

BRINCADEIRAS Conservativas







APRESENTAÇÃO

Esta apostila é uma compilação de brincadeiras usadas no Family Camp do Projeto Restaure, com o objetivo de incentivar a família a desenvolver momentos de recreação saudáveis que enfatizem a cooperação. Agradecemos de coração a todas as famílias que contribuíram com sugestões de atividades e brincadeiras.

Projeto Restaure







ÍNDICE

1. Alinhamento Cego	4
2. Bambolê Musical	4
3. Bola Flutuante	5
4. Cadeira Musical Cooperativa	5
5. Fazenda	6
6. Maxixe	7
7. Nó Humano	7
8. Passa Bambolê	
9. Passa Fruta	8
10. Passa o Copo De Água	9
11. Passa o Sapato	9
12. Pata-Pato-Ganso	10
13. Pega-Gelo	
14. Pega-Multiplica	11
15. Pegue o Rato	
16. Porta	12
17. Pular Corda em Grupo	12
18. Quadrado Cego	13
19. Saco de Feijão Congelado	13
20. Tartaruga Gigante	14
21. Volençól	14
22. Roda dos Sentimentos	15
23. Pista de Obstáculos	15
24. O que Está Diferente?	16
25. Contador de Histórias	16
26. Caçada Esquisita	16
27. Congresso de Surdos e Mudos	17
28. Gotas de Amor	18
29. João 10:16	18
30. Massagem: Bom Samaritano	19



BRINCADEIRAS



ALINHAMENTO CEGO

Número de participantes: Acima de 3, ilimitado. **Material:** Vendas para todos os participantes.



Explicação: Coloque uma venda em cada participante. Os membros do grupo não podem conversar um com o outro, e as vendas precisam ficar no lugar durante toda a atividade. Instrua-os a formarem uma fila por ordem de tamanho apenas tocando a cabeça um do outro. Muito divertido!

Objetivo: Falar sobre a importância da ordem em todas as coisas. Deus é um Deus de ordem. Falar também sobre a importância do silêncio, saber agir com discrição. Entender a vida de uma pessoa visualmente incapaz.

2. BAMBOLÊ MUSICAL

Número de pessoas: No máximo 7 de cada vez. **Material:** Bambolês (um a menos que o número de participantes).

Explicação: Seguir as mesmas regras da cadeira musical, exceto que ninguém sai fora do jogo. Faça um círculo com bambolês no chão. Comece a tocar a música, enquanto os participantes dão volta nos bambolês. Ao parar a música, cada participante se posiciona em pé dentro de um dos bambolês. A criança que sobrar será convidada por um amigo para entrar junto no bambolê com ele. A partir dali elas vão correr de mãos dadas e entrar juntas no bambolê. Um bambolê é retirado e a brincadeira continua até que quatro pessoas tenham que se acomodar em um bambolê. Conforme a brincadeira progride todo o grupo terá que se acomodar em um mesmo bambolê, se possível, senão que pelo

menos um dos pés esteja dentro do bambolê.





Objetivo: Entender a importância de ajudar quem necessita mesmo que as coisas se tornem mais difíceis enquanto ajudamos.

3. BOLA FLUTUANTE

Número de participantes:

Acima de 5.

Material: 1 bola leve (como a de praia) ou balão inflado.

Explicação: Os participantes formam um círculo em pé. Jogar a bola ou balão no círculo e ver por quanto tempo o grupo consegue manter a bola no ar contando o número de toques na bola. Se a bola bater no chão, deve parar a atividade e começar a contar novamente. Quando a bola bater no chão, perguntar aos participantes o que podem fazer para melhorar. Experimentar as sugestões.

Objetivo: Quando cooperamos em um grupo é mais fácil alcançar os objetivos.

4. CADEIRA MUSICAL COOPERATIVA

Número de pessoas: No máximo 7 de cada vez. **Material:** Cadeiras (uma a menos que o número de participantes).



Explicação: Seguir as mesmas regras básicas do jogo tradicional de cadeira musical, exceto que ninguém sai fora do jogo, apenas as cadeiras. Faça um círculo com uma cadeira a menos do que o número de participantes (cadeiras viradas para o lado de fora do círculo). Comece a tocar a músi ca enquanto os participantes dão volta nas cadeiras. Ao parar a







música, uma cadeira é retirada e alguém deverá acolher a pessoa que sobrar. A partir dali elas vão correr de mãos dadas e sentar juntas na cadeira. Quando mais uma cadeira for retirada outra pessoa acolhe a que sobrou e correm juntas, até chegar um ponto quando todo o grupo terá que se acomodar em um mesma cadeira. Nas fases finais da brincadeira não será possível que todos se sentem em apenas uma cadeira, então o importante é que todos pelo menos toquem uma parte da cadeira.

