bola (o lançador e os chanichim que estão nas bases não podem pegá-la) e passar esta à primeira base, desta segunda, a terceira e a quarta, que passa ela ao lançador.

Final do jogo: Se o corredor volta ao ponto de partida antes da bola, ele marca 2 pontos para o seu grupo. Se a bola chega antes ao lançador, cada garrafa não derrubada marca 3 pontos para o grupo defensor. Após todos os atacantes terem corrido, troca-se de funções. Ganha o grupo que fizer mais pontos.

### O BATE BRAÇO

Local: campo ou quadra

Nº de chanichim: 15 a 25

Material: 1 bola de volei

Constituição: Os chanichim se dividem em dois grupos. O grupo

defensor se espalha pelo campo. Cada um dos quatro cantos do campo é uma base. Um dos chanichim do grupo defensor será o lançador.

Desenvolvimento do jogo: O lançador deve arremessar a bola entre o ombro e a cintura do rebatedor do grupo atacante. O rebatedor deve rebater a bola com o braço esticado e sair correndo para alcançar a primeira base, sem ser tocado pela bola. Se o seu rebate permitir, ele pode tentar alcançar a segunda e a terceira base, ou até mesmo completar a volta, ganhando 1 ponto para o seu grupo. No entanto, é ele que decide se quer ou não continuar correndo.

Regras: O grupo defensor deve impedir que o outro complete voltas.

Devem também tratar de fazer 3 mortos o mais rápido possível.

Um rebatedor é considerado morto quando:

- Não consegue rebater nenhuma das 3 bolas bem lançadas.
- Quando a base para o qual corre está ocupada por outro jogador de seu grupo.
- Quando entre duas bases, ele é tocado pela bola lançada por um defensor.

A cada 4 bolas mal lançadas, o rebatedor ganha uma base. Se a primeira base estiver ocupada, o jogador que nela estiver passa à segunda, empurrando adiante os outros jogadores.

A cada 4 mortos, os grupos trocam de funções.

Final do jogo: Após um número determinado de rodadas, ganha o grupo que tiver mais pontos.

#### JOGO DA ESCOLHA

Local: salão, quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 20

Cosntituição: Os chanichim dividem-se em dois ou mais grupos que se formam em fila diante do madrich, sentados no chão:

Desenvolvimento do jogo: O madrich pede aos grupos um objeto qualquer ( uma caneta, anel, algo verde, moeda, cueca amarela, etc..) O grupo deve começar a passar adiante o objeto o mais

rapidamente possível, até que o primeiro chanich da fila entregue o objeto requerido ao madrich, marcando um ponto para o grupo. A cada rodada, o primeiro da fila passa para o fim desta.

Final do jogo: Quando a fila voltar a formação original, ganha o grupo que tiver o maior número de pontos.

### COLONIZAÇÃO DE ISRAEL ★

Local: campo

Nº de chanichim: mínimo 20

Material: fitas coloridas, cordas, cadeiras, bandeira.

Constituição: Divide-se os chanichim em dois grupos, sendo que um grupo fará o papel de palestinos e árabes e o outro o de pioneiros e homens da Haganá.

Desenvolvimento do jogo: O objetivo dos pioneiros é estabelecer muitos centros de colonização, delimitando-os com cadeiras, troncos, cordas, etc.. Os centros de colonização não delimitados não serão válidos. Cada centro deverá ter obrigatoriamente uma bandeira hasteada em seu centro, identificando-o através de símbolos, nomes ou números.

O objetivo dos homens da Haganá é defender estes centros recém criados. Estes são os únicos que terão faixas azuis, podendo guerrear com os palestinos, pois os pioneiros, portadores de faixas amarelas, só poderão construir e ajudar a formar outros centros.

O objetivo dos palestinos (faixas vermelhas) é o de conseguir o maior número de presos da Haganá, o maior número de bandeiras (destruindo assim os centros) e o maior espaço de terra..

O campo ficará delimitado e dividido na proporção de 2/3 para os palestinos e 1/3 para os judeus. A medida que os judeus foram construindo novos centros, eles ampliam seu território e a medida que os palestinos destroem estes centros (pegando as bandeiras), eles vão ampliando o seu território.

Podrá haver trocas de faixas por prisioneiros, ou seja: três faixas azuis soltam um prisioneiro palestino e vice-versa. Cada bandeira que os palestinos pegarem solta 3 a 5 palestinos presos, conforme acordo prévio.

As prisões serão em campo neutro, fora do território de ocupação e serão dirigidos pelos madrichim. O jogo terá uma hora e meia de duração, ao termino da qual se ouvirá um sinal indicando o fim do jogo. Vencerá o grupo que tiver o seu território mais ampliado.

Observação: A luta só poderá ser válida entre dois adversários sendo que os dois fiquem com uma mão para trás e sua faixa esteja à vista no mínimo um palmo. Não valem socos nem pontapés. Esta luta poderá ser modificada com adaptação de cartas etc...

### A INQUISIÇÃO

Local: salão, quadra

Nº de chanichim: mínimo 20

Material: bilhetes preparados pelo madrich.

Constituição: Os chanichim dividem-se em dois grupos, sendo que um dos grupos terá aproximadamente o dobro de chanichim que o outro, talvez um pouco mais de o dobro. O grupo pequeno será o dos representantes da inquisição. O grupo pequeno será o grupo dos cristãos e dos judeus. Estes estarão misturados uns aos outros, incógnitos, sendo que todos são suspeitos de inquisição.

Antes de iniciar o jogo, cada suspeito recebe um papel determinando sua religião (judeu ou cristão) e outro que conterá três atos proibidos pela inquisição, pelos quais eles serão interrogados e um número constante de uma lista de chamada, os atos correspondentes a cada um dos números. No entanto, os inquisidores não saberão qual é a religião de cada um dos suspeitos.

