

# Sumário

## Capítulo 4

Todos Juntos Somos Fortes.....	4
Rubens Venditti Júnior	
Ameba.....	5
Dança da cadeira acrobática.....	6
Filas rítmicas – Mestre mandou dançante .....	7
GG – Máquina humana .....	8
Letras no escuro.....	9
“Nós todos” desatando nós .....	10
Paparazzi – Caça-informações .....	11
Poses acrobáticas – Fotos corporais .....	12
Siga a seta – Esconde-esconde com orientação .....	13
War – Guerrinha com bexigas.....	14

## Capítulo 5

Colônias de Férias Integradas ao Meio Ambiente .....	15
Mirleide Chaar Bahia	
Câmera fotográfica ecológica.....	16
Cuidado com o caçador.....	17
Eco gibi .....	18
Os elementos.....	19
Gincana ecológica.....	20
Mutirão limpeza total .....	21
Presa e predador.....	22
Sensações na trilha .....	23
“Show do bisão”.....	24
Teatro ecológico.....	25

## Capítulo 6

Esportes Alternativos nas Colônias de Férias Temáticas .....	26
Patrícia Reyes de Campos	
Boia-cross .....	27
Canoagem .....	28
Corrida de aventura .....	29
Corrida de orientação .....	31
Escalada em parede .....	32
Esportes sobre rodas .....	33
Flag ball.....	34
Frisbee .....	35
Polo aquático .....	36
Trilha planilhada .....	37

## Capítulo 7

Turismo e Colônia de Férias Temáticas .....	38
Felipe Soligo Barbosa e Stéphanie Helena Mariano	
Circuito de aventura .....	39
O mistério da lenda .....	40
Passeio ciclístico .....	41
Passeios e visitas .....	42
Qual a resposta? .....	43
Que país é esse? .....	44
Sessão de cinema.....	45
Trilha .....	46
Viajando pela internet.....	47
Viajando pelo Brasil .....	48

## Capítulo 8

Contribuições da Pedagogia do Esporte para Vivências Esportivas no Lazer em Colônias de Férias Temáticas .....	49
Henrique Barcelos Ferreira	
Ataque ao castelo.....	50
Base 4 .....	51
Basquete cone .....	52
Caça ao tesouro – Personalidade esportiva .....	53
Cine pipoca .....	54
Exposição de fotografias .....	55
Futebol americano adaptado .....	56
Gincana esportiva.....	57
Par e ímpar .....	58
Vôlei de toalhas.....	59

## Capítulo 9

As Pistas do Jogo .....	60
Karina Yoshinaga	
Caça ao tesouro .....	61
Caça bomba relógio.....	62
Caça de orientação .....	63
Caça pontos.....	64
Força .....	65
Leilão .....	66
Pic bandeira gigante .....	67
Pista cifrada .....	68
Quebra-cabeça.....	69
Turista .....	70

## Capítulo 10

Arte e Colônia de Férias.....	71
Raquel Ribeiro Martins	
Ação na roda .....	72
Corpo coletivo .....	73
Festival de cinema .....	74
Instalação coletiva.....	75
Máscaras em cena .....	76
Painel coletivo .....	77
Paródia .....	78
Percussão corporal .....	79
Sarau cultural.....	80
Situação-problema (teatro-fórum) .....	81

## Capítulo 11

Circo e Colônia de Férias.....	82
Rodrigo Mallet Duprat	
Abelha, abelhinha ou esquete de palhaço.....	83
Apresentação do universo circense .....	85
Construção de bolas de malabarismo .....	86
Desafio dos lenços.....	87
Equilíbrio do bastão .....	88
Exploração do rola-rola .....	89
Filmímica .....	90
Pés de lata.....	91
O tempo do malabarismo .....	92

## Capítulo 12

Mão na Massa .....	93
Carolina Reis da Silveira	
Boliche de pet .....	94
Cinco Marias ou jogo das 5 pedrinhas .....	96
Dobraduras diversas .....	98
Dominó gigante.....	99
Jogo da memória do corpo.....	100
Jogo da velha.....	101
Livro animado .....	103
Pega-varetas .....	105
Pinogol .....	106
Quebra-cabeça gigante.....	107

Capítulo 4

---

# **TODOS JUNTOS SOMOS FORTES**

Rubens Venditti Júnior

## Atividade: AMEBA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade muito envolvente e aplicada para idade entre 06 e 13 anos. A brincadeira da Ameba nada mais é do que a mistura de um pega-pega com queimada simples. Pode ser feita com grupos a partir de seis pessoas. Dependendo da quantidade de participantes, podem (e devem ser) acrescentadas mais bolas e de diferentes tamanhos e pesos. Todos devem fugir das bolas lançadas por outros participantes e também podem pegá-las e tentar queimar os colegas que estejam próximos. Quando queimados, os participantes viram as “amebas” e somente podem ficar sentados, tentando tocar algum participante distraído que passar próximo a eles ou ainda pegar alguma bola que passe rolando, assim deixam de ser ameba.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Explicação da atividade e regras e algumas demonstrações. Delimitação dos espaços e materiais (bolas, apito, cones etc.).
2. **Desenvolvimento:** Inicia-se a atividade com uma ou duas bolas. A seguir, podemos inserir mais bolas e diferentes tipos. Algumas regras e elementos surpresa podem aparecer: “feitiço contra o feitiçeiro”, onde quem estava queimado fica salvo e os que estavam salvos viram amebas; “estátua”, onde todos devem permanecer imóveis até que o monitor reestruture todo o espaço e reinicie o jogo soltando novamente as bolas e todos começam novamente.
3. **Encerramento:** Finalizar enfatizando o respeito às regras e ao trabalho em equipe.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Quadra poliesportiva ou espaços abertos.
2. **Materiais/Equipamentos:** Bolas de diversas modalidades. Bolas de plástico e iniciação esportiva. Cones para delimitação do espaço.
3. **Humanos:** Animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Discussão sobre respeito às regras e participação dos alunos.
- » Reflexões sobre valores e atitudes em grupo.
- » Pode-se aproveitar a temática para trabalhar questões de saúde e respeito ao meio ambiente, com trabalhos integrados com a área de ciências médicas e biológicas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

—

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

DARIDO, S. C.; SOUZA JR., O. M. Para ensinar educação física: possibilidades de intervenção na escola. Campinas: Papyrus, 2007.

Sites:

[www.guiadoscuriosos.com.br](http://www.guiadoscuriosos.com.br) - nesse site você encontra curiosidades sobre esporte e atividade física.

## Atividade: DANÇA DA CADEIRA ACROBÁTICA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Adaptação ao tradicional Jogo da Cadeira, só que cooperativo. Ao invés de eliminar os participantes, vamos retirando as cadeiras e solicitando que os integrantes devam continuar sentando em cada rodada da música. Além disso, a cada rodada, integramos elementos de solo da ginástica geral e poses acrobáticas que podem ser sugeridas para os participantes, aumentando assim o grau de dificuldade e os desafios. Pode ser continuação da atividade da Máquina Humana.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Espaço de quadra ou sala de festas. Separar cadeiras para os participantes. Colchões e proteções para as paredes podem ser utilizados. Aparelho de som e músicas com diferentes ritmos.
2. **Desenvolvimento:** Iniciamos a atividade da maneira tradicional. Ao começar a música, todos dançam ao redor das cadeiras e assim que perceberem que a música parou, tentam se sentar nas cadeiras (que se encontram em um número inferior ao de participantes). Porém, ao iniciar a segunda rodada, como a maioria dos participantes participou desta atividade em outras ocasiões, já sabem que quem não conseguiu um lugar na cadeira, sai e deixa a atividade. Aqui, podemos propor esta alteração, alterando a regra da exclusão dos participantes, sendo que continuaremos a retirar as cadeiras (uma a uma, ou em quantidades variadas a cada rodada), desafiando os participantes a trabalharem em conjunto e recorrendo à criatividade para que todos ainda consigam cumprir a tarefa de ficarem sentados ao final de cada rodada. Dicas e elementos da Ginástica Geral podem ser incorporados ou propostos em cada etapa.
3. **Encerramento:** A atividade termina quando não restar nenhuma cadeira e os participantes criarem uma forma cooperativa de cumprirem a tarefa de que todos precisem estar sentados de alguma forma. Após as rodadas, aproveitar para reunir a equipe e discutir os aspectos interessantes e as dificuldades ou curiosidades ocorridas durante as rodadas.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Sala de festas, quadra poliesportiva ou pátios.
2. **Materiais/Equipamentos:** Cadeiras comuns (plástico preferencialmente), colchões de ginástica ou colchonetes. Aparelho de som e CDs de música.
3. **Humanos:** Animador e equipe de apoio para segurança e pistas sobre as possibilidades de poses acrobáticas.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Com esta atividade, poder-se-ia ter como desdobramentos discutir as propostas dos jogos cooperativos.
- » Novos momentos ou outras possibilidades de formações e desafios podem ser estimulados, a partir das sugestões dos agentes pedagógicos ou de solicitação dos próprios participantes (desdobramentos pelo praticar e conhecer).
- » Outra possibilidade seria propor a atividade da mesma forma, porém com a divisão em subgrupos, ou seja, estimular os participantes a assistirem os colegas resolvendo as situações de conflito.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

—

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

LENHARO, A. Noites circenses: espetáculos de circo e teatro em Minas Gerais no século XIX. Tese. Programa de Pós-Graduação em História. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 1993.