Objetivo: Entender a importância de ajudar quem necessita, nem que as coisas se tornem mais difíceis enquanto ajudamos.

5. FAZENDA

Número de participantes: Acima de 12.

Material: Nenhum

Explicação: O líder dá a cada participante o nome de um animal em segredo, sendo que de três a cinco pessoas recebem o mesmo nome de animal. Ninguém pode contar o nome do animal que recebeu. Pedir que os participantes se

espalhem pelo ambiente. No momento

em que um sinal for dado todos começam a imitar os animais e procuram encontrar os demais participantes que estão fazendo o mesmo sinal. A brincadeira termina quando todos os grupos de "animais" tiverem se encontrado.



Objetivo: Conversar sobre vantagens e desvantagens de conviver com pessoas semelhantes à nós. Considerar que semelhanças são uma vantagem e quais não são. Conversar sobre aceitação de pessoas diferentes e cuidados para não se deixar ser influenciado.









6. MAXIXE

Número de participantes: 6 ou mais (deve ser número par). Material: Nenhum.

Explicação: Formar um círculo e colocar uma pessoa no centro. As pessoas do círculo fazem perguntas para a pessoa do centro e ele responde a todas as perguntas com a palavra "maxixe" sem rir. Quando ele rir ele troca de lugar com outra pessoa. Descobrir quem é a pessoa que consegue se controlar melhor.

Objetivo: Conversar sobre importância а autocontrole em certas situações na vida. Ex: Uma pessoa cai e se machuca, não devemos rir.

7. NÓ HUMANO

Número de participantes:

Acima de 5.

Material: Nenhum.

Explicação: Os participantes formam um círculo e dão as mãos. Pedir que olhem bem ao seu lado para gravar quem são as pessoas que estão ao lado direito e esquerdo. Soltar as mãos e caminhar de um lado ao outro para se

misturarem bem, até que um sinal seja dado. Sem sair do lugar, dar as mãos para as pessoas que estavam inicialmente ao lado direito e esquerdo (respectivamente) formando um emaranhado com os braços. Lentamente ir desemaranhando as pessoas até formar o círculo inicial. Se necessário, passar por

baixo ou por cima dos braços.

Objetivo: Incentivar o trabalho em equipe, a ajuda de um ao outro.







8. PASSA BAMBOLÊ

Número de participantes:

Acima de 5.

Material: 1 bambolê.





Explicação: Participantes formam um círculo de mãos dadas. O líder tem um bambolê em um de seus braços (e está segurando a mão de quem está ao seu lado). Sem soltar as mãos o líder precisa passar o bambolê para a próxima pessoa. O bambolê continua a ser passado por todos os participantes, com cada participante pisando dentro do bambolê e depois passando por cima da cabeça para a próxima pessoa.

Quando todos entenderem o conceito tentar passar duas pessoas ao mesmo tempo dentro do bambolê, depois três, etc.

Objetivo: Por vezes, quando estamos unidos as coisas, parecem ser mais difíceis de se fazer, mas pode ser até mais divertido do que sozinhos.

9. PASSA FRUTA

Número de participantes: Acima de 5.

Material: Frutas plásticas ou frescas (desde que sejam firmes), duas frutas de cada tipo.

Explicação: Fazer um círculo com todas as crianças sentadas no chão. Dar a cada criança duas frutas iguais e pedir que gravem sua fruta. Depois misturar todas as frutas no centro da roda e distribuir duas frutas diferentes para cada criança. Ao dar um sinal todas as crianças precisam passar uma das frutas para a criança da direita (ao mesmo tempo). A criança que conseguir pegar a "sua" fruta, conserva essa fruta e vai passando as outras frutas para ajudar as outras crianças a conseguirem suas duas frutas. Continuar trocando as frutas até que todos consigam sua fruta original.





Objetivo: Desenvolver o gosto por ajudar os outros a alcançar seus objetivos.





10. PASSA O COPO DE ÁGUA

Número de participantes: Acima de 12.

Material: Copo descartável para cada participante.

Explicação: Participantes formam um círculo e seguram o copo descartável com os dentes. Um dos copos deverá estar cheio de água. A pessoa com o copo cheio começa a despejar a água no copo da pessoa ao seu lado sem usar as mãos. A segunda pessoa então despeja no copo da próxima e assim por diante até completar o círculo. Ver quanto de água sobra no copo no final.



