

Pac-Man

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Afetivo, Social, Intelectual e Caráter

Materiais

Cordas e obstáculos para montar um circuito

Descrição da atividade

O jogo inicia com a escolha de um jovem para ser o Pac-Man. O Pac-Man e os demais jovens poderão se deslocar somente pelas linhas definidas. Quando um jovem é pego pelo Pac-Man, deverá sentar no local exato da captura e servirá de obstáculo para quem está fugindo, mas não para o Pac-Man que poderá pular as pessoas que foram pegas por ele e estão sentadas no chão.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.