OLIVEIRA, N. R. C. de; LOURDES, L. F. C. Ginástica Geral na Escola. Universidade Federal de Goiás. Revista Pensar a Prática. v.7 n.2, 2004. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/fe/article/view/97/2352>>.

BROTTO, F. O. Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como Exercício de Convicência. 1 ed. Santos, São Paulo: Projeto Cooperação, 2001.

Sites:

[www.cooperando.com.br](http://www.cooperando.com.br) - nesse site você encontra curiosidades sobre esporte e atividade física.

## Atividade: FILAS RÍTMICAS - MESTRE MANDOU DANÇANTE

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar              ( X ) Vivência pelo conhecer              ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Dividimos o grupo em pequenas filas indianas (aleatoriamente ou com gincana de solicitações – exemplo: fila de quem nasceu em mês par ou ímpar, ou meninos de um lado, meninas do outro). O mestre é quem estiver na frente da fileira, ou seja, ele mostrará um movimento e todos da fila o copiam e tentam fazer este gesto. Quando a música parar, pode-se propor para que os participantes fiquem em estátua (congelados) e ao iniciar novamente a música, o mestre anterior vai para o final da fila e o novo mestre comanda a fileira. É preciso propor que explorem os movimentos, todos os segmentos do corpo, quadrupedia, reptações, saltos e passos diferenciados (diferentes direções e segmentos do corpo). Atenção para que a atividade flua até que todos tenham vivenciado a experiência de serem os mestres no início da fileira. Após o encerramento da fileira, pode-se propor que os grupos montem uma sequência coreográfica com cada movimento criado e apresentem aos outros grupos.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Espaço coberto ou área livre, som, músicas com ritmos diferenciados e materiais de ginástica. Colchões e/ou colchonetes para segurança. Reunimos a turma em círculo, explicando os procedimentos e dividindo os grupos (de 05 a 10 participantes/grupo).
2. **Desenvolvimento:** Os grupos se espalham pelo espaço e organizam-se para que as fileiras não parem de se movimentar.
3. **Encerramento:** Cada grupo desenvolve uma sequência coreográfica com os movimentos de cada mestre para apresentarem aos outros grupos. Todos vivenciam o assistir (espectadores) e o apresentar (grupo demonstrando), além de poderem ampliar seus gestos tentando ou conhecendo as propostas e os movimentos de todos do grupo.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Área livre ou salão de dança, festas ou, se possível, quadra poliesportiva.
2. **Materiais/Equipamentos:** Aparelho de som (CD/MP3), músicas com ritmos diferenciados; colchões e/ou colchonetes para segurança.
3. **Humanos:** Monitores para o auxílio e segurança em cada grupo, com conhecimentos em técnicas de ginástica e experiência em Ginástica Geral.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Com a atividade, além do praticar, os participantes podem perceber como o assistir é importante (respeito ao colega que se apresenta, comportamentos diferenciados), além de perceberem a importância do trabalho em equipe, e como resolver os conflitos em grupo. Podemos, também, apresentar coreografias de Ginástica Geral e abordar a temática, possibilitando que muitos conheçam esta modalidade gímnica e tenham a oportunidade de conhecer melhor suas características.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Espaço e materiais de ginástica oficiais e alternativos podem ser acrescentados aos movimentos. Caso o aluno não apresente variações de movimento, os monitores podem propor desafios (“agora, movimentos com o corpo abaixado”; “o próximo mestre precisa se deslocar lateralmente”; “agora, o mestre precisa fazer o pescoço se mexer e o quadril rebolar”), para estimular a criatividade e novos padrões gestuais.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Vídeos de apresentações Circo de Soleil e coreografias de dança e ginástica geral.

Filme:

Vem Dançar?

## Atividade: GG - MÁQUINA HUMANA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- Artístico                       Físico-esportivo                       Intelectual  
 Social                               Manual                                       Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- Vivência pelo praticar                       Vivência pelo conhecer                       Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Referência para minha grande amiga e colega de profissão, Prof.a. Eliana de Toledo Ishibashi (Licca), que desenvolveu esta atividade com enfoque em ginástica e ginástica geral. Divide-se o grupo em pequenos círculos (entre 05 e 10 participantes por círculo), de acordo com a demanda do grupo. Explica-se a brincadeira, enfatizando que cada integrante deve criar um movimento e um som em determinado ritmo. Cada um deve demonstrar este movimento e o som característico para seus colegas de grupo. Após as demonstrações, todos devem compreender que serão "peças" de uma mesma máquina, que o grupo deverá compor como desafio para a tarefa. A máquina ou o tema do desafio poderá ser livre aos grupos, de acordo com a criatividade e relação com os movimentos criados, pode ser também proposta como um único tema a todos, ou ainda cada grupo tendo como desafio determinado tema proposto. Em seguida, todos do grupo terão um tempo previamente estabelecido (geralmente, de 10 a 15 minutos) para montarem a máquina humana, onde cada integrante passa a ser uma peça ou engrenagem, sendo que cada um deve manter seu movimento e ritmo individual, mas devendo interagir com os colegas e formar uma figura que dê a ideia da máquina sugerida ou pensada pelo grupo. Podemos fazer uma ou várias rodadas, mantendo ou reformulando os grupos.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Espaço coberto ou área livre, som, músicas com ritmos diferenciados e materiais de ginástica (arco, corda, fita, maça, bola, bastão etc.). Colchões e/ou colchonetes para segurança. Reunimos a turma e círculo, explicando os procedimentos e dividindo os grupos (entre 05 a 10 participantes/grupo).
- Desenvolvimento:** Os grupos se espalham pelo espaço e organizam-se para cumprirem as tarefas propostas ou criarem seus próprios desafios e temas de máquinas.
- Encerramento:** Cada grupo reconstrói a máquina e apresenta aos outros grupos o que construíram. Assim, todos vivenciam o assistir (espectadores) e o apresentar (grupo demonstrando). Discute-se, em seguida, com os grupos em separado ou todos juntos, as dificuldades, as ideias que surgiram do desafio e a importância do trabalho em equipe, do apoio, da segurança e da argumentação e aceitação das ideias do outro colega.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Área livre ou salão de dança, festas ou, se possível, quadra poliesportiva.
- Materiais/Equipamentos:** Aparelho de som (CD/MP3), músicas com ritmos diferenciados. E materiais de ginástica (arco, corda, fita, maça, bola, bastão etc.). Colchões e/ou colchonetes para segurança.
- Humanos:** Monitores para o auxílio e segurança em cada grupo, com conhecimentos em técnicas de ginástica e experiência em Ginástica Geral.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Com a atividade, além do praticar, os participantes podem perceber como o assistir é importante (respeito ao colega que se apresenta, comportamentos diferenciados), além de perceberem a importância do trabalho em equipe e como resolver os conflitos em grupo. Podemos, também, apresentar coreografias de Ginástica Geral e abordar a temática, possibilitando que muitos conheçam esta modalidade gímnica e tenham a oportunidade de conhecer melhor suas características.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Espaço e materiais de ginástica oficiais e alternativos.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Site do Grupo Ginástico Unicamp para maiores informações <<http://www.ggu.com.br/pt/>>



