

Kit de Jogos

Clã 99 S. Paulo



Jogo do Kim

Para este jogo, é preciso uma lista de materiais, algo para os tapar e algo para contar o tempo. Os objetos são espalhados, sem se taparem uns aos outros, e são tapados. Os jogadores terão 1 minuto (ou um outro tempo definido) para observar os objetos e, passado esse tempo, terão de dizer o máximo de objetos que conseguirem. Em algumas variações do jogo, podem ser pedidos detalhes dos objetos.

Este jogo vem da história de Kim, escrita por Rudyard Kipling, escritor do Livro da Selva. Kim é um rapaz, que vivia an Índia, que foi aprendendo a decorar objetos e os seus detalhes, parte do seu processo de se tornar um espião.



Barra ao Lenço

Para jogar à Barra ao Lenço, é preciso duas equipas e uma pessoa, chamada, o Juiz. É necessário um campo retangular. Cada equipa terá de atribuir pelo menos um número a cada elemento da equipa, chegando até ao número de elementos da equipa maior (pelo menos). Depois, cada equipa coloca-se numa linha reta, cada uma num lado oposto do retângulo, e o Juiz fica no meio, agarrando o famoso lenço.

Em cada, o Juiz chama um ou vários elementos, já vamos ver como, e quem se identificar com a chamada tem de seguir a regra definida. Se for para ir apanhar o lenço, tem de o conseguir obter sem ser tocado pelo outro elemento. Quando se volta para o seu lado ganha-se um ponto, quando se chega ao lado oposto, dois pontos, podendo variar

Chamadas do Juiz:

- Barra ao número ... - Os elementos com esse número têm de apanhar o lenço, podendo correr
- Tesoura ao número ... - Os elementos com esse número têm de apanhar o lenço, saltando em tesoura (depois de apanhar o lenço devem manter a tesoura)
- Tesoura ao número ... - Os elementos com esse número têm de apanhar o lenço, saltando ao pé-coxinho (depois de apanhar o lenço devem manter o pé-coxinho)
- Água - ninguém se mexe. se alguém mexer, a outra equipa ganha a ronda
- Fogo - todos podem ir

Piolho

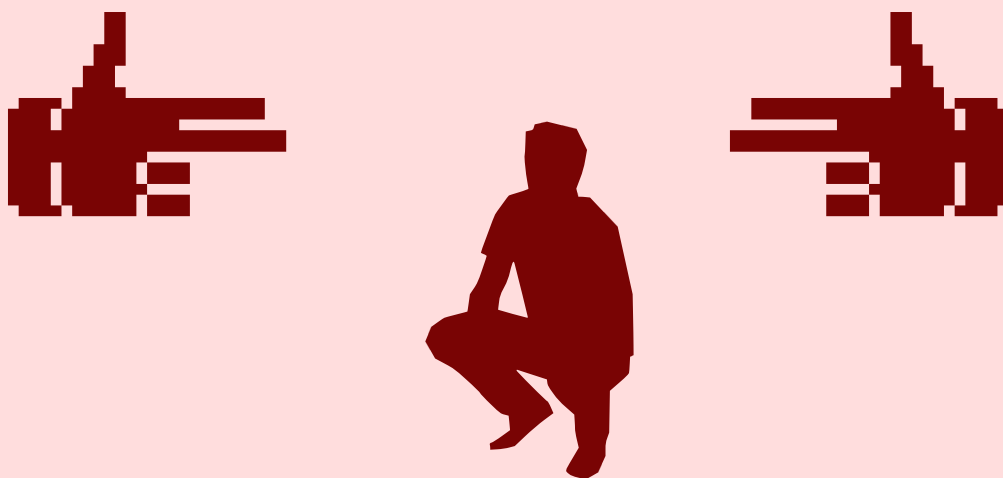
Para jogar ao piolho, são necessárias duas equipas, uma bola e um campo como mostramos aqui (um campo retangular, com retângulos extra em lados opostos). Cada equipa começa por escolher um piolho, colocando-o no campo extra do lado oposto onde ficar (ver desenho). O jogo é simples: a equipa deve passar a bola ao piolho e este de volta até fazerem 3 passes sem serem interrompidos nem bater no chão, e depois devem acertar num elemento para o “matar”, acertando-lhe com a bola. Ao morrer, o elemento vai para o campo do piolho da sua equipa, sendo que quando é o primeiro elemento a morrer, trocam. O segundo a morrer junta-se ao primeiro, e assim por diante. O objetivo do jogo é a equipa oposta não ter elementos não-piolho.



Piff Paff

Para este jogo, forma-se um círculo com uma pessoa no meio. Todos estão virados para a pessoa do meio. Esta vai rodar sobre si mesma no centro da roda, até que decida apontar para alguém específico e diz “Piff”. Essa pessoa terá de se baixar, as pessoas imediatamente à sua direita e esquerda têm de se virar uma para a outra e apontar, normalmente com as mãos como se fosse uma pistola, e dizem “Paff”. Dos dois, o último a dizer sai do jogo. Têm de utilizar a mão do lado da pessoa que se baixou, ou seja, o do lado direito tem de usar a mão esquerda e o do lado esquerdo a mão da direita. Se usaram a mão errada, também saem da roda. Se a pessoa a quem foi dito “Piff” não se baixou, também sai do jogo.

Quando apenas sobrarem duas pessoas, faz-se como se de um tiroteio dos filmes dos cowboys: ficam costa com costas e andam durante um tempo combinado. Depois, quando ouvirem um “Piff”, têm de fazer o “Paff”, desta vez com qualquer mão. O primeiro a dizer, ganha.



Mosca

Para este jogo precisa-se de 3 pedras. Os jogadores colocam-se em fila e determinam qual será a “mosca”, o último jogador que tem a função de aumentar a distância das pedras com passos maiores. Colocam-se as pedras à distância de um pé entre si e todos os jogadores têm que saltar sem tocar nelas. Quando, por último, salta a mosca, aumenta a distância da última pedra com o seu passo. No lugar onde o seu último pé toca no chão, coloca-se então a pedra e o jogo reinicia depois do lado que a pedra aumentou. A distância das pedras vai aumentando e perde quem não conseguir saltar a mesma distância que a mosca. Quem conseguir saltar mais que a mosca, no próximo jogo passa então a desempenhar esse papel.