Desenvolvimento do jogo: Os inquisidores chamarão os suspeitos um a um pelos seus números e tentarão, fazendo quantas perguntas quiserem, distinguir entre judeus e cristãos. Após um tempo pré determinado, os inquisidores deverão prender os judeus libertando os cristãos.

Final do jogo: Depois de serem todos presos ou soltos, cada um revela sua religião. Se todos forem judeus os cristãos vencem o jogo; se a maioria for de judeus, a inquisição vence; e se a maioria for de cristãos, vencem os judeus.

Observação: Os cristãos e judeus podem se recriminar mutuamente sem serem chamados. Os representantes da inquisição deverão, ao fim do tempo pré-estabelecido, prender metade dos suspeitos e libertar a outra metade.

MAAPILIM ★ (parecido c/ o da ONU)

Objetivo: Retardar através do jogo a situação na palestina antes de 1948.

Local: campo

Nº de chanichim: mínimo 24

Material: fitas de 3 cores

Constituição: Divide-se os chanichim em três grupos: Maapilim, ingleses e árabes. Cada grupo elege um representante. Elege-se também um madrich para comandar as discussões na ONU. Cada grupo terá 20 minutos para discutir suas táticas e após esse tempo cada grupo dirige-se a para um determinado esconderijo, a sua própria escolha, que será o local de encontro do grupo. Os representantes terão a seguinte função: Estarão lutando diplomaticamente dentro da ONU pelos seus respectivos grupos que serão responsáveis pela divulgação das decisões tomadas para os seus grupos. O representante jogará somente diplomaticamente. Não pode ser preso nem prender ninguém. Cada chanich começa o jogo com uma fita ( da cor de seu grupo ), que significa uma vida. Nas batalhas, a pessoa morre quando arrancam sua fita, sendo que seu captor deve leva-lo a ONU e lá lhe darão outra fita. Cada vez que o chanich perder uma vida, o grupo perderá um ponto. Na ONU será computado o número de judeus e árabes dentro da Palestina. A ONU será situada em território neutro, fora da Palestina.

Desenvolvimento do jogo: O jogo terá início com o apito do madrich. Quando o jogo começar, os representantes se dirigirão a ONU e os grupos aos esconderijos. Os ingleses se dirigirão à Palestina, que será um campo aberto.

Os objetivos dos grupos são: Maapilim - entrar na Palestina e tentar fundar o Estado Judeu. Terão também que impedir a entrada de árabes, diplomaticamente ou clandestinamente. Árabes - Entrar na Palestina e fundar o Estado Palestino.

terão de impedir a entrada dos judeus, diplomaticamente ou clandestinamente. Inglêses - Perpetuar o domínio da Palestina, agradando mutuamente árabes e judeus. Manter equilibrado o número de árabes e judeus dentro da Palestina, usando os meios que acharem necessários.

Os maapilim que entrarem na Palestina, se dirigirão a um madrich e este os levará até a ONU, para que seja computado um ponto a favor de seu grupo. Depois disso, o chanich terá a opção de ficar fora da Palestina e tentar entrar de novo, ou ficar dentro da Palestina para ajudar os outros judeus a entrarem clandestinamente. Os árabes tem a mesma função que os maapilim, com a diferença que terão que manter o equilíbrio de forças dentro da Palestina.

Final do jogo: O madrich estipulará no início do jogo um determinado tempo de duração. Se dentro deste tempo os judeus obtiverem o maior número de pontos será fundado o Estado Judeu e vice versa quanto aos árabes. Se houver um equilíbrio de pontos, os inglêsos continuam dominando a Palestina e ganham o jogo.

### JOGO DA FORMAÇÃO DO PAÍS ★

Local: campo

Tempo: Meio dia ou um dia

Nº de chanichim: mínimo 20

Constituição: Dividem-se os chanichim em kvutzot.

Desenvolvimento do jogo: Cada kvutzá tem como objetivo, inventar, ou construir um país para ser aceito pela O.N.U. a pertencer ao mundo. Terão que estruturá-lo desde nome, localização geográfica, situação sócio-econômica, cultural e política. Ex: nº de escolas, analfabetos, religião, tipo de moradia etc...

O jogo consiste em 2 etapas: 1- A escrita ( citada acima )

2- A representativa (discursos, vestimentas, folclore, dança e música etc...)

O julgamento do país pode ser feito pelos representantes da O.N.U., que seriam os madrichim, ou pode-se discutir a aceitação do país por todos discutindo-se item por item.

### ÍNDIOS

Objetivo: fazer com que o chanich tenha contato com a natureza

se aproveitando dela para fabricar o que lhe é necessário.

Local: campo

Nº de chanichim: mínimo 15

Constituição: os chanichim dividem-se em grupos.

Desenvolvimento do jogo: Cada grupo é encarregado de fabricar alguma coisa que é de uso numa sociedade indígena (roupas de folhas, tinta de folhas, barracas, fogueira, etc...), utilizando-se de materiais encontrados na natureza.

Final do jogo: Cada um apresenta aquilo que fabricou, explica como o fez e depois todos juntam seus objetos para formar a sociedade indígena.

### FUTEBOL BÊBADO

Local: quadra

Nº de chanichim: mínimo 10

Material: bola, vassoura

Constituição: Os chanichim dividem-se em grupos que formam filas.

Desenvolvimento do jogo: O primeiro chanich da fila gira ao girar ao redor da vassoura, com a testa apoiada no cabo desta, até ficar tonto.

Aí, pede-se ao chanich que chute a bola em gol. O gol está vazio, sem goleiro. Cada chanich só tem um chute.

Final do jogo: Após todos os chanich terem chutado a bola, vence o grupo que tiver mais gols.

### APANHAR O CUBO

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 10

Material: cubos de madeira

Constituição: Traçam-se duas paralelas distantes vinte metros uma da outra. No centro do campo ficará um número ímpar de cubos de madeira, devidamente alinhados e numerados em ordem crescente.