## Atividade: LETRAS NO ESCURO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( X ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Grupos de até 05 pessoas, todos recebem vendas para tampar os olhos. Explica-se aos grupos que deverão cumprir as tarefas propostas e que toda a tarefa será feita às escuras, ou seja, com os olhos vendados. Cada grupo terá uma corda que deverá ser encontrada e com ela devem montar, no menor tempo possível e da melhor maneira, uma letra alfabética solicitada pelo animador. O animador estipula com as equipes os tempos estimados que deverão realizar as tarefas e dá início à atividade solicitando uma letra. O grupo, então, deverá se mobilizar para encontrar a corda, escrever a letra no chão e terminar a tarefa. Quando acreditarem terem terminado, todos se agrupam e comunicam os organizadores que encerraram a tarefa. A atividade pode ser cumprida ou não. Caso não seja, pode-se propor uma nova tentativa, discutindo com o grupo novas e melhores estratégias, divisão de funções e redução ou aumento do tempo utilizado. Assim, não haveria apenas ênfase no sucesso em detrimento ao fracasso das outras equipes. Todos os grupos poderiam ter a experiência da superação e de desenvolvimento, a partir do cumprimento de uma tarefa coletiva.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Separar os materiais básicos para os grupos: vendas, cordas e cones para delimitar os espaços. Explicar a atividade em grande roda e distribuir os itens de cada grupo. Explicar a utilização das vendas, sendo que a regra principal é permanecer vendado o tempo todo e cumprir a tarefa como grupo. Estipular com os grupos um tempo e determinar os espaços para que procurem a corda, montem a letra e trabalhem em equipe.
2. **Desenvolvimento:** Iniciar a atividade, marcando o tempo e propondo em voz alta a letra a ser montada pelos grupos (todos com a mesma proposta ou cada grupo com uma letra diferente). Observar os grupos e as formas como resolvem os problemas, as iniciativas, as divisões de funções e organização da coletividade. O monitor poderá propor algumas pistas para ajudar as equipes e deve sempre pressionar avisando do tempo restante.
3. **Encerramento:** Verifica-se se o grupo encerrou a montagem ou se o tempo se esgotou e propõe-se que cada grupo observe sua montagem e verifique se as ações foram efetivas, eficazes e coletivas. O monitor pode levantar aspectos observados e propor a reflexão ou discussão.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Quadras esportivas ou espaços livres sem obstáculos ou barreiras arquitetônicas, que ofereçam segurança aos participantes, que ficarão vendados.
2. **Materiais/Equipamentos:** Cordas grandes de Ginástica ou recreação; vendas para os olhos, aparelho de som e músicas de fundo; cronômetro.
3. **Humanos:** Um organizador e monitores para auxiliarem nos subgrupos, caso sejam feitas dinâmicas com muitos grupos simultaneamente.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Praticar novamente as propostas nos mesmos grupos, agrupando as células ou assistindo as equipes vizinhas resolvendo as situações-problema.
- » Discutir a questão da pessoa com deficiência e a diversidade humana, trabalhando a sensibilização e a experiência de vivenciar um mundo sem a visão.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Espaços e tamanhos de grupos, de maneira simultânea ou alternando os grupos, dependendo da estrutura da CFT e da quantidade de monitores.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

MORATO, M. P. et al. Golbol: invertendo o jogo da inclusão. Campinas: Autores Associados, 2008.

## Atividade: "NÓS TODOS" DESATANDO NÓS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Formam-se círculos ou grupos em roda, de 06 a 10 pessoas. Todos colocam as mãos esquerdas em uma mesa posicionada ao centro da roda e mantêm as mãos direitas suspensas. Após esta configuração, um a um, os participantes irão sobrepor as mãos direitas, uma em cima da outra. O último a colocar a mão no "nó" puxa a mão que se encontra abaixo da sua. Ninguém pode soltar as mãos e assim, todos têm como tarefa desfazer os nós criados aleatoriamente neste grupo, devendo voltar à forma de círculo e todos de mãos dadas.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Organizar o material: mesas para organizar o início dos círculos ou cadeiras. Aparelho de som e músicas de fundo para deixar a atividade mais envolvente. Roda de conversa inicial: prelúdio e ressaltar as questões a respeito do trabalho em equipe, do convívio e do respeito às individualidades. Explicar as etapas e os objetivos da atividade.
2. **Desenvolvimento:** O monitor pode dar algumas "pistas" e passar nos grupos para auxiliar em dificuldades ou para reiniciar os procedimentos, caso os nós fiquem irreduzíveis. Além disso, durante toda a atividade, os mesmos devem passar a ideia do diálogo e elucidar as formas de resolver os problemas que surgem em grupo, bem como as ideias e escolha dos planos de ação propostos pelos membros da equipe.
3. **Encerramento:** Enfatizar as questões de que as situações-problema foram resolvidas no contexto coletivo. Discutir os conflitos que surgiram nos grupos. Ressaltar as possibilidades e as formas eficazes com que os grupos resolveram os conflitos. Ressaltar a questão da coletividade dos interesses individuais e coletivos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Sala de aula, reuniões ou salão de festas. Quadras ou espaços abertos.
2. **Materiais/Equipamentos:** Nenhum
3. **Humanos:** Gestor (ES) e monitores para auxiliarem nas etapas de montagem do nó em cada célula ou subgrupo.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Praticar novamente as propostas nos mesmos grupos, agrupando as células ou assistindo as equipes vizinhas resolvendo as situações-problema.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

—

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

—

## Atividade: PAPARAZZI – CAÇA-INFORMAÇÕES

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Gincana de solicitações, muito utilizada em colônias de férias. Serve para facilitar as informações entre os integrantes do grupo. Aplicada no início do período em uma CFT. Serve como atividade de “quebra-gelo” e de integração, facilitando o conhecimento e socialização dos integrantes do grupo. O animador solicita aos integrantes tarefas relacionadas à busca de informações e curiosidades dos integrantes do grupo.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Verificar, se possível, fichas dos participantes com dados pessoais, ocupações e hobbies dos mesmos. Elaborar uma lista de aspectos e tarefas (de 25 a 30 itens), mesclando solicitações individuais, formação de grupos (duplas, trios e/ou quartetos), além de permitir momentos em que os participantes trocam informações entre si. Algumas perguntas tipo “quizz” de perguntas e respostas podem integrar a proposta.
2. **Desenvolvimento:** A duração depende da aceitação do grupo e da saturação das possibilidades, sendo que propomos um limite de 30/40 minutos máximos para o encerramento da atividade.
3. **Encerramento:** Discutir em grupo a importância da convivência e do respeito às individualidades dentro da CFT.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Salão de festas ou quadra.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papéis e canetas, etiquetas para os nomes e aparelho de som.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

O conhecer e saber do outro é muito importante para a configuração do grupo.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: POSES ACROBÁTICAS – FOTOS CORPORAIS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Divisão de equipes ou grupos. Mínimo de três e máximo de oito integrantes. Em um espaço apropriado, com colchões de segurança e espaços para atividades esportivas (quadras, salões de dança, auditórios), os grupos se espalham e devem formar figuras (formas geométricas, figuras, letras etc.) propostas pelo monitor ou por eles mesmos.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Explicação da atividade e exemplos com os participantes, ou passando algum audiovisual sobre Ginástica Geral e formações coreográficas, enfatizando as poses e transições de elementos gímnicos.
2. **Desenvolvimento:** O monitor vai aumentando as dificuldades e incrementando as solicitações, podendo dar pistas e dicas de segurança ou questões técnicas (biomecânicas) para as poses ficarem mais "chamativas".
3. **Encerramento:** Após cinco ou seis rodadas, ou por saturação de tempo (20 a 30 minutos), perguntando aos participantes se querem continuar ou se têm interesse em propor outras figuras.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Quadra poliesportiva ou ginásio.
2. **Materiais/Equipamentos:** Colchões e colchonetes de ginástica para proteção.
3. **Humanos:** Monitores com noções de ginástica rítmica e artística, para auxiliarem nos desafios a serem propostos e nas dicas técnicas.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Praticar novamente as propostas nos mesmos grupos, agrupando as células ou assistindo as equipes vizinhas resolvendo as situações-problema. Também aproveitar para apresentar o universo da ginástica geral e as possibilidades de inclusão social e participação, por meio da demonstração e não apenas pela competição. Desenvolver nos participantes a habilidade de assistirem passivamente, da postura de espectadores e do respeito a assistirem os colegas demonstrando.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Graus de dificuldades e desafios de acordo com as capacidades físicas e características (faixa etária, contexto, público-alvo e temas das CFTs).

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: SIGA A SETA – ESCONDE-ESCONDE COM ORIENTAÇÃO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Duas equipes se dividem e criam nome, grito de guerra, quartel general e conversam sobre estratégias. Esta atividade, também conhecida como esconde-esconde ao contrário, onde toda a equipe se esconde, deixando pistas no caminho, através de setas deixadas pelo caminho, pode ser feita com comparação dos tempos. Inicialmente, são entregues 30 setas unidirecionais (→) aos integrantes que terão 5 minutos para se esconderem (toda a equipe) por espaços anteriormente estipulados no espaço livre da colônia de férias. Durante o trajeto, a equipe precisa utilizar as pistas e indicar as direções de seu percurso, podendo camuflar e esconder as pistas em objetos, árvores, postes, vasos etc., após os 5 minutos, a outra equipe parte para buscar a equipe escondida e inicia-se a contagem do tempo, pelos organizadores da atividade. Podem ser feitas perseguições temáticas (Starwars; Harry Potter; Indiana Jones; Polícia e Ladrão etc.). Quando a equipe for encontrada, inverte-se as funções das equipes e aquela que se escondeu parte na perseguição daquela que anteriormente se escondera. Esta atividade, pode ser feita de maneira consecutiva ou anterior à guerra de bexigas.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Explicação coletiva da atividade. Delimitar o espaço livre permitido. Distribuir aos grupos os **kits** com as setas, as etiquetas e os coletes da equipe. Mostrar os espaços permitidos e estipular um tempo com as equipes.
2. **Desenvolvimento:** Libera-se um grupo e o outro aguarda o tempo da montagem do percurso, bolando a estratégia de busca e os pontos possíveis para camuflagem. Os monitores acompanham as equipes e vão verificando, via rádio (HT - handie talkie), como as equipes estão se desenvolvendo.
3. **Encerramento:** Ao encontrar a equipe adversário, os monitores anotam o tempo e inverte-se as posições das equipes, reiniciando todo o procedimento novamente.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Toda a estrutura de área livre, permitida, segura e delimitada da Colônia de Férias.
2. **Materiais/Equipamentos:** Setas confeccionadas, etiquetas e jogos de coletes. Handie-talkies para comunicação, apitos e lanternas para a atividade noturna.
3. **Humanos:** Animadores de apoio por todo o percurso e acompanhando cada uma das equipes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Praticar e alterar estratégias ou descobrir novos percursos.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Filme:  
Manobra Radical

