NATAL SEM CELULAR

MANUAL COMPLETO

30 brincadeiras natalinas



Uma noite para nunca esquecer

01

Uma noite para lembrar

Trinta brincadeiras para celebrar o Natal em família — com mais conversa, risadas e momentos especiais, sem depender de telas.

Como usar este manual

01 Escolha uma sequência curta de 3 a 5 atividades; não é preciso fazer tudo.

02 Abra o índice clicável e vá direto à brincadeira escolhida.

03 Leia “Prepare agora”, separe os materiais e só então chame as pessoas.

04 Use os Kits de Jogos e Complementar quando a atividade pedir cartões, fichas ou pistas.

05 Respeite quem preferir observar; fotos e pausa do celular são combinadas, nunca obrigatórias.

Três roteiros prontos para a noite

20 minutos • quebra-gelo
02 Serpentina de Histórias → 04 Quem Sou Eu? → 10 Estátua do Papai Noel

45 minutos • família reunida
05 Mímica da Véspera → 13 Quiz do Natal Brasileiro → 06 Árvore de Gratidão

90 minutos • Natal completo
01 Caça ao Presente → 11 Bingo Natalino → 20 Telefone Sem Fio → 08 Roda de Memórias

Dica: o “Painel Interativo” que acompanha esta entrega permite sortear brincadeiras, organizar uma programação, iniciar cronômetro e marcar as já realizadas.

Escolha sua brincadeira

Toque no nome de uma atividade para abrir a página correspondente. Cada seção mantém as regras originais, com letras maiores e passos organizados.

01	Caça ao Presente Secreto	20 a 30 min
02	Serpentina de Histórias	10 a 15 min
03	Batalha de Embrulhos	15 a 20 min
04	Quem Sou Eu? Edição Natalina	15 a 25 min
05	Mímica da Véspera	15 a 25 min
06	Árvore de Gratidão	15 a 20 min
07	Revelação Dramática do Amigo Secreto	20 a 30 min
08	Roda de Memórias	20 a 40 min
09	Corrida da Neve	10 a 15 min
10	Estátua do Papai Noel	10 a 15 min
11	Bingo Natalino Musical	20 a 25 min
12	Torre de Copos Natalina	12 a 18 min
13	Quiz do Natal Brasileiro	18 a 25 min
14	Desafio do Prendedor	10 a 15 min
15	Presépio Vivo	15 a 25 min

Mais brincadeiras para descobrir

16	Corrida do Panetone	12 a 18 min
17	Adivinha o Cheiro	10 a 15 min
18	Carta para o Próximo Natal	15 a 20 min
19	Presente Roubado	20 a 30 min
20	Telefone Sem Fio Natalino	10 a 15 min
21	Orquestra de Natal	10 a 15 min
22	Guerra das Bolinhas	12 a 18 min
23	Verdadeiro ou Falso de Natal	15 a 20 min
24	Caretas na Meia	10 a 15 min
25	Recado para Quem Está Longe	15 a 20 min
26	Amigo Secreto às Cegas	20 a 30 min
27	Natal das Décadas	20 a 30 min
28	Entrevista de Gerações	20 a 35 min
29	Caça às Cores de Natal	10 a 15 min
30	Trenó Humano	12 a 18 min

01 / TODA A FAMÍLIA

Caça ao Presente Secreto

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 12, em duplas	6+ anos	20 a 30 min

O que vocês vão fazer: Movimentar todos antes da ceia: equipes seguem dez pistas em rima pela casa até encontrar o presente escondido.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 10 pistas para recortar (Kit Complementar, seção Bônus)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação (15 min, antes de todos chegarem)

01. Escolha o presente e o esconderijo final, longe do trajeto óbvio das outras pistas.

02. Esconda as pistas em ordem: a pista 2 fica no lugar indicado pela pista 1, e assim por diante até a pista 10, que revela o presente.

03. Guarde sua lista de locais — é o mapa de socorro das equipes travadas.

04. Entregue a pista 1 a cada dupla ao anunciar o início.

Materiais

- 10 pistas para recortar (Kit Complementar, seção Bônus)
- 1 presente pequeno embalado
- Fita adesiva e caneta

Regras

01. Cada dupla recebe a mesma pista 1 e segue sua própria sequência.

02. É proibido usar celular para pesquisar, fotografar ou cronometrar.

03. A casa permanece como está: nada de mover móveis.

04. Vence a dupla que chegar primeiro ao presente — que pode ser seu prêmio ou ir para a mesa.

05. Nenhuma equipe progrediu em 3 minutos? O anfitrião lê uma dica extra em voz alta.

Exemplos de pistas (o kit traz 10 prontas)

“Guardo suas chaves e um abraço. Comece por mim.” → porta de entrada

“Tenho páginas e não falo. Um retrato seu mora entre elas.” → álbum de fotos

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 10 Pistas da Caça ao Presente — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

Material extra incluído: abra o Kit Complementar, na seção “Bônus • Materiais extras”.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



02 / TODA A FAMÍLIA

Serpentina de Histórias

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 20	5+ anos	10 a 15 min

O que vocês vão fazer: Criar juntos uma história natalina inédita — uma frase por pessoa. Rir, ouvir e inventar sem nenhuma tela na mesa.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Nenhum material obrigatório**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Forme um círculo de cadeiras (ou use a própria mesa depois de servida).

02. Combine a frase de abertura: “Era uma vez, na noite de Natal...”

03. Opcional: alguém anota a história em papel para reler no próximo Natal.

Materiais

- Nenhum material obrigatório
- Opcional: papel e caneta para registrar a história

Regras

01. Em sentido horário, cada pessoa acrescenta exatamente uma frase.

02. A frase precisa dar continuidade ao que já foi contado.

03. Não vale encerrar por atalho: nada de “e então acordou, era tudo sonho”.

04. Demorou mais de 10 segundos? Leva o apito imaginário e passa a vez.

05. Após duas ou três voltas, o anfitrião fecha com uma frase final épica — e todos aplaudem.

06. Variação avançada: a nova frase deve começar com a última palavra da frase anterior.

Exemplos

"...um presente sem nome virou o assunto da noite..."

"...quando a vovó abriu a caixa, saiu um coelho de chapéu natalino..."

"...o coelho anunciou que o Papai Noel estava preso no trânsito!"

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



03 / COMPETIÇÃO

Batalha de Embrulhos

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 16, em duplas	8+ anos	15 a 20 min

O que vocês vão fazer: Descobrir a dupla que embrulha o presente mais bonito — e dentro do prazo. Júri à parte, risadas garantidas.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 1 caixa pequena por dupla**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Monte uma mesa central com material idêntico para cada dupla.