Os jogadores, divididos em dois partidos, formam duas fileiras voltadas para o centro do campo, atrás das paralelas. As duas fileiras serão igualmente numeradas. Os possuidores

res do mesmo número defrontam-se em diagonal.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o instrutor chama um número qualquer. Os jogadores que possuírem o número chamado precipitam-se para apanhar o cubo marcado com o seu próprio número e levá-lo para o seu campo. Aquele que o apanhar será perseguido pelo adversário que deverá tocá-lo antes de chegar ao seu lugar. Se tal acontecer o cubo será repostado na linha. Em caso contrário, pertencerá ao jogador que o apanhar.

Final do jogo: Será considerado vencedor o partido cujos jogadores conseguirem maior número de cubos após todas as crianças terem sido chamadas.

Observação: Os números devem ser chamados salteadamente e com igual freqüência para que todos os jogadores fiquem na expectativa.

#### APANHAR O LENÇO

Local: quadra

N.º de crianças: mínimo 10

Material: lenço, saquinho de areia ou substituto.

Constituição: Traçam-se duas linhas paralelas distantes 10 metros uma da outra. No meio do campo coloca-se um lenço sobre um saquinho de areia ou qualquer outro objeto. Os jogadores, divididos em dois partidos, formam duas fileiras, voltadas para o centro, sobre as linhas. As crianças das duas fileiras são igualmente numeradas. As possuidoras do mesmo número defrontam-se em diagonal.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o instrutor chama um número qualquer e os jogadores designados por esse número correm em direção ao centro do campo, a fim de apanhar o lenço, e voltar à sua fileira. Aquele que o conseguir deverá ser perseguido pelo outro que tentará tocá-lo antes de chegar ao seu lugar. Se tal acontecer, o perseguidor marcará um ponto para o seu partido. Em caso contrário, o perseguido marcará dois.

Final do jogo: Será considerado vencedor o partido que fizer dez pontos em primeiro lugar.

Observação: a - os números devem ser chamados salteadamente a fim de que todos os jogadores fiquem na expectativa;

b - todos os números devem ser convocados com igual frequência.

### AVANCE UM CIRCULO

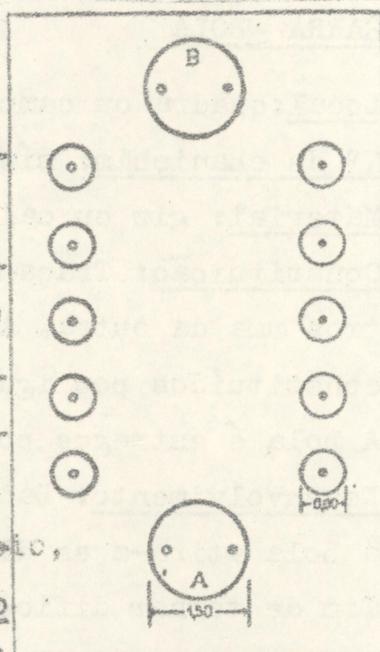
Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 16

Material: giz, bola

Constituição: Traçam-se nas duas extremidades do campo dois círculos de 1,50 m de diâmetro - A e B e, entre um e outro duas séries de pequenos círculos de 0,60 cm

de diâmetro, em número correspondente ao de jogadores, conforme mostra o esquema. Distribuem-se as crianças em dois partidos iguais. Dois jogadores contrários ocuparão os círculos A e B e em cada círculo pequeno ficará uma criança de modo que os partidos, separados, formem duas linhas. Os jogadores do círculo A seguram uma bola.



Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal de início, as crianças do círculo A arremessam a bola ao companheiro que ocupar o círculo mais

próximo; este ao segundo e assim por diante, até que a bola chegue ao círculo B. Os jogadores do círculo B conservando a bola nas mãos, correm entre as duas fileiras em direção ao círculo A. O jogador do último círculo pequeno de cada partido ocupa o círculo B, cedendo sua posição ao companheiro vizinho e assim toda a fileira irá se deslocando de maneira a deixar vago o primeiro círculo que será ocupado pelo jogador do círculo A.

Os que chegarem do círculo B ocuparão o círculo A e atirarão a bola, como os seus antecessores, ao companheiro do primeiro círculo vizinho. O jogo prosseguirá sem interrupção, ocupando os jogadores sucessivamente os círculos pequenos de seu grupo e os círculos A e B, conforme a descrição do jogo.

Final do jogo: Será considerada vitoriosa a turma cujo último jogador atingir o círculo de partida em primeiro lugar, comendo menos de três faltas.

Observação: Considera-se falta:

- a) jogar ou receber a bola fora do círculo;
- b) abandonar seu lugar antes de estar vago o círculo vizinho;
- c) deixar cair a bola;
- d) jogar a bola para um companheiro que não esteja imediatamente ao seu lado.

### BARRA BOLA

Local: quadra ou campo

Nº de jogadores: mínimo 16

Material: giz ou cal, bola

Constituição: Traçam-se duas linhas paralelas distantes dez metros uma da outra. Atrás das linhas permanecem os partidos constituídos por igual número de crianças que formam à vontade. A bola é entregue por sorteio ao capitão de um dos partidos.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o capitão que recebeu a bola atira-a em direção ao campo inimigo, com violência, a fim de tornar dificultosa a pegada no ar.

Se a bola for apanhada no ar, o jogador que agarrar depois de ter tocado o chão, deverá arremessá-la de forma idêntica.

Mas se, porventura, uma das crianças pegar a bola no ar deverá passar imediatamente para o campo adverso, continuando, no entanto, a defender as cores de seu partido. Quando em campo inimigo, os jogadores deverão esforçar-se em pegar a bola no ar, ou depois de tocar o chão. O jogador que, no campo contrário apanhar a bola, poderá atirá-la para um companheiro determinado de seu campo, devendo a bola ser pegada livremente.

A criança que a segurar no ar passará para o campo fronteiro.

Final de jogo: Vencerá o partido que, dentro de tempo previamente estipulado conseguir o maior número de jogadores no campo contrário.

