

Caçada na Serra do Japi

“Os Guardiões da Serra do Japi”

Era uma vez, em meio às montanhas verdes da Serra do Japi, uma floresta cheia de vida. Lá viviam animais livres e felizes: a esperta onça-parda, o saltitante sagui, o misterioso lobo-guará e muitos outros bichos que corriam entre as árvores e riachos cristalinos.

Mas um dia, algo terrível aconteceu! Um grupo de caçadores entrou na floresta, armados com redes e armadilhas. Eles queriam capturar os animais e levá-los para longe de sua casa! O silêncio tomou conta da mata, e os bichos começaram a se esconder com medo.

Foi então que os guardiões da natureza perceberam o perigo. Os seres mágicos do folclore brasileiro – Curupira, Caipora, Iara e Boitatá – não podiam permitir que isso acontecesse!

— "Esses caçadores não sabem com quem estão mexendo!" — disse Curupira, batendo os pés no chão.

— "Vamos proteger os animais e salvar nossa floresta!" — gritou o Saci, girando como um redemoinho.

Os seres folclóricos uniram suas forças para impedir a destruição da floresta. Mas eles precisavam da ajuda dos próprios animais! Os bichos precisavam correr, fugir dos caçadores e confiar nos guardiões mágicos para salvá-los quando estivessem em perigo.

Agora, é hora da grande aventura! Os animais devem correr para se proteger, os caçadores vão tentar capturá-los, e os guardiões da floresta vão libertá-los para que a Serra do Japi continue cheia de vida!

Que comece o desafio! 🌿🐾🔥









Caçada na Serra do Japi

A proposta tem início com uma contação de história intitulada “Os Guardiões da Serra do Japi”, que introduz as crianças a um universo mágico e ao mesmo tempo educativo. A narrativa apresenta uma floresta rica em biodiversidade ameaçada por caçadores, e traz personagens do folclore brasileiro — como Curupira, Iara e Boitatá — como guardiões da natureza que ajudam os animais a se protegerem.
Após a história, as crianças serão convidadas a vivenciar uma brincadeira corporal inspirada no enredo contado.

Personagens e Papéis:

Caçadores (pegadores) → Representam pessoas que caçam ilegalmente na serra.

Animais da Serra do Japi (fugitivos) → São os jogadores que correm e tentam evitar serem pegos. Exemplos: onça-parda, lobo-guará, tucano, tatu-canastra, sagui, veado-campeiro.

Protetores Folclóricos (salvadores) → Personagens do folclore que ajudam a natureza e libertam os animais. Exemplos: Iara (que encanta os caçadores), Curupira (que protege as matas com seus pés virados), e Boitatá (que assusta os caçadores com seu fogo).

Regras:

O jogo começa com 2 ou 3 Caçadores e 2 Protetores Folclóricos. O restante são Animais da Serra do Japi.
Quando um Caçador toca em um Animal, ele "congela" e não pode se mover até ser salvo.
Os Protetores Folclóricos podem correr pelo campo de jogo e salvar os Animais tocando neles.
Se todos os Animais forem congelados ao mesmo tempo, os Caçadores vencem.
Se os Animais conseguirem permanecer livres por um tempo determinado (exemplo: 5 minutos) ou até os Caçadores ficarem cansados, os Protetores Folclóricos e os Animais vencem.



