

Jogo: “MEMÓRIA”

Contém: Peças com letras e peças com palavras (virtudes)

Participantes: Número indeterminado.

Regras:

Sentar em roda e dispor as peças viradas para cima. Os participantes terão 1 minuto para visualizarem as peças. Virar então rapidamente todas as peças para baixo, tomando cuidado para não tirar nenhuma peça do lugar. Cada um, na sua vez, tentará encontrar as peças que formam par. (Ex.: letra T - palavra TOLERÂNCIA).

Quando conseguir acertar, pega o par para si e joga novamente até que erre e passe a vez.

Quando não acertar, passa a vez para o participante seguinte.

Ganha o jogo quem tiver mais pares no final.

Jogo: “JÁ ACHEI”

Contém: Tabuleiro com palavras e fichas.

Participantes: No mínimo 2 e no máximo 5.

Regras:

Destaca-se um do grupo para ficar com o saquinho de fichas.

Este responsável distribui 3 fichas para cada participante. Estes, pegarão as fichas e colocarão viradas para baixo sem olhar o que está escrito.

Ao sinal do responsável, todos deverão desvirar as fichas e começar a procurá-las no tabuleiro.

A medida que for encontrando, vai colocando a ficha em cima.

Quem conseguir achar as 3 fichas primeiro grita: “JÁ ACHEI”!

A partir daí, ninguém deve colocar mais ficha nenhuma.

O ganhador recolhe as 3 fichas para si e os outros participantes recolhem somente as fichas que conseguiram colocar até o momento em que o ganhador gritou.

Por exemplo, se ele conseguiu colocar só uma, recolhe essa ficha e as outras duas voltam para o saquinho do responsável.

Assim, segue o jogo sucessivamente. Vence quem terminar o jogo com mais fichas.

Jogo: “CARTAS”

Contém: Cartas de palavras e cartas com conceitos referentes às palavras.

Participantes: No mínimo 3 e no máximo 6.

Regras:

Distribuir uma carta para cada participante. O jogador deverá formar pares com as cartas da sua mão e vai descendo no chão ou na mesa para que todos vejam se está correto.

Depois que já desceram os pares possíveis, começa um comprando uma carta do outro tentando formar pares e ir descendo.

Neste jogo há uma carta sobressalente, o coringa.

O jogador que tiver com esta carta deverá fazer de tudo para conservá-la consigo, pois vence quem acaba com ele.

OBS: Este jogo é semelhante ao jogo do “Mico Preto”. Só que no jogo do “Mico Preto” perde quem fica com ele e neste jogo, vence quem fica com a carta que está sobrando.

A carta do CORINGA pode ser representado pelo desenho do pé, da caretinha, do coração ou outro qualquer.

Jogo: “NAS PEGADAS DE JESUS”

Contém: Tabuleiro com trilha (desenho de nome “NpegMestr”), peões, dado e cartas.

Nota: O tabuleiro, basta imprimir o desenho e se desejar o ampliar em cartolina, os peões podem ser confeccionados em forma de cone (com mesmo formato de chapeuzinhos de aniversário), ou usados peões de jogos de ludo, e o dado é comprado em lojas especializadas ou lojas de artigos de R\$1,99)

Participantes: No mínimo 2 e no máximo 4.

Regras:

Colocar as cartas num monte virado para baixo.

Jogar o dado e andar quantas casas for estipuladas. Se o pião, parar numa casa marcada (colorida), o jogador deverá tirar uma carta do monte e passar para a Evangelizadora. Esta, deverá ler para ele a questão proposta. Conforme sua resposta, ele avançará ou retornará, de acordo com o comando da carta.

Vence quem chegar ao final primeiro

OBS: Este jogo deverá ter a participação da Evangelizadora, pois ela terá o discernimento para julgar as respostas dos participantes e também o jogador não poderá ver o número de casas que avançará ou retornará que já está escrito na carta, pois isso influenciará em sua resposta.

Jogo: “BINGO DAS VIRTUDES”

Contém: Cartelas, fichas e algo para marcarem (tentos, feijões...)

Participantes: Dependerá do número de cartelas variadas que o jogo terá.

Regras:

Destacar um para ficar responsável pelo saquinho com as fichas. Ele ditará e os outros marcarão em suas cartelas. Vence quem encher a cartela primeiro.

OBS: Este jogo segue as regras do Bingo Comum.

Jogo: “TESTE SEUS CONHECIMENTOS”

Contém: Roleta de letras, dado com comandos, cartelas de letras, ampulheta e tentos.

Participantes: No mínimo 2 e no máximo 6.

Regras:

Inicialmente, cada jogador recebe uma cartela de letras.

Um participante começa jogando o dado. (Este dado deverá ter as 6 faces com os comandos: HISTÓRIA ou LIVRO ESPÍRITA, ESPÍRITO MISSIONÁRIO, VIRTUDE, DEFEITO, OBRA DE DEUS, OBRA DO HOMEM).

Depois de jogar o dado, roda a roleta e vê a letra sorteada.

O jogador terá um minuto marcado pela ampulheta para dizer o que foi pedido.

Exemplo: Ele jogou o dado e caiu: ESPÍRITO MISSIONÁRIO. Rodou a roleta e parou na letra A. Ele poderá dizer: ALLAN KARDEC.

Se acertar dentro do prazo da ampulheta, deverá marcar as letras da palavra que falou na sua cartela:

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

Depois de marcar, passa a vez para o próximo jogador.

Vence quem no final tiver a cartela mais cheia.

Outro exemplo: No dado: VIRTUDE

Na roleta: P

Ele poderá dizer: PACIÊNCIA

Outro exemplo: No dado: HISTÓRIA ou LIVRO ESPÍRITA

Na roleta: O

Ele poderá dizer: O Carneirinho revoltado ou O Livro dos Espíritos, etc.

Se não conseguir lembrar ou não souber, terminado o tempo marcado pela ampulheta, passa a vez para o próximo jogador.

OBS: Este jogo deverá ser aplicado à uma turma que já frequenta a Evangelização há algum tempo.

(Nota este não foram feitos o modelos de cartela no micro)

Jogo: “DOMINÓ”

Contém: Contém 36 peças

Participantes: No mínimo 2

Regras:

As mesmas do jogo dominó tradicional.

Jogo: “JOGO DA VELHA”

Contém: Tabuleiro e fichinhas

Participantes: No mínimo 2, dependendo do tanto de tabuleiros

Regras:

Regra normal do jogo da velha, tradicional.