Observação: a) os jogadores não poderão atrapalhar o adversário no momento em que este tiver o direito de apanhar a bola

livremente;

b) o cometimento de falta supra acarretará a volta de um dos parceiros que passaram para o campo inimigo.

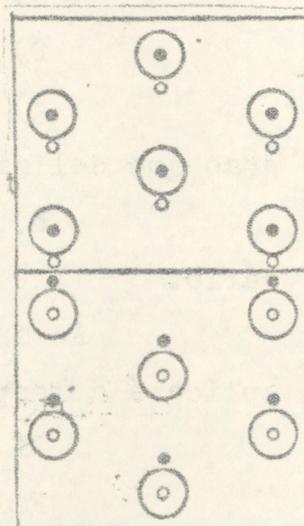
### BOLA AMERICANA

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: 24

Material: giz ou cal, bola.

Constituição: Traça-se um retângulo de 24 x 12 metros dividido transversalmente em dois campos iguais. Em cada campo riscam-se seis círculos de 0,60 cm de raio, disposto de acordo com o esquema: Os jogadores, em número de 24, formam dois partidos de 12 jogadores cada um, ficando seis dentro dos círculos no próprio campo e 6 fora, no campo contrário: os guardas, que agirão como defesa. Os ponteiros ficarão no círculos junto à linha final.



Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o instrutor ou juiz atira a bola ao alto, entre os três guardas de cada partido que estão próximos à linha divisória. O jogador

que conseguir apanhá-la, atira-a a um companheiro de dentro do círculo, no campo contrário. Este passa-a a um partidário em outro círculo e assim até que a bola chegue às mãos do ponteiro que deverá segurá-la no ar. Feito isto, um ponto será marcado.

Os adversários, por sua vez, procurarão interceptar os passes da bola, correndo ou pulando à frente dos inimigos, a fim de encaminhá-la por intermédio dos seus partidários ao respectivo ponteiro. Só poderão defender cada círculo, dois guardas, no máximo.

Após cada ponto marcado, recomeça-se o jogo, o mesmo acontecendo quando dois adversários obtiverem ao mesmo tempo a posse da bola: bola presa.

O jogo será realizado em dois tempos de 10 minutos. Findo o primeiro, os jogadores trocarão de campo. Nesse momento, poderão ser substituídos, no máximo, três jogadores de cada partido.

Final de jogo: Será considerado vencedor o partido que marcar o maior número de pontos, em dois tempos de jogo.

Observação: I - O juiz consignará falta, quando um jogador:

- a) de fora do círculo, pisar na linha que o delimita ou penetrar no interior do mesmo;
- b) de dentro do círculo, pisar na linha que o delimita ou sair do interior do mesmo;
- c) der soco na bola ou tocá-la propositadamente com o pé;
- d) puser a bola fora do campo;
- e) andar com a bola na mão;
- f) não passar a bola imediatamente;
- g) de fora do círculo, pisar ou transpuser as linhas que delimitam ou que dividem campos;
- h) der soco, empurrão, cotovelada, calço, no adversário.

As faltas serão declaradas verbalmente pelo juiz que aplicará a respectiva penalidade.

II - São aplicadas as seguintes penalidades:

Faltas a, b, c : a bola será entregue ao adversário do mesmo círculo;

d) se a bola transpuser a linha divisória, passando ao campo contrário, aplicar-se-á a penalidade anterior; se sair do limite do retângulo pertencerá ao adversário mais próximo do local em que tiver saído a bola;

e, f) a bola será entregue ao adversário do mesmo círculo;

g) se forem as linhas limítrofes, a bola será entregue ao adversário do mesmo círculo; se for a linha divisória a bola pertencerá ao jogador que ocupar a mesma posição no campo contrário;

h) a bola será entregue ao jogador atingido pela falta, com direito a um arremesso livre. Se porém, a violência for contra o ponteiro, será aplicada a penalidade máxima.

III - Penalidade máxima: É um passe livre feito pelo jogador do círculo central ao ponteiro partidário, só podendo ser defendido pelo respectivo guarda.

Se o jogador reincidir na falta ou em faltas pessoais violentas, deverá ser excluído.

No caso de uma falta pessoal violenta, se o ponteiro tendo apanhado a bola no ar, for impellido para fora do círculo, será contado o ponto desde que mantenha a bola segura; deixando-a cair, a contagem será nula e aplicar-se-á a penalidade máxima.

#### BOLA AO AR

Local: quadra ou campo

nº de chanichim: mínimo 20

Material: bola

Constituição: Os jogadores divididos em dois partidos, branco e vermelho, são dispostos em duas fileiras pelo espaço de três metros. Permanecerão sentados, com as pernas flexionadas e cruzadas. A dez metros das fileiras e na direção do espaço compreendido entre elas ficará o juiz ou instrutor de pé, de posse de uma bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o juiz ou instrutor conta um, dois, três... e em seguida atira a bola bem alto, verticalmente, para a frente, para trás dele mesmo, ou para trás dos jogadores. Ao ser atirada a bola, os jogadores levantam-se sem apoiar as mãos no chão e correm com o fim de apanhá-la no ar; o jogador que conseguir marcará três pontos para o seu partido. Se ao contrário, a bola for apanhada depois de ter tocado o solo, marcará somente dois pontos.

Uma vez apanhada a bola, os jogadores se dispõem novamente como no início, recomeçando o jogo.

Final do jogo: Será considerado vencedor o partido que marcar doze pontos em primeiro lugar.