02. Escolha três jurados entre quem não vai competir — avós e tios são jurados natos.

03. Anuncie o tempo-limite: 5 minutos por presente.

Materiais

- 1 caixa pequena por dupla
- Papel de presente (o mesmo para todos), fitas e fita dupla-face
- Tesoura (com supervisão) e cronômetro de relógio

Regras

01. Ao sinal, cada dupla embrulha a caixa completa: papel, fita, laço e etiqueta.

02. Aos 5 minutos todos param — e nada é tocado depois do sinal.

03. O júri avalia três critérios: acabamento de 0 a 5, originalidade de 0 a 3 e trabalho em equipe de 0 a 2.

04. Empate? Desempate de laços: vale o laço mais bem amarrado.

05. O presente vencedor fica com a dupla — ou vira o presente da noite.

Como o júri pontua

Laço simétrico e cantos bem dobrados valem acabamento. Etiqueta desenhada à mão vale originalidade. Quem segurou o papel enquanto o outro colava vale equipe.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



04 / PERGUNTAS E RESPOSTAS

Quem Sou Eu? Edição Natalina

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 12	8+ anos	15 a 25 min

O que vocês vão fazer: Cada jogador tem um personagem natalino colado na testa — sem saber qual. Descubra o seu fazendo perguntas de sim ou não.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 16 cartões de personagens (Kit Complementar, seção Bônus)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Recorte os cartões de personagens do kit (16 personagens diferentes).

02. Sem que ninguém veja, cole um cartão na testa de cada jogador ou entregue virado para que cada um cole sozinho.

03. Sente todos em círculo, com espaço para todos verem as testas alheias.

Materiais

- 16 cartões de personagens (Kit Complementar, seção Bônus)
- Tiras de papel adesivo ou fita adesiva
- Fichas de pontuação para quem acertar

Regras

01. Na sua vez, faça até três perguntas; as respostas são só “sim”, “não” ou “talvez”.

02. Depois das três perguntas, passe a vez ao vizinho — volte a perguntar quando der a volta.

03. Adivinhou seu personagem? Recebe uma ficha, sai da roda e o grupo continua.

04. Estratégia: comece pela categoria — sou uma comida? uma pessoa? uma decoração?

05. Vence quem descobrir primeiro com menos perguntas feitas: o Detetive de Natal.

Exemplo de rodada

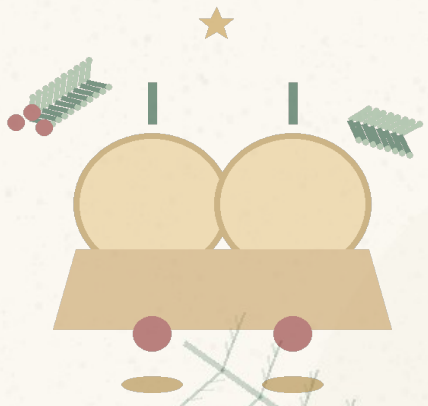
"Sou uma pessoa?" Não. "Sou comida?" Sim. "Sou doce?" Sim. "Panetone!" Sim — ficha para você.

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 16 Cartões de Personagens — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

Material extra incluído: abra o Kit Complementar, na seção "Bônus • Materiais extras".

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



05 / DESAFIOS ENGRAÇADOS

Mímica da Véspera

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
6 a 20, duas equipes	10+ anos	15 a 25 min

O que vocês vão fazer: Fazer sua equipe adivinhar cenas e personagens do Natal sem dizer uma palavra — só mímica.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 24 cartões de mímica (Kit Complementar, seção Bônus)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Recorte os cartões de mímica (24 cenas) e dobre-os dentro de uma caixa ou chapel.

02. Divida todos em duas equipes e defina 60 segundos por mímica.

03. Combine uma pessoa para marcar o tempo (relógio de pulso, sem celular).

Materiais

- 24 cartões de mímica (Kit Complementar, seção Bônus)
- Fichas de pontuação e caixa para os cartões

Regras

01. No seu minuto, retire um cartão e mime-o; sua equipe chuta à vontade.

02. Vale tudo menos som, lábios lidos, apontar objetos da casa ou desenhar letras no ar.

03. Acertou: 1 ponto para a equipe; cenas marcadas como difíceis valem 2.

04. Errou no tempo: a equipe adversária tem direito a um único chute para roubar o ponto.

05. Vence quem somar mais pontos ao fim das cartas combinadas.

Exemplos de cenas do baralho

“Encontrar o pisca-pisca todo embolado”, “abrir o presente e fingir que amou”, “provar a rabanada e fingir que cabe mais uma”.

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 24 Cartões de Mímica e Fichas de Pontuação — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

Material extra incluído: abra o Kit Complementar, na seção “Bônus • Materiais extras”.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



06 / DINÂMICA EMOCIONANTE

Árvore de Gratidão

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
2 a 30 — a mesa toda	Todas as idades	15 a 20 min

O que vocês vão fazer: Transformar a ceia em memória duradoura: cada pessoa escreve uma gratidão ou um desejo e pendura na árvore. A leitura coletiva é o coração da noite.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 20 etiquetas de gratidão (Kit Complementar, seção Bônus)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Escolha onde pendurar: a própria árvore de Natal, galhos em um vaso ou uma porta com fitas.

02. Corte as etiquetas de gratidão e deixe canetas circulando na mesa.

03. Combine o momento da leitura: antes da sobremesa é o clássico.

Materiais

- 20 etiquetas de gratidão (Kit Complementar, seção Bônus)
- Canetas e fitas ou cordão para pendurar
- Um pote para guardar as etiquetas após a noite

Regras

01. Cada pessoa preenche de uma a três etiquetas: uma gratidão e um desejo, ou duas surpresas.

02. Pode ser para quem está na mesa ou para alguém que está longe.

03. Pendure em silêncio — a leitura é coletiva, não individual.

04. O anfitrião despendura uma a uma e lê em voz alta, sem revelar o autor.

05. Quem acertar de quem é a etiqueta recebe o primeiro pedaço de rabanada.

06. Guarde o pote: reler no Natal seguinte virou o ritual mais querido deste jogo.

Exemplo de etiqueta

"Agradeço à minha irmã por ter vindo de tão longe." · "Desejo que o ano novo traga saúde para a vovó."

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 20 Etiquetas de Gratidão — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

Material extra incluído: abra o Kit Complementar, na seção "Bônus • Materiais extras".

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



07 / AMIGO SECRETO

Revelação Dramática do Amigo Secreto

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
6 a 20	12+ anos	20 a 30 min

O que vocês vão fazer: Transformar a entrega do amigo secreto em pequeno teatro: três pistas, dois palpites do grupo e uma revelação no palco.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Ficha de 3 pistas (Kit Complementar, seção Bônus; imprima uma por pessoa)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Distribua a ficha “3 pistas” com a lembrança de qual amigo cada um tirou — pode ser junto ao convite.