## Atividade: WAR – GUERRINHA COM BEXIGAS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico         | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input checked="" type="checkbox"/> Social | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|--|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Varição interessante de pique-bandeira e pode ser feita com mais de 2 equipes simultaneamente. Separam-se duas ou três equipes dos grupos. Cada equipe recebe uma quantidade de munição adequada e previamente acertada entre os integrantes (Bexigas de plástico), numa quantidade média de seis a dez bexigas por integrante, que devem ser cheias com água. Pode-se fazer uma variação com saquinhos de plástico de supermercado com farinha de trigo, em locais que comportem e permitam esta variação de atividade. Delimita-se um espaço para ser o campo de batalha e para que a atividade ocorra em campo aberto. As equipes escolhem um espaço para quartel general e central de operações e onde devem posicionar visivelmente a bandeira da equipe, se espalham pelos campos de batalha. Também determina-se um local, onde fica a organização, para receber o bandeira que eventualmente uma equipe conseguir tomar de outra. Um organizador dá início à batalha a partir de um sinal e os participantes se degladiam com as bexigas neste campo de batalha. Todos possuem 3 fitas da cor da equipe, que lhes permitem participar e ter três chances de serem alvejados. A cada vez que forem acertados com a bexiga adversária, os fiscais (10 ou 15 monitores espalhados no espaço) retiram dos mesmos uma das fitas. Os participantes podem ficar em combate enquanto tiverem as fitas dadas no início do jogo. Pode-se vencer o jogo por tempo (após 20 minutos), contando-se o número de combatentes sobreviventes no campo; ou quando uma equipe consegue tomar a bandeira de outra equipe no QG e a entrega na zona neutra da organização.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Os monitores preparam o local, demarcam o espaço livre e separam os materiais: sacos de bexigas, fontes de H<sub>2</sub>O para enchimento das bexigas, coletes para as equipes e as bandeiras de cada grupo, que podem ser inclusive confeccionadas por eles em atividades artísticas e oficinas manuais. Após a preparação do ambiente, seleciona-se as equipes por formas aleatórias de sorteio e explicam-se as regras acima descritas e todos os procedimentos. Esclarecidas as questões e dúvidas, as próprias equipes se organizam para encherem seu arsenal de bexigas nas torneiras e já planejam as estratégias de defesa e ataque, selecionam o local de Q.G. e retornam ao ponto de encontro. Terminadas as explicações, os monitores tomam suas posições e supervisionam os Q.Gs. de cada grupo e podem ou não estipular o tempo de duração da atividade e dão início.
- Desenvolvimento:** Os monitores percorrem o campo de guerra e observam os Q.Gs. e as batalhas campais entre as equipes, observando as regras e retirando os "eliminados" que podem percorrer o campo e sondar onde está o QG adversário.
- Encerramento:** A atividade encerra-se quando uma equipe conseguir tomar a bandeira da outra ou quando o tempo proposto for atingido. Nesta última condição, verifica-se a equipe que possui maior número de sobreviventes. Após a contagem e classificação das equipes, é importante utilizar o espaço pedagógico para fazer-se um fechamento e discutir sobre a temática da violência urbana, guerras e como os jovens se inserem nesta problemática.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Toda a estrutura de área livre, permitida, segura e delimitada da CFT.
- Materiais/Equipamentos:** Bexigas para as equipes envolvidas, bacias e baldes e jogos de coletes. Handie-talkies (HT) para comunicação, apitos e lanternas para a atividade noturna. Bandeiras de pano e mastros para as equipes.
- Humanos:** Monitores de apoio por todo o percurso e acompanhando as equipes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Praticar e discutir as estratégias em grupo.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Tamanho do espaço, tempo e quantidade de material para os participantes.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

—

Capítulo 5

---

**COLÔNIAS DE FÉRIAS INTEGRADAS  
AO MEIO AMBIENTE**

Mirleide Chara Bahia

## Atividade: CÂMERA FOTOGRÁFICA ECOLÓGICA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar              ( ) Vivência pelo conhecer              ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade de estimulação dos sentidos, principalmente a visão, possibilitando a observação de aspectos do meio ambiente, memorização e criatividade na transmissão de suas impressões visuais e de outros sentidos utilizados.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Deverão ser formadas duplas, as quais irão assumir papéis: um componente será o "fotógrafo" e o outro será a "câmera fotográfica".
2. **Desenvolvimento:** Após a definição dos papéis, a "câmera" deverá permanecer com os olhos fechados e será guiada pelo "fotógrafo"; A câmera só poderá abrir os olhos no momento que o fotógrafo escolher e decidir por fotografar uma imagem, dando-lhe um sinal para abrir os olhos, registrar a imagem e fechá-los novamente; O fotógrafo poderá fotografar 05 imagens; Em seguida, deve ser feita a troca de papéis, para que os dois vivenciem as duas situações; Os fotógrafos devem se preocupar com o ângulo da foto, portanto, a câmera pode estar em pé ou deitada.
3. **Encerramento:** Após a troca de papéis cada um poderá elaborar um desenho, de acordo com a imagem que mais gostou, e presentear o outro.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Área verde ampla (trilha, jardim, parque).
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel A4 (quantidade compatível com o número de participantes); Canetas coloridas ou lápis de cor.
3. **Humanos:** Grupo Participante; 01 Animador sociocultural (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Pode ser feito um mural contendo os desenhos elaborados;
- » Assistir filmes que retratem a fauna e a flora da região;
- » Pode ser feita uma visita a um parque ambiental com diversidade em fauna e flora.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

No caso da área não possuir muitos elementos para serem observados, o animador pode espalhar, previamente, alguns materiais na área (folhas em decomposição, flores secas, insetos vivos ou mortos, sementes, dentre outros), a fim de proporcionar uma diversidade de elementos a serem observados/"fotografados".

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

CORNELL, J. Brincar e aprender com a natureza. São Paulo: Companhia Melhoramentos: Editora Senac, 1996.

Sites:

<http://www.floraefauna.com/> - site com temas ligados a Meio Ambiente

[http://www.serracanastra.com.br/fauna\\_flora/fauna\\_flora.html](http://www.serracanastra.com.br/fauna_flora/fauna_flora.html) - fauna e flora da Serra da Canastra

<http://br.fotolia.com/cat1/4000000> - fotos de fauna e flora



## Atividade: CUIDADO COM O CAÇADOR

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                                      ( X ) Físico-esportivo                                      ( X ) Intelectual  
( ) Social    ( ) Manual    ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A atividade consiste na estimulação do aprendiz sobre “ilhas ou áreas preservadas/protegidas” e os diversos animais que habitam nessas áreas, considerando as interferências humanas em seus **habitats** e a extinção de várias espécies animais. Serão demarcadas áreas protegidas e os animais deverão sair em busca de alimentos e água fora dessas áreas, necessitando fugir do caçador e se proteger nas ilhas de preservação.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Demarcar círculos com fio barbante ou giz numa distância considerável. Estas áreas terão a denominação de “ilhas ou áreas preservadas”, onde os animais estarão protegidos; Deverão ser espalhadas balas de cores diferentes no restante da área, ou seja, fora das áreas preservadas (representando água e comida).
2. **Desenvolvimento:** Ao sinal do animador os animais deverão correr e trocar de áreas preservadas, tentando conseguir alimentos e água; Cada animal deverá pegar três balas de cada cor, com o cuidado para que o caçador não o pegue. Sua área segura são as ilhas.
3. **Encerramento:** Aqueles que não conseguirem a quantidade de alimento e água suficientes para sua sobrevivência ou forem caçados, estarão extintos; O término da atividade se dará quando não houver mais disponibilidade de alimento e água; Finaliza-se a atividade fazendo uma discussão reflexiva sobre a diminuição dos **habitats** dos animais e a sua extinção.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Área ampla em espaço fechado ou área verde.
2. **Materiais/Equipamentos:** Balas de cores diferentes; Giz ou fio barbante.
3. **Humanos:** Grupo Participante; Um Animador sociocultural (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Leitura de textos que tratem de áreas preservadas e de extinção de animais.
- » Assistir filmes sobre animais em áreas naturais ou áreas preservadas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

- » Deve-se adequar o tempo da atividade e o número de animadores de acordo com o tamanho do grupo.
- » Pode-se aumentar ou diminuir as áreas preservadas, bem como a quantidade de alimentos, a fim de aumentar ou diminuir o grau de dificuldade da atividade.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

CORNELL, J. A alegria de aprender com a natureza. São Paulo: Ed. Senac. Companhia Melhoramentos, 1997.