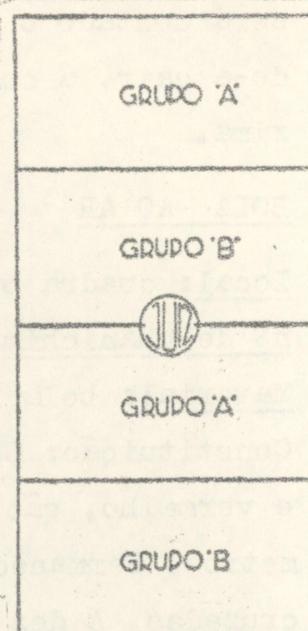
#### BOLA FINAL

Nº de chanichim: 20

Material: giz, cal, bola

Constituição: Traçam-se quatro retângulos, conforme mostra o esquema. Dividem-se os partidos em dois grupos: A e B que ficam dispostos nos respectivos campos.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o instrutor atira a bola para o alto, entre dois jogadores dos partidos em luta. As crianças indicadas para começar o jogo batem com a palma da mão na bola, procurando fazê-la cair dentro do seu próprio retângulo. O jogador que agarrar a bola deverá atira-lá imediatamente a um parceiro que esteja no seu próprio retângulo ou a outro que esteja no retângulo fronteiro. Toda vez que a bola for a um campo amigo e voltar, sem tocar no chão, contar-se-á um ponto. Quando um dos partidos fizer cinco pontos, os grupos alia dos trocarão de posição.



Saindo a bola fora do campo, será entregue a um jogador do partido contrário aquele que ocasionou a saída.

Final do jogo: Será considerado vencedor o partido que marcar dez pontos, em primeiro lugar.

### BOLA SINUOSA

Local: quadra ou campo

Nº de crianças: mínimo 10

Material: bola //

Constituição: As crianças serão dispostas em círculo e numeradas 1,2,1,2,1,2 guardando entre si a distância de um metro. As crianças número 1, pertencerão ao partido A e as 2, ao partido B. Um número 1 qualquer segurará uma bola e o imediato 2, uma outra.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, a bola número 1 seguirá pela direita, passando entre os jogadores do partido A. Somente os números 1, portanto, poderão pegá-la. A bola número 2, seguirá pela esquerda, passando entre os jogadores do partido B. Somente os números 2, portanto, poderão pegá-la.

Final do jogo: Será considerado vencedor, o partido cuja bola chegar ao ponto de partida, em primeiro lugar.

Observação: a) o jogador que deixar cair a bola, deverá apanhá-la e, voltando ao seu lugar, continuar a passá-la;

b) será considerado falta passar a bola estando o jogador fora do seu lugar no círculo;

c) o partido que cometer duas faltas será desclassificado, cedendo a vitória ao adversário.

#### A CABRA

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 10

Material: bola, cadeira, saquinho de areia

Constituição: Os jogadores, divididos em igual número, formam duas colunas separadas uma da outra pelo espaço de três metros. O primeiro jogador de cada coluna, postado sobre a linha de partida, estará de posse de uma bola e terá à sua frente, a uma distância de um metro, um saquinho de areia e a dez metros uma cadeira.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, os primeiros jogadores de cada coluna colocam a bola sobre o saquinho de areia. Em seguida, tomam a posição de quatro pés e fazem a bola rolar, empurrando-a com a cabeça até contornar a cadeira, e voltam até chegar novamente ao saquinho de areia. Aí seguram a bola e entregam-na ao segundo jogador que tomou o seu lugar à frente da coluna. Este repetirá a ação do primeiro, enquanto os demais jogadores avançam um passo à frente. E assim sucessivamente.

Final do jogo: Será considerado vitorioso o partido cujo último jogador entregar a bola ao iniciante, em primeiro lugar.

#### CÍRCULO DA SORTE

Local: quadra ou campo.

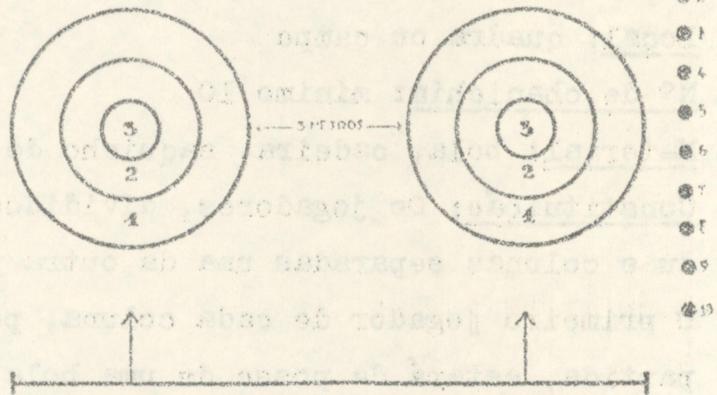
Nº de chanichim: 20

Material: giz ou cal, saquinho de areia

Constituição: Traçam-se a giz ou cal, dois círculos de dois metros de diâmetro, separados um do outro pelo espaço de três metros. No interior deles, desenham-se dois outros círculos concêntricos, um com a metade do diâmetro e o outro com a quarta parte. Distante seis metros dos círculos externos, traça-se uma linha horizontal. Os jogadores, divididos em duas colunas, são dispostos ao lado dos respectivos círculos, conforme mostra o esquema.

O primeiro jogador de cada coluna estará de posse de um saquinho de areia.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o primeiro jogador de cada coluna ficará na linha horizontal. Daqui, atirará com a mão direita os saquinhos para os seus círculos, marcando



ponto. Em seguida apanham o saquinho com a mão esquerda e o entregam ao segundo jogador, que ocupou o seu lugar à frente da coluna, ao mesmo tempo que os outros avançam um passo. Continuando a corrida pelo lado de fora, vão permanecer atrás do último jogador. Os segundos, ao receberem os saquinhos, repetem a ação dos primeiros. E assim sucessivamente. O critério para a marcação de pontos será o seguinte:

- a) três pontos se o saquinho cair no círculo central;
- b) dois pontos no segundo círculo;
- c) um ponto círculo externo;
- d) sobre as linhas: zero.

Final do jogo: será considerado vencedor o partido que marcar o maior número de pontos.

Observação: a) o saquinho deverá ser arremessado como se fosse malha;

b) serão conferidos cinco pontos ao partido que terminar o jogo em primeiro lugar.

## OS RAPTORES (JOGO DA IDADE MÉDIA)



Local: campo

Nº chanichim: 20

Material: lenços ou fitas de cores diferentes

Constituição: Traçar ou delimitar claramente os limites da "fortaleza" e do refúgio dos bandidos com certa distância um do outro.