02. Oriente a escrever três pistas: uma verdadeira e fácil, uma verdadeira e curiosa, uma falsa.

03. Antes de começar, reúna os presentes numa pilha com o nome de cada remetente.

Materiais

- Ficha de 3 pistas (Kit Complementar, seção Bônus; imprima uma por pessoa)
- Canetas e uma cadeira reservada como “palco”

Regras

01. O anfitrião sorteia a ordem e chama cada remetente ao palco.

02. O remetente lê as três pistas em voz alta; o grupo tem duas tentativas para adivinhar quem é o amigo.

03. Acertou? Aplausos para os detetives. Errou? Revelação surpresa.

04. Entregue o presente e diga em uma frase por que escolheu aquilo.

05. Quem recebe descreve o presente em três palavras e agradece do seu jeito.

06. No final, uma ovação de pé para as pistas mais criativas da noite.

Exemplo de pistas

"Esta pessoa já viajou para três países; faz o melhor bolo do bairro; e uma vez estudou francês só para impressionar."

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também Fichas de 3 Pistas do Amigo Secreto — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

Material extra incluído: abra o Kit Complementar, na seção "Bônus • Materiais extras".

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL

08 / ADULTOS E IDOSOS

Roda de Memórias

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 12, com gerações juntas	10+ anos	20 a 40 min

O que vocês vão fazer: Abrir espaço para a história da família aparecer: Natais de outrora, receitas, encontros. O tesouro da ceia costuma estar na cadeira mais antiga.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 18 cartões de memórias (Kit Complementar, seção Bônus)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Recorte os 18 cartões de perguntas e coloque-os numa taça ou cumbuca.

02. Escolha o regente da roda — funciona bem ser a pessoa mais nova da mesa.

03. Sirva cafés e licores antes: conversa boa pede companhia quente.

Materiais

- 18 cartões de memórias (Kit Complementar, seção Bônus)
- Uma taça ou cumbuca para sortear
- Papel e caneta para o regente anotar as histórias

Regras

01. O regente sorteia o primeiro cartão e lê a pergunta em voz alta.

02. Responde quem quiser — nunca é obrigatório.

03. Depois de responder, a pessoa sorteia o próximo cartão e escolhe quem responde.

04. A mesa pode fazer uma pergunta de aprofundamento antes de passar: “e daí?”, “como era a casa?”.

05. História boa pode demorar — a agenda da noite é essa.

06. O regente registra as três melhores histórias para a “Conversa do Ano” no próximo Natal.

Exemplos de perguntas

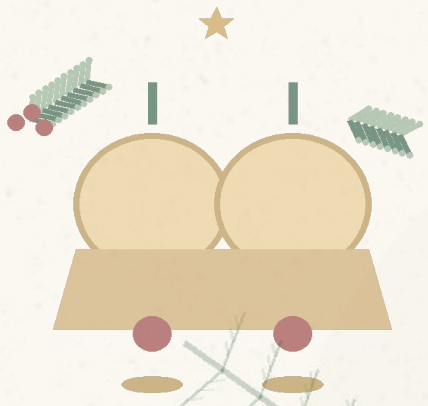
“Qual era o presente mais desejado da sua infância — e você ganhou?” · “Qual o enfeite mais antigo da árvore e de onde veio?” · “Que cheiro marcava o Natal da sua casa?”

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 18 Cartões de Memórias Familiares — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

Material extra incluído: abra o Kit Complementar, na seção “Bônus • Materiais extras”.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



09 / CRIANÇAS

Corrida da Neve

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 12 crianças	4+ anos	10 a 15 min

O que vocês vão fazer: Levar a “bola de neve” na colher até a cumbuca sem derrubar — equilíbrio, risada e energia gasta antes da sobremesa.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 2 colheres de cabo longo (ou de sopa, para os pequenos)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Marque largada e chegada com fita crepe, a 4–6 metros uma da outra.
02. Coloque a cumbuca de chegada e encha a de largada com as “neves”.
03. Forme filas iguais atrás da linha de largada.

Materiais

- 2 colheres de cabo longo (ou de sopa, para os pequenos)
- Algodozinhos ou bolinhas de papel: 6 por rodada
- 2 cumbucas ou baldes e fita crepe

Regras

01. A primeira criança da fila equilibra a neve na colher e caminha até a cumbuca oposta.
02. Caiu? Para, apanha, recomeça do mesmo ponto — derrubar faz parte.
03. Deposite a neve, volte correndo e entregue a colher ao próximo.
04. Vence a fila que transferir todas as neves primeiro.

05. Níveis extras: andar de costas; ou com uma mão atrás do corpo.

Dica por idade

De 4 a 6 anos: distância de 3 metros e colher de sobremesa. A partir dos 7: percurso completo com revezamento em dupla.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



10 / CRIANÇAS

Estátua do Papai Noel

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 20 crianças	3+ anos	10 a 15 min

O que vocês vão fazer: Dançar enquanto a música toca e congelar como estátua natalina quando para. Quem se mexer vai para o “trenó”.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Rádio ou caixa de som com músicas natalinas**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Libere um espaço seguro de dança, longe de cantos e mesas de vidro.

02. Escolha um adulto para ser o “Rudolph maestro”, controlando rádio ou caixa de som — com a playlist pronta, sem olhar a tela.

03. Ensine as três poses-modelo antes da primeira rodada.

Materiais

- Rádio ou caixa de som com músicas natalinas
- Espaço livre e cadeira para o “trenó” dos fiscais

Regras

01. Música tocando, todos dançam. Música parou, estátua!

02. Quem se mexer depois do congelamento senta no “trenó” e vira fiscal.

03. As três últimas estátuas fazem a pose final; o grupo escolhe a melhor com aplausos.

04. Variantes: estátua em dupla (parar colados) ou estátua-cumprimento (congelar saudando o vizinho).

05. Troque o maestro a cada três rodadas para todos participar.

Poses-modelo

Árvore: braços em triângulo sobre a cabeça. Estrela: braços e pernas abertas. Presente: agachado, mãos formando um laço.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



11 / TODA A FAMÍLIA

Bingo Natalino Musical

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 30	Todas as idades	20 a 25 min

O que vocês vão fazer: Completar a cartela marcando as palavras sorteadas do vocabulário natalino. Cada cartela é diferente — e a vitória é de quem escuta com atenção.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 20 cartelas de bingo diferentes, com centro livre (Kit de Jogos)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Imprima e distribua uma cartela para cada jogador. O kit traz 20 cartelas únicas.

