



Jogos de festa em família

12 jogos para imprimir no Natal e no
Ano-Novo. Basta uma caneta e uma tesoura.



★ Os 12 jogos de relance

JOGO	IDADE	JOGADORES	DURAÇÃO	MELHOR MOMENTO	PÁGINA
★ O quiz da família	A partir de 6 anos	2 equipes ou mais	20 a 40 minutos	Durante a ceia	4
★ O bingo das festas	A partir de 5 anos	2 a 30 jogadores	15 a 30 minutos	Enquanto os convidados chegam	10
☀ As cartas de mímica	A partir de 5 anos	4 jogadores ou mais, em 2 equipes	15 a 30 minutos	Na hora da sobremesa	19
🎁 Você prefere?	A partir de 6 anos	3 jogadores ou mais	10 a 30 minutos	Durante a ceia	24
☀ Quem sou eu?	A partir de 7 anos	3 jogadores ou mais	15 a 30 minutos	Na hora da sobremesa	29
☀ Os caça-palavras	A partir de 7 anos (grade fácil) e de 10 anos (grade difícil)	1 jogador ou mais	10 a 20 minutos por grade	Enquanto os convidados chegam	33
★ As adivinhações	A partir de 6 anos	2 jogadores ou mais	10 a 20 minutos	Na hora da sobremesa	35
🎁 A troca de presentes “esquerda-direita”	A partir de 5 anos	4 a 20 jogadores sentados em roda	10 minutos	Na hora dos presentes	37
🕒 Os desafios da meia-noite	A partir de 6 anos	3 jogadores ou mais	20 a 40 minutos, até a meia-noite	Antes da meia-noite	39
☀ Brincadeiras sem tela para as crianças	4 a 10 anos	2 crianças ou mais, com um adulto	5 a 15 minutos por brincadeira	Para as crianças, a qualquer hora	42
🕯 Lembranças e planos	A partir de 8 anos	2 jogadores ou mais	15 a 45 minutos	Durante a ceia	44
🕒 A cápsula do tempo	Todas as idades	A família toda	15 minutos	Antes da meia-noite	47

Enquanto os convidados chegam

O bingo das festas · Os caça-palavras

Na hora da sobremesa

As cartas de mímica · Quem sou eu? · As adivinhações

Antes da meia-noite

Os desafios da meia-noite · A cápsula do tempo

Durante a ceia

O quiz da família · Você prefere? · Lembranças e planos

Na hora dos presentes

A troca de presentes “esquerda-direita”

Para as crianças, a qualquer hora

Brincadeiras sem tela para as crianças

★ Série 1: Os curiosos

1 Contando as duas pinças, quantas patas tem um caranguejo?

- ☐ A 6 ☐ B 8 ☐ C 10
-

2 Que animal volta à praia para botar os ovos na areia?

- ☐ A A tartaruga-marinha ☐ B O golfinho ☐ C O polvo
-

3 Quantos braços tem um polvo?

- ☐ A 6 ☐ B 10 ☐ C 8
-

4 Quantos meses tem um ano?

- ☐ A 10 ☐ B 12 ☐ C 14
-

5 Qual é o último mês do ano?

- ☐ A Dezembro ☐ B Janeiro ☐ C Novembro
-

6 O que acontece com um picolé esquecido no sol?

- ☐ A Ele cresce ☐ B Ele muda de cor ☐ C Ele derrete
-

7 Onde vivem as renas na natureza?

- ☐ A No deserto ☐ B Na selva ☐ C Nas regiões frias do Norte
-

8 Quantos minutos tem uma hora?

- ☐ A 60 ☐ B 100 ☐ C 30
-

9 Que árvore dá o coco?

- ☐ A A mangueira ☐ B O cajueiro ☐ C O coqueiro
-

10 O que começa à meia-noite, na noite de 31 de dezembro?

- ☐ A Uma nova semana de férias ☐ B Um novo ano ☐ C Um novo mês de março
-



O bingo das festas 1/8

✂ Cartas para recortar · Recorte seguindo as linhas pontilhadas.

★ O bingo das festas

Cartela 1/30

Árvore de Natal	Pijama	Trenó	1º de janeiro	Contagem regressiva
Chocolate	Castelo de areia	Saco de presentes	Cartinha para o Papai Noel	Bengala doce
Abraço	Panetone	★ Casa grátis	Fogos de artifício	Rena
Guirlanda de porta	Sobremesa	Boia	Estrela	Fita
Foto de família	Água de coco	Votos	Bolo	Calendário

★ O bingo das festas

Cartela 2/30

Estrela	Confete	Rena	Roupa branca	Pijama
Guarda-sol	Dança	Ventilador	Cartão de Boas Festas	Serpentina
Música	Trenó	★ Casa grátis	Presente	Uva
Fita	Bengala doce	Sapatinho na janela	Água de coco	Panetone
Vovó	Papel de presente	Sobremesa	Votos	Fogos de artifício

★ O bingo das festas

Cartela 3/30

Calendário	Panetone	Sorvete	Festão	Foto de família
Lanterna	Promessa de Ano-Novo	Vovó	Laço	Fita
Dança	Guirlanda de porta	★ Casa grátis	Bengala doce	Rena
Árvore de Natal	Confete	Trenó	Saco de presentes	Contagem regressiva
Ventilador	Abraço	Água de coco	Relógio	Boia

★ O bingo das festas

Cartela 4/30

Trenó	Duende	Festão	Panetone	Castelo de areia
Pisca-pisca	Bolo	Roupa branca	Fogos de artifício	Chocolate
Cartinha para o Papai Noel	Laço	★ Casa grátis	Papai Noel	Papel de presente
Contagem regressiva	Votos	Árvore de Natal	Vovó	Guirlanda de porta
Ventilador	Dança	Uva	Saco de presentes	Picolé



As cartas de mímica 1/4



Cartas para recortar · Recorte seguindo as linhas pontilhadas.