Desenvolvimento: Objetivo do jogo: O senhor do castelo ou fortaleza partiu para as cruzadas e deixou sozinho:

- a princesa
  - seus 3 filhos
  - 4 pajens
- } 8 pessoas (lenços azuis)
- sob os cuidados de 4 cavaleiros (lenços amarelos)
  - porque a região está infestada de bandidos (12 jogadores lenços vermelhos)

Regras e desenvolvimento: Os bandidos querem entrar no castelo (ou fortaleza) para fazer prisioneiros e conduzi-los ao seu refúgio. Devem ir aos pares para levar o prisioneiro, ainda que este não pode opor resistência (evitar puxões e agressões). Os bandidos são invulneráveis no seu refúgio e no interior do castelo ou fortaleza. Fora destes, devem evitar os cavaleiros, que podem pegá-los com um simples toque. Os cavaleiros são invulneráveis. Todo bandido tocado por um cavaleiro deve voltar ao seu refúgio para recobrar a vida. Quando sucede um rapto, a intervenção do cavaleiro tocando o raptado ou a um dos bandidos indica o momento do resgate. Nesse caso os bandidos devem voltar ao seu refúgio e recobrar a vida e o raptado volta ao castelo imunizado durante o trajeto de volta. Os ladrões ganharão se no tempo determinado tenham raptado a metade ou mais, dos residentes do castelo ou fortaleza.

## ROUPAS SECAS

Local: piscina

Nº de chanichim: 10 a 30

Constituição: Os chanichim dividem-se em dois ou três grupos que se formam em filas ao lado da piscina. Todos os chanichim estão vestidos por cima dos maios, usando, inclusive sapatos.

Desenvolvimento: Dado o sinal, o primeiro chanichim de cada grupo

deve tirar as roupas e atravessar a piscina carregando as roupas, sem molhá-las. Ao voltar o primeiro chanich o segundo começa a tirar a roupa e parte.

Final do jogo: O grupo que chegar antes ganha 10 pontos, o segundo grupo ganha 8 e o terceiro ganha 6. Cada chanich que molhar as roupas que carregou, desconta 1 ponto do seu grupo. Ganha o grupo que tiver mais pontos.

#### TROCA DE LUGARES

Local: piscina

Nº de chanichim: 10 a 20

Constituição: Os chanichim dividem-se em dois grupos que se formam encostados ao longo de duas paredes opostas da piscina. Os chanichim são numerados de modo que o primeiro de um grupo se encontra em frente ao último do outro e vice-versa.

Desenvolvimento do jogo: O madrich chama um número e os dois chanichim que tem este número devem trocar de lugar, ganhando um ponto para o grupo aquele que chegar antes.

Os outros chanichim podem atrapalhar os oponentes espirrando água neles, mas sem toca-los ou obstruir o caminho deles.

#### CORRIDA DE VELAS

Local: piscina

Nº de chanichim: 10 a 26

Material: velas, caixas de fosforos

Constituição: Os chanichim dividem-se em dois grupos que se formam em filas fora da piscina. Cada grupo recebe uma vela e uma caixa de fósforos.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal, o primeiro de cada grupo deve atravessar a piscina levando consigo a vela e os fósforos. Do outro lado desta ele deve acender a vela e voltar para entregá-la, junto com os fósforos ao segundo da fila.

Se os chanichim encontrarem muitas dificuldades, o madrich deve permitir que atravessem apenas com a vela, ficando os fósforos a sua espera do outro lado da piscina.

Ganha o grupo que terminar antes a travessia.

## TUNEL

Local: águas rasas

Nº de chanichim: 10 a 26

Constituição: Dentro da piscina ou do mar, os chanichim formam duas filas, sendo que a distancia entre um chanichim e outro será de aproximadamente um metro. Os chanichim devem ficar todos com as pernas bem espaçadas.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal de largada, o último chanichim de cada fila mergulha e nada passando por entre as pernas de seus companheiros, até chegar a frente da fila. Neste momento o que ficou por último parte, etc...

Se algum chanichim partir antes que o anterior chegue a frente da fila, ele deve voltar ao final da fila e mergulhar novamente.

Ganha o grupo que voltar antes a formação inicial.

## CABO DE GUERRA

Local: piscina, mar

Nº de chanichim: 10 a 26

Material: 1 corda comprida e grossa

Constituição: Os chanichim dividem-se em dois grupos. Cada grupo segura uma metade da corda, cada metade de um dos lados da marca divisória.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal, os chanichim devem puxar a corda para o seu lado, tentando trazer todo o grupo adversário ao seu lado da piscina. Não vale agarrar-se a borda da piscina. O grupo que conseguir puxar todo o grupo adversário para o seu lado, ganha o jogo.

## A PESCA

Local: piscina

Nº de chanichim: 15 a 25

Material: cordas de 3 a 4 metros, boias

Constituição: Coloca-se na piscina varias boias. Os chanichim dividem-se em dois grupos. Cada chanichim recebe uma corda.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal de largada, cada jogador trata de pescar as boias, laçando-as com as cordas. Um grupo pode atrapalhar a pesca do outro, atirando pedras (não demasiada-

mente grandes), contra as boias que estão sendo pescadas. Se a boia se afastou demais da beirada e não é possível pescá-la, pode-se amarrar uma corda na outra, a fim de alcançá-la.

Final do jogo: Ganha o grupo que pescar mais boias.

#### NADAR COM E SEM ROUPAS

Local: piscina

Nº de chanichim: Os chanichim dividem-se em dois ou mais grupos. Os grupos formam-se em filas fora da piscina, sendo que o primeiro de cada fila está vestido com calça comprida e blusa de mangas compridas.

Desenvolvimento do jogo: Os primeiros chanichim devem nadar até o lado oposto da piscina, tirar as roupas, voltar carregando-as (à nado) e entregá-las ao segundo da fila que, dentro da piscina, vestirá a roupa, nadará ao outro lado onde despirá a roupa, etc... Ganha o grupo cujo último chanichim voltar antes carregando as roupas.