MARCELLINO, N. C. (org.). Repertório de Atividades de Recreação e Lazer por Ambientes. Campinas: Papirus, 2007.

COSTA, P. C. Unidades de conservação. São Paulo: Aleph, 2002.

Sites:

[www.mma.gov.br](http://www.mma.gov.br)

Imagens, Vídeos e Filmes:

Filmes do canal **National Geographic** sobre áreas preservadas e hábitos dos animais.

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

BRASIL. Ministério do Meio Ambiente. Sistema Nacional de Unidades de Conservação. Brasília, 2000.

## Atividade: ECO GIBI

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                                  ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar              ( ) Vivência pelo conhecer              ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade que tem como objetivo incentivar a imaginação dos participantes por meio da elaboração de histórias em quadrinhos a partir de experiências vividas em áreas naturais, incentivando-se a criatividade artística e o desenvolvimento de temáticas referentes ao meio ambiente (impactos ambientais em uma trilha, conduta em um acampamento, medidas de segurança, entre outras temáticas).

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Divide-se os pequenos grupos para, inicialmente, conversarem sobre a temática a ser escolhida para escrever a história em quadrinhos; O animador deve discutir com o grupo sobre as temáticas relacionadas ao meio ambiente (impactos ambientais em uma trilha, conduta num acampamento, medidas de segurança, entre outras temáticas); Serão distribuídas folhas de papel A4, canetas coloridas e lápis de cor.
2. **Desenvolvimento:** Cada grupo elabora sua história e confecciona o seu gibi com ilustrações.
3. **Encerramento:** Após a finalização desta fase, cada grupo lê sua história a todos e os "gibis" ficam disponíveis para serem socializados no grupo, montando-se uma pequena biblioteca para acesso de todos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Área Fechada e ampla.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel A4; Canetas Esferográficas; Lápis de cor ou de cera.
3. **Humanos:** Grupo participante; 01 animador (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Assistir desenhos animados e ler gibis sobre temáticas diversas, procurando destacar a ideia principal da história.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Pode-se adequar o número de componentes nos grupos.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://www.castelodogibi.com> - informações sobre gibis

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Gibi> - informações sobre gibis

## Atividade: OS ELEMENTOS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( X ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( x ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade de estimulação do aprendizado e percepção sobre as características de diversos elementos e suas relações com o meio ambiente.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Serão formados grupos e cada grupo receberá uma folha de papel com indicações de elementos que deverão ser coletados no meio ambiente e que representem o que foi solicitado nos itens listados para cada equipe.  
Exemplo:  
Grupo 01: 01 Elemento que represente a Paz, 01 Elemento que represente a Energia Positiva, 01 Elemento que represente o Belo;  
Grupo 02: 01 Elemento Mineral, 01 Elemento que represente Transformação, 01 Contaminante do Ambiente;  
Grupo 03: 01 Elemento Ácido, 01 Elemento Natural Comestível, 01 Elemento Reciclável;  
Grupo 04: 01 Elemento "Morto", 01 Elemento que represente o Indispensável, 01 Elemento que represente o Metal.
- Desenvolvimento:** O animador combina com o grupo um tempo para a coleta desses elementos e no retorno de todos, cada grupo deverá apresentar seus elementos e explicar as relações estabelecidas e o motivo de tal escolha.
- Encerramento:** O encerramento se dará com a apresentação de todos os grupos e a confecção de um painel representativo, contendo os elementos e suas características.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Área verde ampla (trilha, jardim, parque).
- Materiais/Equipamentos:** Folhas de papel 40 g; Cola; Fita adesiva; Canetas pilot.
- Humanos:** Grupo Participante; 01 Animador (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Visitar feiras de ciências para conhecer melhor alguns elementos físicos, químicos e biológicos e suas características.
- » Pode ser feita uma pesquisa bibliográfica a partir dos elementos escolhidos pelos grupos e ver quais seus efeitos na natureza.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

No caso da área não possuir muitos elementos para serem observados, o animador pode espalhar, previamente, alguns materiais na área (pedras, metais, folhas em decomposição, flores secas, insetos vivos ou mortos, sementes, entre outros), a fim de proporcionar uma diversidade de elementos a serem coletados.

Se não for possível colar os elementos no papel 40 g, o painel pode ser feito com os elementos espalhados no chão, contendo as características escritas em folhas de papel ao lado dos mesmos.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://www.cdcc.sc.usp.br/elementos> - site de elementos químicos

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Metal> - site de metais

## Atividade: GINCANA ECOLÓGICA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade de socialização e colaboração mútua em direção a um objetivo, estimulando o exercício de dramatização e criatividade, propiciando a integração do grupo e as habilidades artísticas.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Dividir o grupo em 4 subgrupos;
- » Distribuir para cada grupo uma ficha, com tarefas;
- » O Tempo para realização das tarefas deve ser discutido entre os grupos e o animador.

#### 2. Desenvolvimento: Distribuir para cada grupo uma ficha, com as seguintes tarefas:

- » Coletar o lixo encontrado numa área determinada e num tempo definido (ganha a equipe que tiver com maior quantidade de lixo no saco);
- » Criar uma Música com 03 palavras-chave. Ex: Lazer, Preservação Ambiental e Colônia de Férias (cantar no final);
- » Representar, com uma mímica, uma história criada para demonstrar a agressão ao meio ambiente e outra para demonstrar as ações de preservação ambiental (pode ser uma única história, com os dois enfoques).

#### 3. Encerramento: A atividade se encerra com a apresentação de todas as tarefas pelas equipes.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Área ampla em ambientes fechados ou abertos.
2. **Materiais/Equipamentos:** Sacos de lixo; Papel A4; Canetas esferográficas.
3. **Humanos:** 01 animador sociocultural (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Procurar aprofundamento teórico sobre temáticas referentes ao lixo e à preservação ambiental.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

As tarefas podem ser adaptadas de acordo com o número de participantes e a faixa etária.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

MARCELLINO, N. C. (org.). Repertório de Atividades de Recreação e Lazer. Campinas: Papirus, 2002.

MARCELLINO, N. C. (org.). Repertório de Atividades de Recreação e Lazer por Ambientes. Campinas: Papirus, 2007.

## Atividade: MUTIRÃO LIMPEZA TOTAL

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                              ( X ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A Atividade tem como objetivo trabalhar a conscientização sobre a questão do lixo e da reciclagem, promovendo a criatividade. Oportunidade de discussão de conceitos importantes como a Política dos 3R e a diferença entre redução, reutilização e reciclagem.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** O animador deve formar equipes com cores diferentes, baseadas nas cores utilizadas na coleta seletiva de resíduos para a reciclagem: AZUL: papel/papelão; VERMELHO: plástico; VERDE: vidro; AMARELO: metal; PRETO: madeira; LARANJA: resíduos perigosos; BRANCO: resíduos ambulatoriais e de serviços de saúde; ROXO: resíduos radioativos; MARRON: resíduos orgânicos; CINZA: resíduo geral não reciclável ou misturado, ou contaminado não passível de separação.
2. **Desenvolvimento:** Cada equipe receberá um saco grande de lixo e terá um tempo e um espaço para fazer a coleta dos materiais compatíveis com a sua cor. Será elaborado um mapa simplificado da área onde deverá ser feita a coleta e cada equipe receberá um desses mapas. Ao retornarem, as equipes deverão desenhar o mapa da área no chão, utilizando fios barbante ou fita adesiva, e deverão colocar os resíduos (lixo) encontrados em cada local na referida área. Cada equipe deverá fazer o seu mapa.
3. **Encerramento:** Será feita uma comparação dos resíduos coletados por cada equipe e as áreas de maior incidência, identificando as áreas mais críticas.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Área ampla em espaço ao ar livre.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel A4 (elaboração dos mapas); Cópias dos mapas; Sacos para Coletar o Lixo; Cartolina colorida para fazer crachás com as cores das equipes; Canetas coloridas; Fio barbante ou fita adesiva.
3. **Humanos:** 01 animador (a) (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Realizar pesquisa sobre áreas mais poluídas da região.
- » Realizar pesquisa sobre a Política dos 3R e a diferença entre redução, reutilização e reciclagem.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Se não houver muitos materiais para serem recolhidos, o animador deve, previamente, espalhar pela área diversos materiais que se caracterizem como lixo (copo descartável, garrafa plástica, papel, pilha, pão velho, pneu, lata de refrigerante, casca de laranja etc.).