★ As cartas de mímica

★ fácil 1/40

Fazer um castelo de areia

★ As cartas de mímica

★ fácil 2/40

Abrir um presente

★ As cartas de mímica

★ fácil 3/40

Sentir muito calor

★ As cartas de mímica

★ fácil 4/40

Comer um bolo enorme

★ As cartas de mímica

★ fácil 5/40

Fazer uma guerra de balões de água

★ As cartas de mímica

★ fácil 6/40

Um pinguim andando

★ As cartas de mímica

★ fácil 7/40

Soprar as velinhas

★ As cartas de mímica

★ fácil 8/40

Escovar os dentes

★ As cartas de mímica

★ fácil 9/40

Um urso acordando

★ As cartas de mímica

★ fácil 10/40

Passar protetor solar no rosto

Os caça-palavras

IDADE

A partir de 7 anos
(grade fácil) e de 10
anos (grade difícil)

JOGADORES

1 jogador ou mais

DURAÇÃO

10 a 20 minutos por
grade

MATERIAL

A grade impressa e uma caneta

Objetivo : Encontrar todas as palavras da lista escondidas na grade.

Regras

- ① Leia a lista de palavras embaixo da grade.
- ② Procure cada palavra na grade. As letras seguem em linha reta, sem pular nenhum quadradinho.
- ③ Grade fácil: as palavras se leem da esquerda para a direita ou de cima para baixo.
- ④ Grade difícil: as palavras podem estar nas 8 direções, até de trás para a frente e na diagonal.
- ⑤ Circule cada palavra encontrada e risque-a na lista.
- ⑥ Os acentos, o til e a cedilha não aparecem na grade (Ç vira C), e as palavras compostas aparecem juntas, sem hífen.

Grade fácil: o verão

V	I	E	U	P	H	D	C	S	U
I	A	D	C	C	L	N	A	P	U
Q	S	U	C	L	O	N	P	I	V
V	O	A	H	D	N	U	O	C	T
E	R	D	I	O	D	Q	N	O	P
R	V	A	N	D	A	E	S	L	E
A	E	P	E	S	D	A	A	E	L
O	T	L	L	C	A	R	E	I	A
V	E	S	O	P	R	A	I	A	S
T	C	O	Q	U	E	I	R	O	D

Palavras para encontrar

- ☐ Praia
- ☐ Areia
- ☐ Onda
- ☐ Verão
- ☐ Chinelo
- ☐ Picolé
- ☐ Coqueiro
- ☐ Sorvete

★ As adivinhações

IDADE	JOGADORES	DURAÇÃO	MATERIAL
A partir de 6 anos	2 jogadores ou mais	10 a 20 minutos	A página das adivinhações e uma folha para anotar os pontos

Objetivo : Descobrir a resposta de cada adivinhação.

Regras

- ① O animador lê uma adivinhação em voz alta, devagar, duas vezes.
- ② Os jogadores levantam a mão para responder. Quem levantar a mão primeiro responde.
- ③ Cada acerto vale 1 ponto. Se a resposta estiver errada, a vez passa para o próximo jogador.
- ④ Se ninguém acertar depois de 3 tentativas, o animador lê a resposta no caderno de respostas.

Para os menores

Os menores respondem primeiro; os maiores só podem responder depois deles.

Variação

Variante escrita: cada equipe escreve as respostas numa folha, e a correção é feita no final.

Fim da partida : Ganha o jogador com mais pontos depois das 20 adivinhações.



A cápsula do tempo

Preencher juntos uma ficha de lembranças, guardar e reler no ano que vem, na mesma festa.

- ① Imprima uma ficha para a família, ou uma ficha por pessoa.
- ② Preencham os campos juntos; as crianças podem desenhar em vez de escrever.
- ③ Dobrem a ficha, escrevam por fora “Abrir no ano que vem” e guardem junto com este pacote.
- ④ No ano que vem, releiam a ficha antes de começar os jogos e comparem as previsões com o que aconteceu de verdade.

Data e lugar da festa

Quem estava lá

O que comemos

O jogo campeão da noite

A frase mais engraçada da noite

Uma lembrança do ano que termina

Uma vontade para o ano que começa

Uma previsão para o ano que vem

Um recado ou um desenho para você mesmo daqui a um ano

Assinaturas (ou marcas das mãos) de todos



Obrigado por jogar com a gente. Guarde este pacote junto com os enfeites: ele vai estar esperando por vocês no ano que vem. Boas festas e um feliz Ano-Novo para toda a família!

electronarium

Jogos de festa em família — 12 jogos para imprimir no Natal e no Réveillon

**Versão completa em
electronarium.com**

Esta amostra mostra 8 de 47 páginas.

O arquivo completo fica disponível para download imediato após a compra.