02. Recorte as 60 palavras de sorteio e coloque-as numa caixa ou saco.

03. Separe marcadores para todos: feijão, botões ou papel picado.

Materiais

- 20 cartelas de bingo diferentes, com centro livre (Kit de Jogos)
- 60 palavras para sorteio (Kit de Jogos)
- Marcadores e uma caixa para sortear

Regras

01. O anfitrião sorteia uma palavra por vez e anuncia em voz alta, sem repetir.

02. Quem tem a palavra na cartela marca com o marcador.

03. Primeira linha completa, na horizontal, vertical ou diagonal, vale “Linha!” e um prêmio pequeno.

04. Cartela completa grita “Bingo!” e leva o prêmio principal.

05. O anfitrião confere as palavras sorteadas antes de declarar o vencedor — ninguém ganha por engano.

06. Empate na linha: divide o prêmio ou joga uma rodada extra de três palavras.

Palavras do bingo

Presente, Estrela, Neve, Papai Noel, Rena, Trenó, Sino, Vela, Guirlanda, Presépio, Anjo, José, Maria, Reis Magos, Panetone, Rabanada, Ceia, Família, Paz, Alegria, Fé, Amigo Secreto, Chocolate, Árvore, Pisca-pisca, Laço e mais 34 no kit.

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 20 Cartelas de Bingo + 60 Palavras para Sorteio — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



12 / COMPETIÇÃO

Torre de Copos Natalina

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 16, individual	7+ anos	12 a 18 min

O que vocês vão fazer: Montar uma pirâmide de copos e desmontá-la numa torre única no menor tempo. Mão firme, pressa controlada e uma boa dose de torcida.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 21 copos plásticos por pessoa, vermelhos ou transparentes**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Separe 21 copos idênticos por competidor. Para crianças menores, use 15.

02. Reserve uma mesa ou faixa de chão livre para cada jogador.

03. Deixe o cronômetro à vista: relógio de pulso ou de cozinha resolve.

Materiais

- 21 copos plásticos por pessoa, vermelhos ou transparentes
- Cronômetro ou relógio
- Superfície plana e limpa

Regras

01. Ao sinal, monte a pirâmide: base de 6 copos, depois 5, 4, 3, 2 e 1 no topo.

02. Pirâmide pronta, desmonte de cima para baixo e reempilhe tudo numa única torre.

03. Torre única de pé: levante a mão e o tempo para.

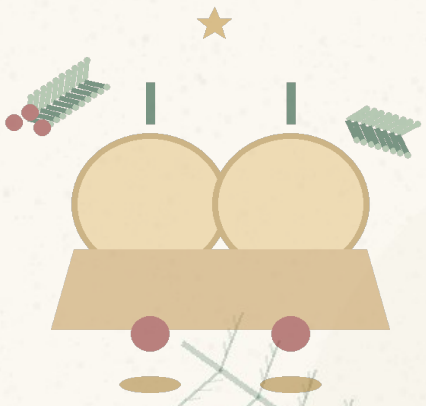
04. Copo caiu no meio do caminho? Recomece do ponto em que estava, sem voltar ao zero.

05. Vence o menor tempo. Empate: rodada extra com 15 copos.

Variação para os pequenos

Use 15 copos, base de 5, e permita recomeçar do zero quando mais da metade cair. Menos frustração, mesma euforia.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



13 / PERGUNTAS E RESPOSTAS

Quiz do Natal Brasileiro

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 20, em equipes	10+ anos	18 a 25 min

O que vocês vão fazer: Responder perguntas sobre tradições, comidas e histórias do Natal. Conhecimento geral, memória de família e um pouco de sorte.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Quiz de 20 perguntas e gabarito (Kit de Jogos)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Imprima o quiz de 20 perguntas e, separado, o gabarito. O gabarito fica com você.

02. Divida todos em duas a quatro equipes equilibradas por idade.

03. Entregue papel e caneta a cada equipe, e uma ficha de pontuação ao anotador.

Materiais

- Quiz de 20 perguntas e gabarito (Kit de Jogos)
- Gabarito separado, só para o anfitrião
- Papel, canetas e fichas de pontuação

Regras

01. O anfitrião lê uma pergunta; as equipes têm 40 segundos para combinar e escrever.

02. Ao fim do tempo, todas viram o papel ao mesmo tempo — ninguém copia ninguém.

03. Resposta certa vale 1 ponto. Errada não desconta.

04. As perguntas marcadas com estrela valem 2 pontos e são respondidas em voz alta, só por quem se arriscar.

05. Depois das 20 perguntas, vence quem somar mais pontos. Empate: uma pergunta oral de desempate.

Amostra do nível de pergunta

"Qual fruta seca aparece no panetone tradicional?" · "O que se come na ceia brasileira que veio da tradição americana?" · "Quantas velas tem a coroa do Advento?"

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também Quiz de 20 Perguntas + Gabarito Separado — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



14 / DESAFIOS ENGRAÇADOS

Desafio do Prendedor

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 12	8+ anos	10 a 15 min

O que vocês vão fazer: Prender o máximo de prendedores no próprio corpo em 60 segundos. Coordenação, criatividade e muita gargalhada.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 50 prendedores de roupa por rodada**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Separe 50 prendedores de madeira ou plástico por rodada.

02. Defina se todos jogam ao mesmo tempo ou um de cada vez, com plateia.

03. Deixe o cronômetro pronto e combine que a contagem oficial é do anfitrião.

Materiais

- 50 prendedores de roupa por rodada
- Cronômetro ou relógio
- Cesta ou bacia para guardar os prendedores

Regras

01. Ao sinal, prenda quantos prendedores conseguir: na roupa, na manga, na bainha, no cabelo.

02. Cada prendedor precisa estar firme; o que cair durante a contagem não vale.

03. Aos 60 segundos, todos param e ficam parados para a contagem.

04. O anfitrião conta apenas os prendedores ainda presos.

05. Vence quem prender mais. Empate: rodada extra de 45 segundos.

Segurança em primeiro lugar

Nada de prendedor em orelha, boca ou pele sensível. Para crianças pequenas, vale só na roupa — e sempre com um adulto olhando.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



15 / DINÂMICA EMOCIONANTE

Presépio Vivo

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
5 a 20	Todas as idades	15 a 25 min

O que vocês vão fazer: Montar, com pessoas de verdade, o quadro do presépio. A foto final vira o cartão da família no ano seguinte.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Tecidos e lençóis em tons de creme, vermelho e marrom**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Escolha o canto da sala com melhor luz e espaço para todos caberem.