Objetivo: Às vezes temos que fazer coisas difíceis na vida, mas quanto mais trabalharmos em cooperação com os outros, mais fácil será.

Variação: Para haver mais participação, comece com mais copos cheios de água.

11. PASSA SAPATO

Número de participantes: Mínimo de 5.

Material: Um par de sapato de cada participante.

Explicação: Forme um círculo com o grupo. Dois, se houver muitos participantes. Todos tiram um par de sapato e colocam no centro do círculo. De mãos dadas, cada participante precisará pegar um par de sapato que pertence a outra pessoa, localizar a pessoa e lhe entregar o sapato sem usar as mãos. A pessoa que recebe lhe agradece.



Objetivo: Ajudar o próximo nem sempre é fácil, mas é muito gratificante.







12. PATO-PATO-GANSO

Número de participantes:

Acima de 5.

Material: Nenhum.





Explicação: Formar um círculo com todos sentados no chão. Uma pessoa anda por fora do círculo batendo a mão levemente na cabeça de cada pessoa do círculo falando "pato, pato, pato." Ao escolher uma pessoa para correr atrás de si mesmo, fala "ganso". O "ganso" se levanta e corre atrás da pessoa tentando pegá-la. Se conseguir pegá-la o ganso volta para seu lugar e a pessoa continua procurando outro "ganso". Se ela sentar no lugar do ganso antes dele pegá-la, a nova pessoa passa a circular falando "pato, pato, ganso".

Objetivo: Na vida, muitas vezes temos tentações e precisamos fugir delas, pois não somos fortes para enfrentá-las sozinhos.

13. PEGA-GELO

Número de participantes: Acima de 5 (bom para grupos

grandes).

Material: Nenhum.

Explicação: Uma criança é indicada como pegador e corre atrás das outras. Quando ele pega alguém, essa pessoa fica congelada no lugar. As outras que estão fugindo do pegador tentam tocar nela para libertá-la e ela volta a brincar. A brincadeira normalmente não tem um fim, pois dificilmente o pegador consegue pegar a todos antes de alguém ser liberto. Brincar por um tempo e escolher outra pessoa para ser o pegador. Se o grupo de participantes for grande, separar metade do grupo como pegadores e metade como os fugitivos. Neste caso, todos os fugitivos tentam salvar os que ficaram congelados.





Objetivo: Desenvolver o espírito de ajuda ao próximo. Libertar as pessoas "presas ou cativas". Pode-se fazer uma aplicação espiritual.





14. PEGA-MULTIPLICA

Número de participantes: Acima de 6 (número par, bom para grupos grandes).

Material: Nenhum.



Explicação: Uma pessoa é o pegador. Quando ele pegar outra pessoa, ele dá as mãos e os dois correm juntos para pegar outra pessoa. Depois os três correm juntos até pegarem uma quarta pessoa. Nesse momento, o grupo se divide em dois e as duplas continuam pegando os outros até formarem um grupo de quatro e se subdividirem novamente. O jogo termina quando não tiver mais ninguém para ser pego. (Funciona melhor com grupo grande).

Objetivo: Trabalhar o conceito de "dividir para multiplicar". Ex.

Quando uma igreja se divide para criar outra, etc.

15. PEGUE O RATO

Número de participantes: Acima de 5. **Material:** Duas bolas, uma maior que

a outra.

Explicação: Uma maior (gato) e outra menor (rato). Coloque os participantes sentados no chão em um círculo. Escolha uma pessoa para ser a casa do rato e outra para ser a casa do gato. Comece treinando como mover o rato (bola menor) de um lado para o outro usando apenas as pernas. Fazer o rato voltar para casa. Introduzir o gato (bola maior). Soltar o rato e o gato no círculo. As duas bolas precisam se mover dentro do círculo sem que toquem uma a outra. Quando se tocarem, é porque o gato pegou o rato.

6

Objetivo: Quando trabalhamos em equipe podemos ajudar aos outros com mais facilidade. Conversar também sobre inimigos. Como lidar com eles?









16. PORTA

Número de participantes: Acima de 8.

Explicação: Participantes formam um círculo e ficam de mãos dadas durante a brincadeira toda. Duas das crianças levantam as mãos formando uma porta. A criança que estiver exatamente na frente da "porta" do outro lado do círculo se aproxima e passa pela porta, puxando atrás de si todos os demais participantes. O desafio é que todos passem pela porta sem soltar as mãos e voltem a formar um círculo. Escolher outras pessoas para ser a porta e continuar a repetir a brincadeira.

