Brincando com o comércio

- Faixa etária de 7 a 14 anos
- Em um parque

- Até 5 supervisoresAté 1 hora

- Dois tipos de grãos (por exemplo, feijão e grão de bico)
- Caixas plásticas para cada criança, uma
- 2 coletes de sinalização para os perseguidores
- 2 bonés
- Novos Convênios (impressos em papel)

Divida as crianças em duas equipes usando as faixas. Você dá limites claros do campo em que o jogo será jogado. As crianças devem trocar com a equipe oposta. Cada criança começa o jogo com um grão e um botão em sua caixa. As crianças vão para a base da equipe adversária e lá, em troca de seus grãos, recebem um botão e um grão da equipe adversária. Elas têm de voltar à base para deixar o mamilo para a equipe adversária e receber novamente um mamilo e um botão de sua equipe. Usando os botões, as crianças podem comprar Novos Pactos (você pode determinar qual deve ser o preço do Novo Pacto). O objetivo é que as crianças coletem o maior número possível de grãos e pactos. Durante todo o tempo, as crianças devem evitar os perseguidores que estão mirando nelas com as bolas. Quando uma criança é atingida, o perseguidor pega seu grão se ele tiver a Nova Aliança e o grão.