02. Separe tecidos, lençóis e toalhas para as vestes improvisadas.

03. Defina quem faz cada papel — e deixe que as crianças escolham primeiro.

04. Uma pessoa fica responsável pela foto final, com o celular usado só nesse momento.

Materiais

- Tecidos e lençóis em tons de creme, vermelho e marrom
- Uma boneca ou bebê de pano para o menino
- Uma lanterna ou abajur para a luz da cena
- Celular apenas para a foto, no final

Regras

01. Cada pessoa recebe um papel: Maria, José, o menino, pastores, reis magos e animais.

02. A cena é montada em silêncio, só com gestos, por cinco minutos.

03. Quem não quiser atuar vira plateia e ajuda a dirigir a cena.

04. Quando o anfitrião disser “congelar”, todos ficam imóveis por um minuto, enquanto o grupo canta uma canção.

05. A foto é feita nesse instante e mostrada a todos na hora.

06. No ano seguinte, a mesma foto abre a ceia — é a tradição que começa aqui.

Ideia de cena

Os reis magos podem chegar de costas, trazendo uma caixa de sapatos embrulhada. Os pastores entram com um cobertor no ombro. Os animais podem ser as crianças mais novas, de quatro no chão.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



16 / COMPETIÇÃO

Corrida do Panetone

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 16, em duplas	8+ anos	12 a 18 min

O que vocês vão fazer: Atravessar a sala carregando uma bandeja com panetone e copos sem derrubar nada. Equilíbrio, parceria e nervos de aço.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 2 bandejas firmes**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Monte duas bandejas iguais: uma caixa de panetone e quatro copos vazios em cada.

02. Marque largada e chegada com fita crepe, a cinco metros uma da outra.

03. Organize as duplas em duas filas, uma de cada lado da pista.

Materiais

- 2 bandejas firmes
- 2 caixas de panetone, cheias ou vazias
- 8 copos plásticos vazios
- Fita crepe para marcar a pista

Regras

01. Cada dupla atravessa a pista com a bandeja: uma pessoa segura, a outra orienta do lado.

02. Copo ou panetone caiu? A dupla para, recolhe e recomeça do ponto da queda.

03. Chegou do outro lado, entrega a bandeja para a próxima dupla da fila.

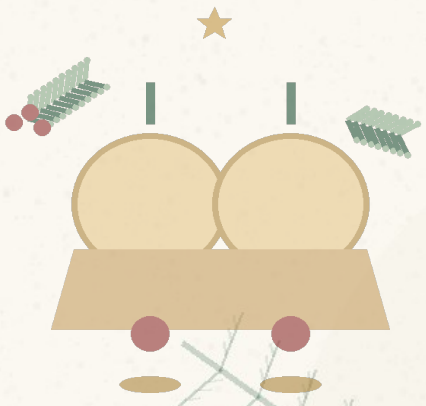
04. Vence a fila que terminar o percurso primeiro, com a bandeja intacta.

05. Versão adulta: percorrer de costas, ou com uma mão só, para aumentar a dificuldade.

Dica por idade

Até 9 anos: percurso curto e copos de papel. A partir de 10: percurso completo, quatro copos e panetone de verdade. Só não use bandejas com borda alta demais: o copo precisa poder cair.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



17 / DESAFIOS ENGRAÇADOS

Adivinha o Cheiro

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 12	6+ anos	10 a 15 min

O que vocês vão fazer: Identificar, de olhos fechados, os cheiros da ceia e da casa natalina. A memória do olfato é a que mais traz o passado de volta.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Potes pequenos com tampa**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Separe de seis a oito potes com itens aromáticos: canela em pau, cravo, casca de laranja, chocolate, café, erva-doce, pinheiro e pão de mel.

02. Tampe cada pote com um pedaço de papel alumínio furado, para o cheiro sair sem mostrar o conteúdo.

03. Numere os potes na parte de baixo, para o anfitrião conferir as respostas.

Materiais

- Potes pequenos com tampa
- Algodão ou papel perfumado com os aromas
- Papel alumínio e caneta para numerar
- Vendas ou lenços para cobrir os olhos

Regras

01. Cada jogador cheira um pote por vez, de olhos vendados, e diz o que é.

02. Acertou: 1 ponto e passa o pote ao próximo. Errou: passa adiante sem perder ponto.

03. Cada pote fica no máximo dez segundos no nariz de cada pessoa.

04. Depois de todos os potes, o anfitrião revela as respostas e soma os pontos.

05. Vence quem acertar mais. Empate: um cheiro-surpresa novo, só para os empatados.

Cheiros que funcionam bem

Canela, cravo, casca de laranja, chocolate em pó, café, erva-doce, alecrim e pão de mel. Evite produtos de limpeza e essências fortes: o jogo é de memória, não de agressão ao olfato.

DICA DO ANFITRIÃO

Atenção: confira alergias e sensibilidade a cheiros. Quem preferir pode apenas observar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



18 / DINÂMICA EMOCIONANTE

Carta para o Próximo Natal

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
2 a 20	10+ anos	15 a 20 min

O que vocês vão fazer: Cada pessoa escreve uma carta curta para si mesma — ou para a família — e a lacra. Só será aberta na ceia do ano seguinte.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Uma folha de papel por pessoa**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Distribua uma folha e um envelope para cada pessoa, com caneta.

02. Escolha um canto para guardar os envelopes lacrados durante o ano.

03. Combine em voz alta a regra de ouro: ninguém abre a carta de ninguém.

Materiais

- Uma folha de papel por pessoa
- Envelopes em quantidade suficiente
- Canetas e um pote ou caixa para guardar

Regras

01. Escreva três coisas: o que deseja para o próximo ano, o que quer agradecer e uma promessa pequena e possível.

02. Dobre a carta, coloque no envelope e lacre. Escreva seu nome do lado de fora.

03. Quem quiser pode ler a carta em voz alta; quem preferir, guarda só para si.

04. Todas as cartas vão para o pote, que é lacrado e guardado.

05. No Natal seguinte, a primeira coisa da ceia é abrir as cartas do ano anterior.

Como começar a carta

“Querido eu do Natal que vem: se você estiver lendo isto, é porque chegamos até aqui…” · “Nesta noite, eu quero lembrar que…”

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



19 / AMIGO SECRETO

Presente Roubado

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
5 a 20	10+ anos	20 a 30 min

O que vocês vão fazer: Cada um traz um presente embrulhado e sem nome. Na sua vez, escolha um presente da pilha ou roube o de alguém — e descubra a generosidade escondida na família.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Um presente por pessoa, embrulhado sem identificação**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Combine um valor-teto simbólico e peça que cada pessoa traga um presente embrulhado, sem nome.