#### CAÇADORES DE PÉRCIAS

Local: piscina

Nº de chanichim: 8 a 20

Material: objetos diversos que afundem na água

Desenvolvimento do jogo: Divididos em dois grupos, os chanichim mergulham na piscina em busca dos objetos que se encontram no fundo desta. Cada objeto recolhido marca 1 ponto para o grupo.

Uma das variações possíveis deste jogo é que, um a um, os representantes de cada um dos grupos, mergulham em busca de um objeto. O segundo do grupo só poderá mergulhar depois que o primeiro tiver retirado o seu objeto da água. Ganha o grupo que terminar primeiro.

Outra variação possível é que haja pares de objetos semelhantes no fundo da piscina. Cada par de representantes que mergulhar deve achar um objeto determinado, marcando ponto para o grupo, aquele que retirá-los o objeto.

#### ARREMESSO E NADO

Local: piscina

Nº de chanichim: 10 a 30

Material: 2 bolas ou pedaços de madeira do mesmo tamanho

Constituição: Os chanichim formam-se em duas filas fora da água.

O primeiro de cada fila segura a bola.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal, os chanichim arremessam o mais longe possível a bola que estão segurando e em seguida mergulha a buscar a bola arremessada pelo adversário. Quem voltar antes marca um ponto para o seu grupo.

Pode-se variar o jogo arremessando-se as bolas, ora objetos que afundem na água.

Final do jogo: Ganha o grupo que somar o maior número de pontos.

### GARRAFA TEIMOSA

Local: piscina, mar

Nº de chanichim: 10 a 30

Material: garrafas de plástico (inquebráveis)

Constituição: Os chanichim dividem-se em dois ou mais grupos que se formam em filas. O primeiro de cada fila tem uma garrafa.

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal de largada, o primeiro de cada grupo começa a nadar, levando consigo a garrafa vazia. Ao chegar ao outro lado da piscina (em caso de se jogar no mar, a uma boia) ele deve encher a garrafa d'água e voltar com ela cheia, passando-a ao segundo da fila que esvazia a garrafa, nada até o outro lado, enche a garrafa, etc...

O chanich que voltar com a garrafa não cheia o suficiente, deve voltar ao outro lado para enche-la. O chanich que partir com a garrafa sem esvazia-la totalmente, deve enche-la e voltar a esvazia-la antes de partir de novo.

Final do jogo: Gana o grupo cujo último chanich esvaziar antes a garrafa.

# TODOS CONTRA TODOS

## A Coberta

Local: salão ou quadra

Nº de chanichim: mínimo de 08

Material: um lençol ou cobertor, bolinha de ping - pong.

Desenvolvimento do jogo: Todos os jogadores seguram pelas pontas e lados um lençol grande ou cobertor, em cima do qual há uma bolinha de ping-pong. Soprando, eles devem empurrar a bolinha até que esta caia do lençol. Aquele cuja esquerda caiu a bolinha, sai do jogo. Vence o jogo o ultimo a ficar.

## QUEM FOI PARA PORTUGAL..

Local: quadra ou salão

Nº de chanichim: mínimo de 08

Desenvolvimento do jogo - A - : Os jogadores se encontram de pé formando uma roda, com a cara para dentro.

Um chanichim está do lado de fora da roda, correndo ao redor desta.

Quando quiser, dará um toque leve no ombro de um dos chanichim o qual deverá sair correndo ao redor da roda, no sentido contrário do outro, até voltar ao seu lugar. O chanichim que estiver correndo, deve continuar correndo e tentar chegar antes ao lugar que vagou na roda. Quem chegar antes toma o lugar e o outro recomeça o jogo do mesmo modo.

Desenvolvimento do jogo - B - : A única diferença quanto ao modo anterior de jogar é que, ao encontrarem-se no meio da corrida, os dois chanichim devem parar, dar as duas mãos e dizer.

"Quem foi para Portugal..." antes de continuar a correr em direção ao lugar vago.

## PAR OU IMPAR

Local: cheder

Material: palitos de fósforo ou feijões

Desenvolvimento do jogo: Cada chanichim recebe uma quantidade igual de feijões. Ao enfrentar outro chanichim, este deve adivinhar se este tem um número par ou ímpar de feijões na mão.

Se ele acertar ele fica com os feijões que outro segurava.

Se perder, ele paga ao adversário a mesma quantidade de feijões que este apostou.

Final do jogo: Ganha o chanichim que, após alguns minutos de jogo, tiver o maior número de feijões.

## QUADRADO MALUCCO

Local: quadra

Nº de chanichim: 04 a 10

Constituição: Desenha-se no chão um quadrado de 2 metros por dois.

Divide-se este quadrado em quatro quadrados equivalentes.

Desenvolvimento do jogo: Em cada quadrado deve ficar uma pessoa.

Uma delas, pega a bola e tenta acertar um dos três quadrados restantes com ela, para isso não deve-se usar a força, somente um toque na bola, sua parte inferior.

A pessoa que estiver no quadrado atingido, deve deixar a bola pingar uma vez e aí, ele dá um toque na bola para acertar outro quadrado, e assim por diante.

Perde a pessoa que não acertar um dos quadrados, ou acertar o seu próprio quadrado, ou pisar fora de seu quadrado, ou ainda aquele que deixar a bola pingar mais de uma vez em seu quadrado.

Deve-se numerar os quadrados, sendo que cada vez que uma pessoa estiver num quadrado de valor maior do que as demais, essas devem mudar de quadrado para um valor maior. Por exemplo: se a pessoa estiver no quadrado 3 errar, ela sai do jogo e a pessoa que estiver no quadrado dois (02) deve ocupar o três (03), a do quadrado um passar para o dois e uma nova pessoa deverá entrar no quadrado um (01).