Objetivo: Mostrar a importância equipe.



17. PULAR CORDA EM GRUPO

Número de participantes:

Depende do tamanho da corda.

Material: Corda de pelo menos 5 metros.

Explicação: Comece a brincadeira fazendo uma fila, e cada pessoa tem a oportunidade de pular a corda até errar. Ao errar, a pessoa vai para o final da fila. Na segunda rodada, a primeira pessoa começa a pular e a segunda entra e as duas pulam juntas até errar. As próximas duas fazem a mesma coisa até todos terem a oportunidade de pular em duplas. Na rodada seguinte, cada três pessoas tentam pular juntas, depois cada quatro, e assim por diante.



Objetivo: Entender que trabalhar em equipe nem sempre é fácil, pois exige coordenação e sincronismo, mas será recompensador no final.

Variação: Começar com uma pessoa pulando, e a cada virada da corda (ou a cada duas viradas), outra pessoa entra e continuam pulando e entrando até que o grupo todo esteja pulando junto. É bem divertido!







18. QUADRADO CEGO

Número de participantes: Acima de 8 (deve ser número par). **Material:** Vendas para todos os participantes e corda.

Explicação: O objetivo da atividade é que o grupo de participantes forme um quadrado perfeito com os olhos vendados. Pedir que os participantes formem um círculo. Colocar a venda em todos eles. Amarrar as pontas de uma corda formando um círculo e colocar nas mãos dos participantes. Eles então deverão se posicionar de modo que formem um quadrado com a corda. Durante a brincadeira, os participantes precisam manter pelo menos uma das mãos na corda o tempo todo.

Quando acharem que o quadrado está formado coloca a corda no chão cuidadosamente e retirar as vendas. Se não conseguirem formar o quadrado, tentar novamente. Depois de conseguir formar o quadrado, tentar formar um triângulo ou outra forma geométrica.

Objetivo: Importância de trabalhar em equipe, mesmo sob circunstâncias difíceis, como quando não se pode enxergar. Que coisas os ajudaram a formar o quadrado?

19. SACO DE FEIJÃO CONGELADO

Número de participantes: Acima de 12.

Material: Copo descartável para cada participante.

Explicação: Participantes colocam um saco de arroz na cabeça e caminham de um lado para o outro na área designada. Se o saco cair da cabeça, a pessoa precisa congelar. Outro participante poderá tentar ajudar pegando o saco do chão e colocando de volta na cabeça, sem derrubar seu saquinho. Ao receber o saco de volta na cabeça, o participante volta a se mover. Se o saco cair da cabeça de seu ajudante, este também ficará congelado até que alguém mais o possa ajudar. Pode ser que em algum momento várias pessoas estarão congeladas precisando de serem ajudadas. O líder pode incentivar outros a ajudar seus amigos.



8







Objetivo: Mostrar a importância de que sempre temos oportunidade de ajudar alguém e que nós também podemos precisar de ajuda.

20. TARTARUGA GIGANTE



Número de participantes: Mínimo de 3, máximo de 8 por tapete.

Material: Um tapete, folha de papelão grande, colchão, cobertor ou outro material apropriado.

Explicação: participantes se ajuntam e ficam de quatro no chão, enquanto alguém coloca o casco da tartaruga por cima delas. Sob o comando do líder, a "tartaruga" se moverá para diferentes direções.

Objetivo: Entender a importância de trabalharem juntos para alcançar um ideal.

21. VOLENÇÓL

Número de participantes: Quanto maior o número, melhor. **Material:** 1 lençol para cada 4 participantes e 1 bola leve para cada 16 participantes.

Explicação: Divida os participantes em grupos de quatro. Cada grupo segura uma das pontas de um lençol, mantendo-o aberto como uma rede. Uma bola é jogada no primeiro lençol. O grupo então passa a bola para os demais grupos tentando jogar dentro do lençol. O grupo que recebe a bola, por sua vez, procura não deixá-la cair e joga para outro grupo. Quanto mais pessoas participarem, mais bolas serão necessárias para tornar o jogo divertido.





Objetivo: Trabalhar a cooperatividade. Todos nos grupo terão que se organizar e definir maneiras mais eficazes para receber e jogar a bola.







22. RODA DOS SENTIMENTOS

Número de participantes: Ilimitado.