02. Numere os presentes e coloque todos numa pilha no centro da sala.

03. Escreva números de 1 a N em papéis e sorteie a ordem de jogada.

Materiais

- Um presente por pessoa, embrulhado sem identificação
- Papéis numerados para o sorteio da ordem
- Caneta e ficha de registro de quem roubou o quê

Regras

01. Na sua vez, escolha: pegue um presente fechado da pilha ou roube um já aberto de outra pessoa.

02. Presente roubado vai para sua mão; quem perdeu escolhe outro da pilha.

03. Um mesmo presente pode ser roubado no máximo três vezes; na terceira, ele congela.

04. Os três primeiros da ordem abrem o presente na frente de todos, sem vergonha.

05. O último a jogar tem a vantagem final: pode roubar qualquer presente ainda não congelado.

06. No fim, cada um revela se trouxe o presente que tem nas mãos — e conta por que escolheu aquilo.

Para manter a paz

Deixe claro antes de começar que roubar faz parte do jogo e que ninguém sai sem presente: quem fica sem nada recebe um "presente de consolação" preparado pelo anfitrião.

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também Fichas de Registro do Presente Roubado — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



20 / TODA A FAMÍLIA

Telefone Sem Fio Natalino

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
6 a 20	5+ anos	10 a 15 min

O que vocês vão fazer: Passar uma frase natalina de ouvido em ouvido e ver no que dá. O clássico telefone sem fio, com frases feitas para se perderem no caminho.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 18 cartões de telefone sem fio (Kit de Jogos)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Sentem-se em fileira ou em círculo, com distância suficiente para ninguém ouvir o vizinho de dois lugares.

02. Sorteie quem começa. As frases prontas estão no kit de cartões.

03. Combine que a frase é sussurrada uma única vez, sem repetir.

Materiais

- 18 cartões de telefone sem fio (Kit de Jogos)
- Nenhum outro material

Regras

01. A primeira pessoa lê o cartão em silêncio e sussurra a frase ao ouvido do vizinho.

02. Cada um repete só o que ouviu, uma única vez, ao próximo.

03. A última pessoa diz em voz alta o que entendeu — e todos comparam com a frase original.

04. Frases longas rendem mais risada: começam com “O Papai Noel pediu que...” e terminam em algo absurdo.

05. Rodadas seguintes começam de outra ponta da roda, com um cartão novo.

Exemplos de frases

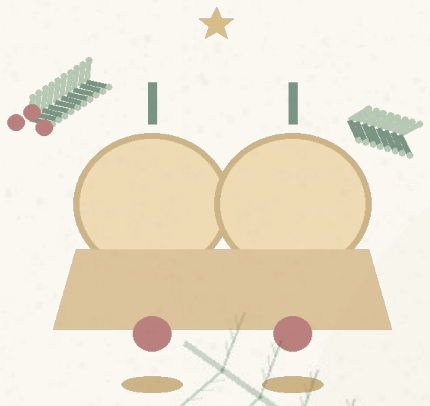
“O Papai Noel pediu para avisar que a rena Bela comeu o pudim da vovó e agora só aceita rabanada.”

“A vovó escondeu o presente do tio na geladeira, atrás do panetone, e esqueceu completamente.”

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 18 Cartões de Telefone Sem Fio — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



21 / TODA A FAMÍLIA

Orquestra de Natal

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
5 a 30	Todas as idades	10 a 15 min

O que vocês vão fazer: Cada pessoa vira um instrumento e só "toca" quando o maestro aponta. A sala inteira vira uma orquestra natalina — sem ninguém tocar nada de verdade.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Nenhum material obrigatório**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Distribua os instrumentos: sinos, tambores, violinos imaginários, corais, palmas e assobios.

02. Escolha o maestro — de preferência a criança mais nova, que adora mandar.

03. Explique o sinal: maestro aponta, instrumento toca; maestro fecha a mão, silêncio.

Materiais

- Nenhum material obrigatório
- Opcional: um chapéu de Papai Noel para o maestro

Regras

01. Ao sinal do maestro, cada instrumento faz seu som com a boca e as mãos.

02. O maestro pode apontar um, dois ou todos ao mesmo tempo.

03. Quem tocar sem ser apontado sai da orquestra e vira plateia.

04. O maestro alterna rápido e devagar, forte e fraco, alto e baixo.

05. O gran finale: todos tocam juntos por dez segundos, e o maestro corta o som com um gesto.

06. Troque o maestro a cada três minutos — todos querem a batuta.

Os instrumentos

Sino: “tim-tim” agudo. Tambor: batidas no peito. Violino: “vrrr-vrrr” com a mão no ar. Coral: “ahhh” longo. Assobio: “fuiii”. Palmas: palmas mesmo.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



22 / COMPETIÇÃO

Guerra das Bolinhas

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 20, duas equipes	6+ anos	12 a 18 min

O que vocês vão fazer: Acertar bolinhas de papel nos alvos do time adversário e proteger os próprios. Uma guerra limpa, barulhenta e sem nenhum arranhão.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Papel jornal ou folhas velhas para as bolinhas**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Divida a sala ao meio com fita crepe: cada equipe fica no seu lado.

02. Distribua cinco alvos por lado: caixas, cestos ou copos grandes marcados com uma estrela.

03. Faça de 20 a 30 bolinhas de papel por equipe, do tamanho de um limão.

Materiais

- Papel jornal ou folhas velhas para as bolinhas
- 10 caixas, cestos ou copos grandes
- Fita crepe para dividir a sala
- Estrelas de papel para marcar os alvos

Regras

01. Ao sinal, cada equipe joga as bolinhas tentando derrubar ou encher os alvos do lado adversário.

02. Ninguém atravessa a linha do meio; bolinha que cai na linha não conta.

03. Equipe pode recolher bolinhas do próprio lado e jogar de novo.

04. Ao fim de três minutos, cada alvo atingido vale 1 ponto.

05. Vence a equipe com mais pontos. Empate: prorrogação de um minuto com só três bolinhas por pessoa.

06. Regra de ouro: bolinha só no corpo de ninguém — alvo é sempre um objeto.

Ajuste por espaço

Sala pequena? Troque o arremesso por “basquete de Natal”: cada equipe acerta alvos parados, em fila, de uma distância marcada.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



23 / PERGUNTAS E RESPOSTAS

Verdadeiro ou Falso de Natal

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 20	9+ anos	15 a 20 min

O que vocês vão fazer: Toda a mesa responde junto: é verdade ou é mentira? Quem errar continua jogando, mas perde um ponto — e descobre curiosidades do Natal que ninguém sabia.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 24 cartas de verdadeiro ou falso (Kit de Jogos)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Imprima as 24 afirmações do kit e o gabarito com as explicações.

