Jogos para Gincanas Esportivas e Missionárias
Visam envolver diversas faixas etárias em atividades

1 - Aquecimento – Formação de grupos
Jogo para aquecimento – O facilitador diz um número qualquer enquanto o grupo corre por um espaço determinado. O número indicado deve ser a quantidade de pessoas a se juntar formando pequenos grupos. Quem "sobrar", paga uma prenda (ex.: 10 polichinelos).

Variação. O número poderá ser o resultado de uma operação aritmética. Ex.: 2 + 2 formam-se grupos de 4.

Princípios: Percepção do outro; atenção à oportunidade; para vencer é preciso contar com a ajuda do colega (unidade); não abandonar o outro (colega).

2 - Pega-pega – (corrente)
Em espaço determinado, todos os participantes deverão fugir de um dos colegas que tentará pegar alguém. Ao conseguir, ele e o "apanhado" tentarão, de mãos dadas, pegar outro e assim por diante, formando a "corrente" de pegadores, da qual apenas os colegas das pontas podem pegar, sendo que a corrente não pode ser desfeita.

Princípios: Unidade (todos unidos e voltados para o mesmo alvo); interdependência (enquanto uns não podem agir, outros podem); estratégia; liderança; percepção (fugir do mal que nos cerca); vigilância (não deixar brechas); flexibilidade (antes estava correndo agora persegue); criatividade na fuga.

3 - Jogo da Serpente – pega-pega
O facilitador forma duas filas paralelas, sendo que cada membro destas deve segurar a do colega da frente pela cintura. O primeiro da fila (cabeça) deve pegar aquele que está atrás (rabo) da outra equipe, sem que qualquer membro de sua fila se solte.

Princípios: Ir ao ataque (buscar as almas perdidas, ao mesmo tempo em que se defende); comando verbal do líder; percepção e cuidado por parte do líder. O último deve sempre ter possibilidade de observar o movimento e direção tomada pela liderança.

4 - Pegar o rabo
Todos prendem um pedaço de pano na parte de trás da cintura, um colete, lenço ou qualquer outro objeto, e todos tentam tomar um do outro. Quem tiver o seu retirado deve sair do espaço delimitado, o que obtiver o maior número é o vencedor.

Princípios: Vigiar, não descuidar de si mesmo.

5 - Refúgio – pega-pega
São formados vários trios com as pessoas posicionadas lado a lado, enquanto dois outros ficam de fora para iniciar o jogo, um tentando pegar o outro. O facilitador dá o

sinal de início e o que corre deve se colocar ao lado de um trio. Quando isso ocorre o componente da outra extremidade deve sair da formação e correr para pegar o que era o pegador, que deve buscar se colocar ao lado de outro grupo para evitar ser pego. Caso seja pego antes de se "refugiar", voltará a ser o pegador daquele que acabou de pegá-lo

Princípios: Atenção, vigilância, ataque, defesa, visão, preparo, ação, atos e conseqüências.

6- Passes com a bola

Duas equipes, uma delas inicia com a bola, devendo fazer passes sem que seus membros andem com a bola na mão, até completar o número de passes determinado pelo facilitador (ex.: 20.).

Cada integrante deve cantar em voz alta o número do passe que está recebendo, zerando a contagem caso não seja assim feito. O outro grupo tenta interceptar a bola, invertendo o jogo se assim conseguir, zerando a contagem. Ganha o grupo que atingir o objetivo proposto. A quantidade de passes é determinada pelo facilitador.

Princípios: Visão, não perder o foco (pontuação), estratégia, vigilância, trabalho em parceria, posicionamento do grupo, partir para a ação, percepção do próximo.

7 - Atividade de confiança no restante da equipes

Cada equipe deverá transportar seus membros estando deitados, utilizando seus braços e mãos.

Princípio: Trabalho de equipe, equilíbrio, confiança no parceiro, divisão de trabalho, etc.

COLABORAÇÃO
Marcos Grava Vasconcelos
Coordenador PEM – Programa Esportivo Missionário