Material: Tiara decorada ou coroa de papelão, ou EVA dourado.

Explicação: Sentar num círculo e propor um tema a ser tratado. Ouça e expresse suas opiniões com amor. Somente pode falar quem tiver a coroa na cabeça. Quando uma pessoa acaba de falar, a que quer falar levanta a mão para pegar a coroa e só pode falar depois que colocá-la na cabeça. Dica: Use este momento para conversar sobre as dificuldades da família, resolver problemas, propor mudanças, etc.

Objetivo: Conhecer uns aos outros ou resolver um problema.



Número de participantes: Ilimitado. Materiais: Uma venda e objetos grandes da natureza ou de casa. Ex: pedras, troncos, caixas de papelão, cadeiras, bringuedos.

Explicação: Construa um circuito aleatório de obstáculos que deverão ser desviados segundo o comando. Escolha um voluntário e peça para ele passar pelos obstáculos observando-o. Depois vende os olhos dele e peça para passar pelos obstáculos novamente. Tire ou mude alguns objetos de lugar para tornar o desafio maior. Enquanto o voluntário passa com os olhos vendados, alguém lhe dá instruções, como: dê três passos, levante a perna, pule, vire à direita, etc.

Objetivo: Praticar confiança e atenção, assim como clareza nas instruções. No final, conversem sobre o que significa fé e confiança implícita naquele que fala.















24. O QUE ESTÁ DIFERENTE?

Número de participantes: Ilimitado.

Materiais: Roupas e acessórios.

Explicação: Peça para alguns participantes escolherem roupas e acessórios, e se vestirem e formarem uma fila. Escolha uma pessoa para ser o observador. Ele observará todos que se trocaram por alguns segundos. Em seguida, ele fechará os olhos por um tempo, enquanto os participantes rapidamente trocam ou tiram um acessório. Ao abrir os olhos, ele terá que adivinhar o que foi trocado.

Objetivo: Incentivar a observação e a concentração.

25. CONTADOR DE HISTÓRIAS

Número de participantes: Ilimitado.

Materiais: Objetos de casa ou da natureza.

Explicação: Coloque os objetos numa caixa no centro da sala. Escolha o primeiro objeto de forma aleatória e inicie uma história, após concluir sua parte, escolha um objeto e dê a outra pessoa para continuar a história. Continue tirando objetos para cada pessoa e peça que contem a história até que todos os objetos tenham sido usados.

Objetivo: Aumentar a expressão e comunicação dos membros da família.



26. CAÇADA ESQUISITA

Número de participantes: Ilimitado.

Materiais: Objetos variados (ver sugestão abaixo).

Papel e caneta.









Explicação: Com antecedência, prepare uma pista de objetos da natureza ou de casa em uma área específica. Apresente a lista dos objetos aos participantes e peça que encontrem. Dica: Inicie com objetos fácies e aumente a dificuldade.

Sugestão de objetos:



- 1. Uma tesoura
- 2. Um pregador
- 3. 3 sementes diferentes
- 4. Uma pena de pássaro
- 5. Um sapo vivo ou não
- 6. Plantas espinhosos
- 7. Flores
- 8. Livro de animais ou animais de verdade
- 9. Pedras
- 10. Ossos

Objetivo: Incentivar a observação e cooperação.

Variação: Reúna os participantes com os objetos e tire lições espirituais de cada objeto.

27. CONGRESSO DE SURDOS E MUDOS

Número de participantes: até 12. Materiais: Bíblia, papéis e lápis.

Explicação: Um membro da família abrirá a Bíblia em uma passagem que deverá ser contada através de mímica, sem falar. Os demais participantes tentarão adivinhar a história, sem falar também. Poderão escrever suas respostas em papéis. Dica: Tente não rir!



Objetivo: Estudar as histórias Bíblicas de forma diferente. Aprender a se expressar sem falar.







28. GOTAS DE AMOR

Materiais: Folhas previamente cortadas em formatos de coração. Caneta e fita adesiva.

Explicação: Distribua para os membros da família papéis em formato de coração para serem preenchidos com frases carinhosas (ou desenhos para os menores) e coloque-os em lugares inusitados sem que os demais vejam.

Dica: Escolha lugares onde as pessoas possam achar, mas que sejam diferentes! (Ex: dentro do armário da cozinha, geladeira, dentro de uma gaveta ou sapato, etc.)

Objetivo: Reforçar pensamentos positivos uns para com os outros e demonstrar amor.

29. JOÃO 10:16

Número de participantes: Ilimitado. Participantes: Famílias com pais e filhos.