02. Recorte as cartas e embaralhe — o kit já vem com a resposta no verso, para o anfitrião.

03. Combine o sinal de resposta: mão aberta para verdadeiro, braços cruzados para falso.

Materiais

- 24 cartas de verdadeiro ou falso (Kit de Jogos)
- Gabarito com as explicações
- Ficha de pontuação

Regras

01. O anfitrião lê uma afirmação e conta até três.

02. Todos respondem ao mesmo tempo com o gesto combinado.

03. Quem acertar ganha 1 ponto; quem errar não perde ponto, mas paga uma prenda leve: imitar uma rena.

04. Depois da resposta, o anfitrião lê a explicação — é a parte em que todos aprendem algo.

05. Vence quem somar mais pontos ao fim das 24 cartas.

Amostra das afirmações

"O panetone nasceu na Itália." Verdadeiro. · "A árvore de Natal surgiu na Alemanha." Verdadeiro. · "Papai Noel mora no Polo Sul." Falso: a tradição diz Polo Norte.

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 24 Cartas de Verdadeiro ou Falso + Gabarito — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



24 / DESAFIOS ENGRAÇADOS

Caretas na Meia

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 15	6+ anos	10 a 15 min

O que vocês vão fazer: Fazer a careta mais engraçada de Natal — e manter por dez segundos enquanto a plateia tenta fazer você rir. Uma disputa séria de cara feia.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 18 cartões de caretas (Kit de Jogos)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Escolha um "palco": uma cadeira no centro da sala, com todos em volta.

02. Recorte os cartões de careta do kit: cada um traz um tema (Papai Noel cansado, rena surpresa, presente ruim).

03. Combine que ninguém pode tocar no competidor — só fazer careta de volta.

Materiais

- 18 cartões de caretas (Kit de Jogos)
- Uma meia natalina como "troféu"
- Fichas de pontuação

Regras

01. Cada competidor sorteia um cartão e tem 30 segundos para encenar a careta do tema.

02. Precisa manter a careta por dez segundos, sem rir.

03. A plateia vota com palmas: a maior ovação leva 1 ponto.

04. Quem rir durante a própria careta perde a vez e passa o cartão ao próximo.

05. Três rodadas; ao final, quem tiver mais pontos leva o troféu de meia.

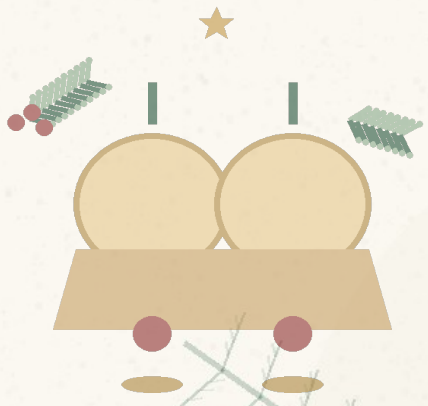
Temas dos cartões

"Abriu o presente e era meia." · "Descobriu que o peru queimou." · "É a rena que puxa o trenó sozinha." · "Provou o primeiro pedaço de panetone do ano."

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 18 Cartões de Careta — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



25 / DINÂMICA EMOCIONANTE

Recado para Quem Está Longe

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
2 a 20	Todas as idades	15 a 20 min

O que vocês vão fazer: Toda a mesa grava um recado coletivo para alguém que não pôde estar presente. Um único vídeo, feito uma vez, que costuma virar o presente mais lembrado do ano.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Um celular, usado só para a gravação**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Escolha, em conjunto, uma ou duas pessoas que estão longe: quem mora em outra cidade, quem está hospitalizado, quem partiu.

02. Uma pessoa fica responsável pelo celular — e ele sai da mão depois do registro.

03. Combine a ordem das falas e o limite: uma frase por pessoa.

Materiais

- Um celular, usado só para a gravação
- O recado impresso “Para quem está longe” (kit)
- Um lugar com boa luz, sem barulho de fundo

Regras

01. Cada pessoa diz uma frase: um agradecimento, uma lembrança ou um desejo.

02. Quem não quiser falar pode aparecer só sorrindo — participação também é presença.

03. Uma pessoa lê o recado de abertura e outra o de encerramento.

04. Gravação em um único take: o erro faz parte e é o que torna o vídeo querido.

05. Ao final, o grupo assiste junto, uma única vez, e o vídeo é enviado no dia seguinte.

06. Se a pessoa for falecida, o recado é gravado como memória da família — e fica guardado.

Abertura sugerida

"Nesta noite de Natal, a mesa está cheia, mas tem um lugar guardado para você. A gente queria que soubesse..."

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também Recado de Abertura e Encerramento — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



26 / AMIGO SECRETO

Amigo Secreto às Cegas

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
6 a 24	10+ anos	20 a 30 min

O que vocês vão fazer: Ninguém sabe quem tirou quem. Os presentes são abertos em sequência e a família tem que descobrir, pelas escolhas, quem é o autor de cada um.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Um presente por pessoa, embrulhado sem identificação**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Sorteie o amigo secreto como de costume e peça que ninguém conte para quem tirou.

02. Peça que cada presente venha embrulhado igual, sem nome e sem cartão.

03. Numere os presentes e coloque-os numa pilha, com a lista de quem trouxe guardada só com o anfitrião.

Materiais

- Um presente por pessoa, embrulhado sem identificação
- Lista do sorteio (só para o anfitrião)
- Fichas de palpite para cada jogador

Regras

01. O anfitrião entrega um presente por vez, na ordem dos números.

02. Antes de abrir, cada pessoa escreve um palpite: “este presente é de...”.

03. O presente é aberto e mostrado a todos.

04. O autor pode dar uma pista se o grupo não descobrir: “escolhi porque...”.

05. Ao final, o anfitrião revela os autores e conta os palpites certos.

06. Quem acertar mais palpites ganha o posto de “Detetive de Natal”.

Por que funciona

Sem o nome no embrulho, o presente fala pelo autor: quem escolheu aquele livro, aquele perfume, aquele jogo. É a família se conhecendo pelas escolhas.

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também Fichas de Palpite do Amigo Secreto — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



27 / ADULTOS E IDOSOS

Natal das Décadas

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
3 a 12	16+ anos	20 a 30 min

O que vocês vão fazer: Reconhecer objetos, músicas e costumes de Natais de outras épocas. Quem viveu a década tem vantagem — e todos ganham com as histórias que aparecem.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Objetos natalinos antigos da família**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Reúna de seis a dez objetos antigos de Natal: enfeite de vidro, cartão postal, disco, fotografia, receita escrita à mão.