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://www.mma.gov.br/port/conama/res/res01/res27501.html> - resolução do CONAMA n. 275, de 25 de abril de 2001 – código de cores para coleta seletiva.

Imagens, Vídeos e Filmes:

Vídeos Institucionais do Grupo de Trabalho de Educação Ambiental do Ministério do Meio Ambiente.

## Atividade: PRESA E PREDADOR

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade de "quebra-gelo" e socialização entre o grupo, utilizando um tipo de "pega-pega".

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Formar colunas de pessoas e medir a distância, para facilitar o deslocamento entre elas; Serão selecionados 02 candidatos: um para ser "presa" e outro para ser "predador"; As colunas se movimentarão de acordo com o sinal do animador, ajudando ou dificultando o deslocamento de "presa" e "predador".
2. **Desenvolvimento:** Ao sinal do animador com as palavras "presa" e "predador", coloca-se a mão no ombro do colega do lado "trancando" a passagem lateral ou no outro sentido; A "presa" deverá fugir do "predador" por entre as colunas; Pode-se aumentar o número de presas e de predadores, aumentando o grau de dificuldade; Pode-se mudar o papel de cada um a qualquer momento, invertendo-os.
3. **Encerramento:** A atividade será encerrada quando o predador conseguir alcançar a presa.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Área ampla e livre de obstáculos.
2. **Materiais/Equipamentos:** Não há necessidade.
3. **Humanos:** Grupo Participante; 01 Animador sociocultural (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Pode-se sugerir pesquisa bibliográfica da cadeia alimentar dos animais e verificar quais as presas e predadores existentes no meio ambiente e a importância de cada um para o equilíbrio ecológico.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

As adaptações podem ser feitas no sentido de criar "sinais" diferentes, a fim de ajudar "presa" ou "predador", ou mesmo, dividir aleatoriamente componentes do grupo que ajudarão na fuga da "presa".

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Cadeia\\_alimentar](http://pt.wikipedia.org/wiki/Cadeia_alimentar) - site com informações sobre cadeia alimentar

<http://www.brasilecola.com/biologia/cadeia-alimentar.htm> - site com informações sobre cadeia alimentar e outras informações sobre ecologia.

## Atividade: SENSações NA TRILHA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- Artístico                       Físico-esportivo                       Intelectual  
 Social                               Manual                                       Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- Vivência pelo praticar                       Vivência pelo conhecer                       Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade realizada numa trilha, em área natural, onde os participantes terão a possibilidade do aprendizado, da estimulação e da percepção sobre a diversidade biológica por meio dos sentidos (percepção dos sons, cheiros e imagens).

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- 1. Preparação:** É recomendado que o animador pré-selecione uma trilha, para ter conhecimento de sua configuração e de todos os elementos existentes na área; Cada componente do grupo receberá uma pequena caderneta e canetas para anotações; Todos deverão receber orientações sobre “conduta consciente em áreas naturais” e como devem se comportar na trilha; Como um dos objetivos é o de percepção dos sons, é importante manter o silêncio na trilha.
- 2. Desenvolvimento:** Ao adentrar na trilha, cada componente do grupo deverá anotar os sons e os cheiros que percebe no decorrer do caminho; Tudo o que for percebido como diferente, deverá ser anotado e/ou desenhado, para posterior exposição ao grupo e discussão; É importante explicar que nada deverá ser arrancado ou coletado, apenas observado, sentido e anotado.
- 3. Encerramento:** Ao retornar da trilha, cada um dará seu depoimento de tudo o que foi percebido na trilha (sons, cheiros e imagens) e mostrará ao grupo os desenhos elaborados.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- 1. Espaços/Condições:** Trilha ou área verde (bosque).
- 2. Materiais/Equipamentos:** Pequenas Cadernetas de papel; Canetas esferográficas.
- 3. Humanos:** Grupo participante; 01 animador sociocultural (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Conhecer os programas de conduta consciente do Ministério do Meio Ambiente.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Caso não haja possibilidade de visita a uma trilha, essa atividade poderá ser realizada numa área que contenha relativa biodiversidade.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

ROCHA, M. B.; TELLES, M. Q.; PEDROSO, M. L.; MACHADO, S. M. C. Vivências Integradas com o Meio Ambiente. São Paulo: Sá, 2002.

Sites:

<http://www.trilhasetrilhas.tur.br> - informações sobre trilhas

<http://www.mma.gov.br/port/sbf/dap/condnatur.html> - conduta consciente em ambientes naturais

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

BAHIA, Mirleide Chaar. Lazer – Meio Ambiente: em busca das atitudes vivenciadas nos Esportes de Aventura. (Dissertação de Mestrado).

Piracicaba, SP: Universidade Metodista de Piracicaba - UNIMEP. 2005.

## Atividade: "SHOW DO BISÃO"

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A atividade é uma adaptação do "Show do Milhão", tendo como objetivo proporcionar o conhecimento por meio de leitura de textos referentes à área de meio ambiente e a discussão da temática.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Serão formados grupos de cinco a seis pessoas, que receberão um texto escolhido por todos para a leitura; O texto terá como temática, questões referentes ao meio ambiente, e deverá ser compatível com a faixa etária média e o grau de conhecimento do grupo; O tempo de leitura deverá ser estabelecido a partir de discussão entre animador e grupos; Após a leitura, cada grupo deverá elaborar três perguntas para serem feitas aos demais grupos; Cada grupo deverá fazer três perguntas e responder a três.  
A pontuação:
  - » Um ponto para as respostas corretas.
  - » No caso de o grupo não saber a resposta, existem três possibilidades:
    - a) Ajuda dos universitários (dos outros grupos): ganha apenas 0,5 ponto.
    - b) Consulta no texto: ganha apenas 0,5 ponto.
    - c) Passar para outra equipe: não perde, mas também não ganha ponto.
- Desenvolvimento:** A cada rodada haverá o sorteio de quem fará a pergunta e quem a responderá; Feita a pergunta para o grupo correspondente, haverá um tempo (acordado por todos) para discussão no grupo; A resposta pode ser dada a qualquer momento, dentro do tempo estabelecido.
- Encerramento:** A atividade se encerra ao final das questões (perguntas e respostas); Independente de ganhadores e vencedores, todos recebem um chocolate BIS pela participação (em alusão ao show do Bisão).

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Área Fechada e ampla.
- Materiais/Equipamentos:** Textos (variados); Papel A4; Canetas Esferográficas; Chocolates Bis.
- Humanos:** 01 Animador (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Podem ser utilizadas poesias ou músicas;
- » Os textos, o número de perguntas, o tempo de duração, tudo deverá se adaptar ao número de participantes, à faixa etária e ao grau de conhecimento do grupo.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

ROCHA, M. B.; TELLES, M. Q.; PEDROSO, M. L.; MACHADO, S. M. C. Vivências Integradas com o Meio Ambiente. São Paulo: Sá, 2002.

Site:

[http://www.partes.com.br/meio\\_ambiente/poesia.asp](http://www.partes.com.br/meio_ambiente/poesia.asp) - poesias que tratam da temática Meio Ambiente



## Atividade: TEATRO ECOLÓGICO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar              ( ) Vivência pelo conhecer              ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade de conhecimento e interação, por meio da poesia e da representação teatral, sobre a questão do lixo nas cidades e as diferenças sociais da humanidade.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** O grande grupo deverá ser dividido em dois subgrupos. A temática central será a poesia do amazonense Tiago de Melo: **Mão do lixo**

A mão que eu cato o lixo / Não e a mão com que eu devia ter. / Não tenho para ganhar / Na mesa da minha casa / O pão bom de cada dia. / Como não tenho, aqui estou. / Catando lixo dos outros, / O resto que vira lixo. / Não faz mal se ficou sujo, / Se os urubus beliscaram, / Se ratos roeram pedaços, / Mesmo estragado me serve, / Porque fome não tem luxo. / A mão com que cato o lixo / Não é a que eu devia ter. / Mas a mão que a gente tem / É feita pela nação. / Quando como coisa podre / Depois me torço de dor / Fico pensando: tomara / Que esta dor um dia doa / Nos que tem tanto, mas tanto, / Que transformam pão em lixo / Com meus dedos no monturo / Sinto-me lixo também. / Não pareço, mas sou criança. / Por isso enquanto procuro / Restos de vida no chão, / Uma fome diferente, / Quem sabe é o pão da esperança / Esquento meu coração: / Que um dia criança nenhuma / Seja mão serva do lixo.