Explicação: Reúna as famílias participantes e leia o verso de João 10:16: "Tenho ainda outras ovelhas que não são deste aprisco; a essas também me importa conduzir, e elas ouvirão a minha voz; e haverá um rebanho e um pastor."

Peça que todos façam uma roda de mãos dadas e coloque um dos filhos com olhos vendados no meio do círculo. Peça aos participantes da roda girem em torno da criança enquanto cantam algum hino. A criança vendada procura distinguir a voz dos pais e quando o encontrar lhe abraça.



Objetivo: Ensinar que a roda é o mundo e as vozes são as várias direções que ele pode nos levar. Precisamos pela fé (vendados) distinguir a voz do Supremo Pastor.









30. O BOM SAMARITANO

Número de participantes: 2 ou mais.

Explicação: Pedir que os participantes formem uma fila. Pode ser por ordem de tamanho para facilitar a massagem, ou uma fila para adultos e uma para crianças. Pedir que coloquem as mãos no ombro da pessoa da frente, para manter um espaço suficiente para realizar a massagem. Enquanto alguém conta a história todos seguem os passos e fazem os movimentos da massagem nas costas da pessoa à frente.

Dica: Coloque uma pessoa na frente do grupo que sabe a atividade para demonstrar os movimentos para os outros, ou coloque-a para fazer massagem na última pessoa da fila e cada pessoa imita na pessoa da frente o movimento que está recebendo.

Objetivo: Contar uma história bíblica enquanto o outro recebe uma relaxante massagem nas costas.













Era uma vez um homem que ia de Jerusalém para Jericó... *(segurar no ombro da pessoa)*

Pelas montanhas (descer pelas costas com as mãos fechadas em concha)



Pelos caminhos (deslizar mãos nas costas)
Altas montanhas (bate na parte de cima)
Baixas montanhas (bate na parte de baixo)
Até que alguém o assaltou... (segurar ombros com força – não muita!)

O sacudiu (sacudir)

O golpeou (dar "murrinhos" nas costas)

O sangue escorria! (deslizar as mãos pelas costas 3x)

E jogaram ele no caminho (pegar pelos ombros e empurrar para o lado)

E saiu correndo (bater com as pontas dos dedos pelas costas)

Pelas montanhas (descer fazendo conchinha)

Pelos caminhos (deslizar mãos nas costas)

Então, nesse momento vinha um levita...

E vinha caminhando (bater fazendo conchinha)

E viu o homem ferido (pegar no ombro)

Pobre homem (sacudido)

Golpeado... (dar murrinhos)

Sangrando (deslizar 3x)

Será que há ladroes por aqui? Melhor fugir!

Pelas montanhas (descer fazendo conchinha)

Pelos caminhos (deslizar mãos nas costas)

Deixando o pobre homem largado (empurrar para o lado)

Ensanguentado (deslizar 3x)



Nisso vinha caminhado lentamente, o vagaroso sacerdote... (bater em concha bem devagar)

e viu o pobre homem, olhou e disse: estou atrasado! Embora viesse andando lentamente!

Se eu tivesse mais tempo ajudaria esse pobre homem.

Que foi sacudido (sacudir)







Golpeado (dar murrinhos nas costas)

Está ensanguentado (escorregar com os dedos pelas costas 3x) E jogado pelo caminho (pegar pelos ombros e empurrar para o lado,

como se fosse jogar no chão)

Mas tenho tanta coisa pra fazer... e seguiu caminhando... (fazer passos com a mão em concha)

Pelas montanhas (descer pelas costas com as mãos fechadas em concha)

Pelo caminho (deslizar mãos nas costas)

Então se ouve o barulho do trote de um cavalo! Era o samaritano, que vinha à cavalo.

Viu o pobre homem que tinha sido sacudido (sacudir) golpeado (dar murrinhos) ensanguentado (deslizar 3 x)

largado no caminho (empurrar para o lado)

E disse: vou ajudar! E o colocou em seu cavalo *(colocar uma mão sobre a outra, em concha)*

Pelas montanhas *(descer com as mãos sobrepostas em concha)* Pelos caminhos *(deslizar mãos nas costas)*

Quando chegou na hospedagem, tirou o homem de seu cavalo... Cuidou dele e usou de misericórdia... (carinho circular nas costas) Mais misericórdia! (mais carinho circular nas costas) Mais misericórdia! (mais carinho circular nas costas)

Fim!













BRINCADEIRAS Coverativas