02. Imprima as cartas de décadas do kit (1950 a 2010).

03. Deixe os objetos cobertos com um pano até o início do jogo.

Materiais

- Objetos natalinos antigos da família
- 7 cartas de décadas (Kit Complementar)
- Um pano para cobrir a mesa

Regras

01. O anfitrião descobre os objetos e cada pessoa escolhe um, sem falar.

02. Em rodada, cada um diz a qual década aquele objeto pertence e por quê.

03. O grupo decide junto se a resposta faz sentido; a carta da década traz as pistas.

04. Quem acertar a década ganha 1 ponto; quem contar uma história ligada ao objeto ganha mais 1.

05. Depois dos objetos, o anfitrião lê as cartas de décadas e todos completam com lembranças.

06. Não há vencedor obrigatório; se houver, é quem somou mais histórias contadas, não mais pontos.

O que as cartas trazem

Para cada década: um enfeite típico, um prato de ceia, uma música e um costume da época — sem números inventados, só o que a família confirmar.

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 7 Cartas de Décadas (1950–2010) — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



28 / ADULTOS E IDOSOS

Entrevista de Gerações

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
4 a 16, em duplas	12+ anos	20 a 35 min

O que vocês vão fazer: As duplas se formam com pessoas de gerações diferentes. Cada uma entrevista a outra com as perguntas do kit — e depois apresenta a pessoa à mesa em um minuto.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Fichas de entrevista (Kit Complementar)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Forme duplas misturando gerações: avô com neto, tia com sobrinha, irmãos distantes em idade.

02. Entregue a ficha de entrevista a cada dupla, com dez minutos para conversar.

03. Combine que quem apresenta fala da outra pessoa, não de si.

Materiais

- Fichas de entrevista (Kit Complementar)
- Canetas
- Cronômetro ou relógio

Regras

01. Cada dupla tem dez minutos para se entrevistar, usando as perguntas da ficha.

02. As perguntas principais: qual foi o Natal mais marcante, o que mudou no Natal desde a infância, qual presente nunca esqueceu.

03. Depois, cada pessoa apresenta a parceira à mesa em até um minuto.

04. A apresentação precisa incluir uma descoberta surpreendente — algo que a mesa não sabia.

05. Ao final, o grupo elege a história mais bonita, sem nota nem prêmio: só aplausos.

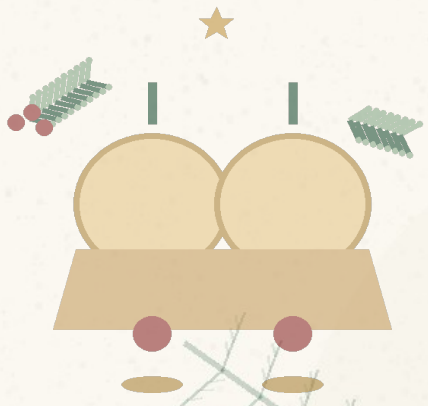
Perguntas que abrem boas histórias

"Qual foi o primeiro Natal de que você se lembra?" · "O que se comia na ceia da sua casa?" · "Qual presente você pediu e nunca ganhou?"

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também Fichas de Entrevista de Gerações — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



29 / CRIANÇAS

Caça às Cores de Natal

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
2 a 12 crianças	3+ anos	10 a 15 min

O que vocês vão fazer: Encontrar pela casa objetos nas cores do Natal — vermelho, verde, dourado e branco — e trazer tudo para a mesa. Funciona até com os menores, que ainda não leem.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: 4 cartões de cor (Kit Complementar)**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Imprima os quatro cartões de cor do kit e entregue um a cada criança ou equipe.

02. Combine a área permitida: só a sala e o corredor, por exemplo, nunca a cozinha nem escadas.

03. Defina o tempo: cinco minutos para achar e trazer.

Materiais

- 4 cartões de cor (Kit Complementar)
- Uma cesta ou caixa por criança
- Cronômetro ou relógio

Regras

01. Cada criança recebe a cor que vai caçar. Todas as cores têm o mesmo valor.

02. O objeto encontrado precisa ser da cor do cartão e caber na cesta.

03. Nada de quebrar, subir em móveis ou entrar em armários fechados.

04. Volta com pelo menos três objetos: um ponto por objeto, até cinco.

05. Todos mostram o que acharam e contam onde encontraram — a parte favorita é essa.

06. Os objetos voltam para o lugar no final, e essa também é uma regra do jogo.

Dica para os pequenos

Para 3 a 4 anos, esconda antes três objetos fáceis de cada cor, à vista, na altura deles. A caça vira uma descoberta, não uma frustração.

DICA DO ANFITRIÃO

Imprima também 4 Cartões de Cor Natalina — materiais incluídos no Kit de Jogos ou no Kit Complementar.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL



30 / CRIANÇAS

Trenó Humano

PARTICIPANTES	IDADE	TEMPO
6 a 20 crianças	5+ anos	12 a 18 min

O que vocês vão fazer: Duas fileiras de crianças viram trenós que precisam chegar juntos à linha de chegada, sem soltar as mãos. Cooperação acima de velocidade.

COMECE AGORA

- ☐ **Separe: Fita crepe para marcar o percurso**
- ☐ **Leia a preparação e explique a primeira regra ao grupo.**

Preparação

01. Forme dois trenós de quatro a seis crianças, uma atrás da outra, de mãos dadas ou pela cintura.

02. Marque largada e chegada com fita crepe, a cinco metros uma da outra.

03. Escolha o condutor da frente de cada trenó — o “Rudolph”, que guia o grupo.

Materiais

- Fita crepe para marcar o percurso
- Opcional: guizos ou sininhos para cada trenó
- Espaço livre e piso liso

Regras

01. Todos do trenó andam no mesmo ritmo, sem soltar as mãos.

02. Soltou a mão? O trenó para e espera o grupo se reconectar.

03. Quem cai sai da fileira, e o trenó pode seguir com quem ficou.

04. Vence o trenó que cruzar a chegada primeiro, com todos juntos.

05. Segunda rodada: repetir com os trenós misturados, para ninguém ficar sempre no mesmo time.

06. Versão lenta: atravessar em silêncio, só com os sininhos tocando.

Por que as crianças amam

É a única brincadeira da noite em que elas comandam o próprio grupo — e o adulto só assiste e fotografa.

DICA DO ANFITRIÃO

Fim do manual Consulte os kits de jogos e materiais complementares desta entrega.

Segurança: evite puxar pessoas pelo chão, correr em piso escorregadio ou fazer atividades que causem desconforto físico. Adapte a brincadeira para um percurso simbólico sem arrastar ninguém.

↑ VOLTAR AO ÍNDICE CLICÁVEL