2. **Desenvolvimento:** Os dois grupos deverão utilizar a poesia como inspiração para montar uma peça teatral livre, utilizando-se da temática de forma geral, enfocando os assuntos tratados pelo poeta.
3. **Encerramento:** A atividade se encerra com a encenação teatral dos dois subgrupos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Área Fechada e ampla.
2. **Materiais/Equipamentos:** Tintas para pintura de rosto; Jornais velhos; Pedacos de Tecidos; Fio barbante ou fita adesiva.
3. **Humanos:** 01 animador (ou mais, se necessário).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Conhecer as obras do autor e de outros poetas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Pode-se utilizar poemas, textos ou músicas.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Site:

[http://www.partes.com.br/meio\\_ambiente/poesia.asp](http://www.partes.com.br/meio_ambiente/poesia.asp) - poesias

Capítulo 6

---

# **ESPORTES ALTERNATIVOS NAS COLÔNIAS DE FÉRIAS TEMÁTICAS**

Patrícia Reyes de Campos

## Atividade: BOIA-CROSS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                          ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A atividade acontece no meio aquático, com a utilização de uma boia, parecida com o pneu de caminhão, mas unida em sua parte central, assemelhando-se quase ao formato de uma prancha, observada as devidas proporções. A boia é o equipamento que o participante utilizará para de transportar de um local a outro. Ocorre principalmente em rio.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Estudar o percurso completo que será oferecida a atividade, verificando os acidentes geográficos (pedras, curvas, árvores, quedas etc.);
- » Explicar as formas de manobras aos participantes, na necessidade das mesmas no decorrer do percurso;
- » Demonstrar as posições de segurança aos participantes, na necessidade das mesmas no decorrer do percurso.
- » Separar as boias e equipamentos de segurança;
- » Explicar aos participantes como será a vivência da atividade, informando que haverá diversas paradas para se realizar as manobras necessárias.

2. **Desenvolvimento:** O monitor segue com um grupo para o início da atividade. Todos, já equipados e com sua bóia entram no rio e inicia-se a vivência. O monitor sempre realizará o percurso antes do participante. Como já o estudou antecipadamente, deve informar quais serão as manobras necessárias para realizar determinada parte do percurso. Ao iniciar, certifica-se que o esperado para determinado percurso pode ser realizado pelos participantes e assim, um de cada vez inicia a vivência. No caso do participante não se sentir confiante para executar determinadas partes do percurso, o monitor poderá fazer um percurso alternativo para este.

3. **Encerramento:** O encerramento acontece quando os participantes terminam de vivenciar a atividade, chegando ao final do percurso estipulado.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Rio com pouco acidente geográfico, sem muita correnteza e com profundidade razoável para os participantes.
2. **Materiais/Equipamentos:** Boia-cross, capacete, luva, pé de pato, roupa de **neoprene**, caso a temperatura da água seja muito fria.
3. **Humanos:** Um monitor experiente e capacitado para auxiliar no percurso e nas manobras necessárias no decorrer da atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Antes de iniciar a atividade, é interessante falar da história dessa modalidade e informar que foi criada e patenteada no Brasil. Existe também o Acquaride que possui quase as mesmas características do boia-cross, mas a boia é construída e desenhada exatamente para tal modalidade, possuindo algumas alterações e adaptações no seu formato. Essa é uma modalidade esportiva que possui competições regionais e nacionais. Pode ser praticada independente de faixa etária, sexo ou condicionamento físico.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Como vivência da atividade, caso não se tenha um rio, pode-se utilizar um outro meio aquático, mas respeitando as regras de segurança necessárias para que não haja risco ao participante. Se feita numa piscina, pode-se trabalhar a braçada que também é utilizada no boia-cross e se houver desnível, torna a atividade mais interessante.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

—

## Atividade: CANOAGEM

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade que se baseia em utilizar o caiaque como transporte aquático, para transpor um determinado percurso.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- 1. Preparação:** Demonstrar aos participantes como utilizar o remo:
  - » O tamanho ideal do remo para cada participante é aquele que tem a sua altura com o braço estendido;
  - » A abertura para segurar o remo, é medida com o remo na horizontal sobre a cabeça, fazendo um ângulo de 90 graus com cada braço;
  - » Evitar flexionar os braços no momento da remada;
  - » Ao remar bilateralmente, a água de frente para trás, iremos para frente;
  - » As manobras para virar para esquerda devem ser feitas somente com o remo do lado direito; o inverso de faz para manobras do lado direito;
  - » Para andar de ré, é necessário remar de trás pra frente, sempre alternando as remadas, uma vez com cada lado.
  - » Separar os coletes para cada participante
  - » Separar os caiaques;
  - » Fazer um prévio alongamento, principalmente dos membros superiores.
- 2. Desenvolvimento:** Cada participante terá um tempo para se familiarizar com o caiaque, o remo e o meio aquático. Aos poucos, conforme estes forem se sentindo mais à vontade, pode-se delimitar um percurso ou sugerir alguns desafios. No entanto, a vivência por si só, com um equipamento e em um meio diferente, já explora a curiosidade e superação de limite do participante. Aos poucos ele próprio vai criando atividades para se desafiar, e depois anima-se a desafiar o colega.
- 3. Encerramento:** Essa atividade se encerra a partir do tempo que se tem disponível para realizá-la. Por ser uma vivência essencialmente física, não é recomendável que se permaneça muito tempo na atividade, sugerindo a troca constante dos participantes ou algumas paradas para relaxar.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- 1. Espaços/Condições:** Piscina, lago, represa, mar ou rio que tenha boas condições de navegação, com poucos acidentes geográficos (curvas, ondas, correnteza, pedras e arbustos).
- 2. Materiais/Equipamentos:** Caiaque individual e de passeio, pois possui mais estabilidade; Colete salva-vidas; Remo.
- 3. Humanos:** Depende da quantidade de participantes, mas sugere-se que se tenha um monitor, que saiba nadar e remar, para um grupo de 5 a 7 caiaques.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Depois que o grupo já tiver mais familiaridade e condicionamento com o caiaque, pode-se marcar um percurso mais extenso, podendo ser uma visita a algum local que possa se chegar com o equipamento.

Pode-se organizar também algumas provas com um circuito preestabelecido, em que os participantes deverão passar pelas estações demarcadas e vence o participante que executá-lo no menor tempo. Pode-se também organizar uma prova de revezamento com os caiaques, onde a equipe será trocada a cada percurso realizado.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

De acordo com a faixa etária dos participantes e conhecimento, recomenda-se que o número de monitores seja elevado ou diminuído. Para crianças menores de 7 anos, recomenda-se que esta seja acompanhada por um adulto, e que a dupla não participe de provas de desafios ou competição.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Site:

<http://users.med.up.pt/canoeing/HtmlPort/HistorC.html>

## Atividade: CORRIDA DE AVENTURA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |  |  |                                      |
|--|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Artístico         | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input type="checkbox"/> Intelectual |
| <input checked="" type="checkbox"/> Social | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico   |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A corrida de aventura é uma competição em equipe, onde todos devem percorrer um percurso, passando por diversas modalidades, mínimo de 3 (terrestre, aquática e vertical). A prova se dá na busca de pontos de controle, por meio da navegação por mapa e bússola. Vence a equipe que passar por todos os postos de controle e cruzar a linha de chegada em primeiro.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Separar o mapa da região que será realizada a atividade;
- » Demarcar os pontos de controle;
- » Eleger os monitores que deverão permanecer nos postos de controle e os pontos em que não haverá monitor, mas alguma prova a ser realizada que possa ser comprovada ao final da prova;
- » Levantar as coordenadas desses pontos para serem informados na entrega dos mapas;
- » Separar as equipes, sendo elas mistas (homem e mulher na mesma equipe);
- » Separar os materiais e equipamentos esportivos que serão utilizados no decorrer da prova (caiaque, técnicas verticais etc.);
- » Ensinar aos participantes como utilizar a bússola e como fazer a leitura do mapa. Dependendo da clientela e faixa etária, pode-se entregar um croqui em vez de mapa topográfico.
- » Preparar planilhas para marcar passagem das equipes pelos pontos de controle.

2. **Desenvolvimento:** As equipes serão compostas de 2 a 4 pessoas. Uma hora antes da prova, será entregue o mapa, para que eles possam se organizar e traçar o percurso que irão executar. A organização é responsável por avisar quais são os pontos de controle e qual a modalidade que deve ser praticada de um ponto a outro, mas o percurso quem define é a equipe, de acordo com a topografia do terreno e as condições da equipe. Na hora combinada, dá-se a largada e todas as equipes saem para o início da prova. Deverão ter monitores nos pontos de controle, para fiscalizar a passagem dos participantes, apoiar na necessidade de médicos ou necessidade de desistência da prova. Conforme as equipes vão passando pelos pontos de controle, o monitor/fiscal marca o nome da equipe, o horário e pede para que o capitão da equipe assine.