Final do jogo: A pessoa que conseguir ficar dez rodadas ou mais no quadrado 4, ganha o jogo.

## CAÇA AO LADRÃO

Local: quadra ou campo

Nº de Chanichim: 20

Material: Giz ou Cal

Constituição: Os jogadores de mãos dadas formam dois círculos concêntricos. Para o centro destaca-se um parceiro: o "ladrão".

Fora dos círculos fica um companheiro: o "guarda".

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o "guarda" corre em perseguição do "ladrão", que procurará fugir buscando complicados caminhos entre os dois círculos. O "guarda" deverá seguir exatamente o mesmo itinerário do "ladrão". Se errar, será substituído pelo jogador que estiver à sua frente no momento em que a falta for cometida. Se o "ladrão" for preso, dois outros jogadores, um de cada círculo, serão escolhidos para continuar o jogo.

Final: Terminará o jogo com a prisão do "ladrão".

## COBRA VENENOSA

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 10

Material: giz ou cal ou 10 a 15 garrafas de madeira

Constituição: Trata-se no chão ou faz-se com dez a quinze garrafas de madeira, um círculo. Em torno ficarão as crianças de mãos dadas.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, os jogadores, fazendo a roda girar depressa, puxarão uns aos outros a fim de fazer com que os companheiros derrubem uma ou mais garrafas, sendo assim, excluídos do jogo, à proporção que o nº de jogadores for diminuindo deverá o instrutor ir restringindo o círculo de garrafas.

Quando restarem somente nas crianças, deverão elas passar para o centro do círculo que será reconstituído novamente.

Final: Considerado vitorioso o jogador finalista que fizer o adversário derrubar uma ou mais garrafas.

## LACOS RÁPIDOS

Local: quadra ou campo

Nº DE Chanichim: 10 a 15

Material: cordas com o nº de chanichim menos um.

Constituição: O grupo em círculo, no centro colocam-se cordas, porém como o número de participantes menos 1.

Ao se dar o sinal "amarrar reto comece!" ou "amarrar em corrente, comece!" cada "chanich" corre, pega uma corda e cumpre a ordem.

"Chanich" que não encontrou corda e não cumpriu a ordem sai da roda e senta-se. O jogo continua da mesma forma, só que o "madrich" retira mais uma corda, de tal forma que sempre faltará uma corda.

Observação: Este jogo exige rapidez tanto de reação como no amarrar o laço. O "chanich" que permanecer até o fim, venceu. Tem-se que observar que cada vez será dada ordem para um outro tipo de laço.

### MONSTRO

Local: quadra ou campo

Nº de Chanichim: 10 a 20

Material: lata e bola

Constituição: Os jogadores se dispersam em um círculo fechado, com as mãos dadas. No meio uma lata com uma bola dentro.

Desenvolvimento do jogo: Evitar tocar a lata, e evitar a bolada daquele que atirar a bola.

Os jogadores giram a roda num sentido dado, enquanto puxam o outro tratando de fazer os demais encostarem na lata. O que a toca imediatamente a bola e a atira contra os outros jogadores que fogem para os lados.

Regras: Se acerta uma bolada, o acertado perde 1 ponto, se erra o que atira.

### AR, ÁGUA, E FOGO

Local: quadra ou campo

Nº de chanichim: mínimo 15

Material: Bola de tênis

Constituição: Os participantes formarão um círculo, em pé. O líder se colocará no centro, com 1 bola de tênis ou um lenço com nós.

Desenvolvimento do jogo: O jogo começa quando o que está no centro passa a bola a um dos participantes, dizendo simultaneamente "ar, água e fogo"; e contando até dez. A pessoa que recebeu a bola, deverá mencionar o nome de um animal que viva no elemento citado em primeiro lugar, isto é, no ar. Se o líder disser "água, ar e fogo" será um animal aquático; se o primeiro elemento for "fogo", o participante ficará calado. Se errar, em qualquer dos casos, será eliminado, pagará ou assará ao centro, conforme for antecipadamente combinado. Caso a pessoa não diga nada, até dez, também deverá ser punida, de uma forma ou outra.

Se o grupo de participantes for muito numeroso, o jogo tornar-se-á mais movimentado, com duas pessoas no centro e duas pelotas de tênis.

### SE O PAU CAI

Local: salão ou quadra

Nº de chanichim: mínimo 08

Material: um cabo de vassoura.

Constituição: Os chanichim estão sentados numa roda bem aberta.

Desenvolvimento do jogo: O madrich, no centro da roda, segura em pé apoiado no chão, o cabo de vassoura. De repente, tentando tomar os chanichim de surpresa, ele chama um dos chanichim e ao mesmo tempo larga a vassoura. O chanich chamado deve pegar o cabo de vassoura antes que ele caia no chão. Se não conseguir, deve pagar uma prenda.

### CORRIDAS DE BOLINHAS

Local: piscina

Nº de chanichim: 04 a 10

Material: bolinhas de ping-pong

Desenvolvimento do jogo: Dado o sinal de largada, os chanichim devem conduzir ao outro lado da piscina sua bolinha de ping-pong, No entanto, é proibido tocar nas bolinhas. Os chanichim devem impulsioná-las soprando ou criando ondas com as mãos.

Ganha o chanich que chegar antes sem haver tocado uma vez sequer na bolinha.

Pode-se dificultar o jogo dando 2 bolinhas a cada chanich conduzir ao mesmo tempo.

### SALTO EM ALTURA.

Local: piscina, lago, mar

Nº DE CHANICHIM : mínimo 08

Material: bola ou balão, barbante, vara

Constituição: Amarra-se a bola ao barbante e este a uma ponta da vara,, Segurando-se pela vara, mantém-se a bola um pouco acima d'agua

Desenvolvimento do jogo: Os chanichim, um após o outro, passam nadando por sob a bola e, pulando enquanto nadam, tentam tocar na bola com a cabeça. Aquele que não conseguir, sair do jogo.

Accada rodada eleva-se um pouco mais a bola, até sobrar apenas um chanichim.