ENVIADO POR
Markus.Sigrist

ON
18/03/2026

0% / 5 Stimmen

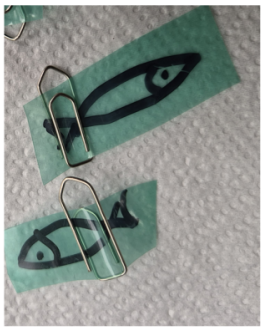
# Pesca com ímã

**Resumo**

Com um ímã forte, você pode fazer uma emocionante competição de peixes. Prenda um clipe de papel em um pequeno peixe de filme plástico para que ele afunde em uma água rasa. Depois, você pode pescá-lo com um ímã.

**Material:**

- 2 ímãs fortes. Importante: certifique-se de que os ímãs não estejam juntos, caso contrário, será quase impossível separá-los. Se eles estiverem juntos, deve haver pelo menos dois pedaços grossos de papelão entre eles.
  Onde comprar: por exemplo, em www.udobaer.ch ou www.hagemann.de, os muito fortes em www.supermagnete.ch
- Filme plástico colorido (por exemplo, de uma pasta colorida velha), caneta hidrográfica à prova d'água
- Clipes de papel
- Barbante
- 2 sacos plásticos para manter os ímãs no lugar



**Preparação**

- Desenhe cerca de 40 peixes em uma folha de plástico colorida com uma caneta hidrográfica à prova d'água e recorte-os (o recorte não precisa ser muito preciso)
- Prenda um clipe de papel em cada peixe
- Teste se os peixes afundam na água
- Faça 2 varas de peixe: Coloque um ímã em um pequeno saco plástico, amarre-o a um barbante (com aproximadamente 1,5 m de comprimento) e a outra extremidade a uma vara.

**Desconecte o jogo:**

- Faça-o em um lago raso (deve ser muito calmo, não mais do que 20 cm de profundidade), com espaço suficiente para dois pesqueiros
- Coloque 20 peixes em um ponto cada. Os dois pontos devem estar a pelo menos 2 metros de distância para que os grupos não se atrapalhem durante o revezamento subsequente.

Alternativa:

Se não houver um lago raso disponível, você também pode usar dois baldes de água do mesmo tamanho e afundar os peixes a uma profundidade de aproximadamente 20 cm.

**Curso do jogo:**

É um revezamento típico:

Alinhe dois grupos em uma linha, a criança da frente fica com a vara de pescar.

Ao sinal de início, as primeiras crianças correm para a lagoa, pegam um peixe e o depositam em um local designado ao lado do grupo. Se alguém tiver dois peixes no ímã, um deles deverá ser devolvido ao lago. Portanto, é importante que o líder fique de olho no lago.

A vara de pescar é então entregue à próxima criança do grupo, que imediatamente sai correndo e pega o próximo peixe.

O grupo que retirar todos os peixes primeiro é o vencedor.

**Referência bíblica:**

Você pode jogar o jogo após uma entrada sobre a expedição de pesca de Pedro (Lucas 5, 1-11 ou João 21, 1-23).

**Referência da fonte**:

Todas as fotos foram tiradas pelo autor. O jogo é uma variação do conhecido jogo de revezamento

## Weitere Informationen

*Categorias*
Jogos e atividades

*Tags*
Artesanato
Água
Habilidade
Jogo
Crianças

*Idade*
4 a 7 anos
8 a 12 anos
13 a 16 anos

*Número de participantes*
1–20

*Bíblia*
Tema:

*Duração*
Até 1 hora

*Terreno / arredores*
Águas
Cidade
Floresta
Prado

*Material*
Muito trabalho

*Download de arquivos*
Nenhum download de arquivo

*KI Generierter Inhalt*
Conteúdo
Tags

*Contribuintes*
Markus.Sigrist
admin_eeo

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/pesca-com-ima