3. **Encerramento:** As equipes deverão passar por todos os pontos de controle, e conforme forem chegando, vai se marcando a ordem de classificação. No entanto, só será validada a equipe que chegar com todos os integrantes de sua equipe. Caso um deles desista ou interrompa a prova, automaticamente a equipe estará desclassificada, mas se os demais integrantes da equipe quiserem continuar a prova não haverá problema. Só não será computada a classificação da equipe no momento da chegada, para fins de pontuação.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Área arborizada, com trilhas e espaço para algum esporte aquático, podendo ser lago, represa, piscina, mar, rio etc.; Algum morro ou parede que se possa realizar um rapel ou escalada com segurança.
2. **Materiais/Equipamentos:** Apito; Bússola; Capacete; **kit** primeiros socorros; lanterna; materiais de verticais (mosquetão, cadeirinha, ATC).
3. **Humanos:** De acordo com o tamanho da prova, verificar a quantidade de monitores necessários para os postos de controle; ter monitor capacitado para apoiar as modalidades aquáticas e as verticais; ter uma equipe para chegada.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Qualquer faixa etária pode participar dessas atividades, desde que o percurso oferecido seja adequado. Dependendo da clientela que estiver atendendo, não é necessário que todos os participantes passem por todas as provas, no sentido de praticá-las. Embora a equipe deva estar sempre junta, em alguns trechos, a organização da prova pode indicar que somente alguns façam o trecho de canoagem ou vertical, por exemplo, enquanto o restante da equipe, segue por trilha ou trekking para se encontrarem ao final dessa atividade. Isso faz com que aqueles nunca tiveram familiaridade com determinadas práticas, ou que ainda não se sentem preparados para vivenciá-la, não se excluam da atividade por conta disso.

### **NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:**

A corrida de aventura pode ser realizada em locais abertos, em contato direto com a natureza, mas também pode-se adaptar os locais, de acordo com as condições, como, por exemplo, utilizar uma piscina, ou utilizar uma escalada em parede artificial. Mas deve-se manter o caráter de orientação por meio da bússola e a diversidade de, no mínimo, três modalidades esportivas.

### **CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:**

Sites:

[www.quasarlontra.com.br](http://www.quasarlontra.com.br)

[www.apca.com.br](http://www.apca.com.br)

## Atividade: CORRIDA DE ORIENTAÇÃO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |                                      |
|------------------------------------|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico   |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|--|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A corrida de orientação é um percurso demarcado por coordenadas, onde os participantes só conseguirão chegar ao próximo ponto, com a orientação de uma bússola. São entregues aos participantes todas as coordenadas do percurso, para cada ponto é necessário que haja um fiscal ou alguma tarefa de solicitação ou de execução que comprove que o participante passou por aquela coordenada, antes de chegar ao final.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Demarcar os pontos que serão passagem da corrida;
- » Listar as coordenadas para entregar aos participantes;
- » Preparar mais de um percurso, com o mesmo grau de dificuldade e quantidade de coordenadas;
- » Preparar planilha de fiscalização e chegada dos participantes;
- » Ensinar a utilizar a bússola;
- » Preparar uma demonstração prática da utilização da bússola, com alguns pontos.
- » Demarcar o ponto zero de onde sairão os participantes.

2. **Desenvolvimento:** Entrega-se a lista de coordenadas para os participantes, sendo que existe mais de uma lista. Cada equipe deverá ser guiada pelas coordenadas que recebeu, sem se orientar pelas outras equipes. O grupo não saberá que existe mais de uma lista. Assim, cada equipe deverá ter precisão e confiança na sua orientação para alcançar os pontos listados. A equipe que terminar primeiro o percurso ganha a prova.

3. **Encerramento:** Ao final, verifica-se a equipe que cruzou a linha de chegada primeiro e passou por todos os pontos demarcados em sua planilha. Pode-se fazer um debate e discussão para verificar se houve desconfiança por perceber que nem todas as equipes seguiam as mesmas coordenadas. Só vale a equipe que chegar completa ao final da prova.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Qualquer área aberta ou fechada, que tenha possibilidade de circulação. Essa atividade já foi planejada em clubes, mas também dentro dos prédios da faculdade.
2. **Materiais/Equipamentos:** Bússola; papel (A4); fita para demarcar pontos; lista com as coordenadas.
3. **Humanos:** Monitores para demarcação e fiscalização dos pontos e para chegada.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Pode ser oferecido para qualquer faixa etária. Mais do que ser hábil na velocidade, deve-se ter muita atenção e concentração para achar e se manter na coordenada proposta, pois qualquer ângulo errado, o desviará do caminho, fazendo com que perca tempo. Os participantes podem se distribuir para que todos encontrem a coordenada com a bússola e oriente os demais para acharem o ponto. Se todos optarem por fazer tudo ao mesmo tempo, a equipe não se sairá tão bem, pois necessita de estratégia de divisão de funções para terminar mais rapidamente a prova.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Em vez de iniciar com todas as equipes juntas, e coordenadas diferentes, pode-se fazer o mesmo percurso e computar o tempo das equipes, verificando quem o faz em um menor tempo. Para isso, as demais equipes não podem assistir o desempenho da equipe anterior, caso trate-se de espaço aberto, de fácil visualização dos pontos demarcados.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

—

## Atividade: ESCALADA EM PAREDE

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |                                      |
|------------------------------------|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico   |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|--|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A atividade consiste em escalar uma parede vertical, podendo ter uma parte inclinada, dificultando mais a atividade e necessita de equipamentos específicos e pessoas capacitadas para fazer a segurança.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Separar os equipamentos necessários;
- » Explicar aos participantes as diversas formas de escalada que existem, incluindo a que eles irão participar;
- » Demonstrar os tipos de nós feitos para segurança;
- » Demonstrar como manusear a corda, o mosquetão e o gri-gri;
- » Demonstrar como vestir a cadeirinha e os cuidados necessários;
- » Dar dicas de como se deslocar na parede, de acordo com a dificuldade encontrada.

2. **Desenvolvimento:** Os participantes se ajudarão a vestir a cadeirinha, depois, um de cada vez se inicia a escalada. Os participantes que aguardam a vez, podem auxiliar o participante que está escalando, sugerindo as pedras próximas e membros que devem ser mexidos para este se localizar e obter sucesso na escalada. Dependendo da faixa etária, os próprios participantes podem auxiliar na segurança do colega, desde que supervisionados por um monitor experiente e capacitado.

3. **Encerramento:** A atividade se encerra de acordo com o tempo disponível para a atividade e a disposição dos participantes. Sugere-se que os participantes tenham a oportunidade de tentar mais de uma vez a escalada. No entanto, é importante que haja uma alternância das tentativas, para evitar dores musculares no dia seguinte.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Parede verticalizada, de aproximadamente 5 metros, com pedras fixadas, com manutenção recente.
2. **Materiais/Equipamentos:** Mosquetão, corda estática, gri-gri, capacete, fita de segurança.
3. **Humanos:** Um monitor com conhecimento de técnicas verticais, que saiba ensinar e fazer a segurança dos participantes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Nessa atividade podem participar pessoas de diferentes faixas etárias. O participante que não se sentir a vontade para tentar a escalada, pode auxiliar na vestimenta da cadeirinha ou mesmo na segurança do colega, desde que possua uma supervisão, ou na orientação das pedras para chegar ao topo.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Para as atividades de técnicas verticais, é necessário que, em primeiro lugar, sejam observadas as questões de segurança. Nesse caso, se não tiverem uma parede de escalada artificial, mas tiverem uma área aberta, como um morro onde seja possível montar os equipamentos com segurança, a atividade também poderá ser oferecida. Nesse caso, deve-se observar se há alguma estrutura seguramente fixa que pode ser atracada à corda de segurança que guiará os participantes.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

COSTA, V. Esportes de aventura e risco na montanha: um mergulho no imaginário. São Paulo: Manole, 2000.

KRAKAUER, J. No ar rarefeito. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.



## Atividade: ESPORTES SOBRE RODAS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |  |  |                                      |
|--|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Artístico         | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input type="checkbox"/> Intelectual |
| <input checked="" type="checkbox"/> Social | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico   |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividades que acontecem num percurso determinado, de preferência na forma de passeio, com um local a ser alcançado. Os participantes levarão seus próprios equipamentos, cada um de acordo com sua vivência e gosto. É importante que se tenha alguns equipamentos para serem oferecidos àqueles que não os possuem, ou que gostariam de experimentar um diferente daquele que já possui.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Delimita-se qual o local e percurso que será vivenciado pelos participantes, verificando se há necessidade de limpeza, deslocamento de material ou orientação para a atividade;
- » Informar aos participantes qual será o percurso e solicita que todos tragam seus equipamentos, junto com os acessórios de segurança pessoal;
- » Informar que não será permitido equipamentos que sejam motorizados, apenas todo e qualquer equipamento que seja uma forma de transporte sobre rodas, tais como rolimã, skate, bicicleta, triciclo, patinete, patins etc.
- » Se for realizada a atividade em local público, é necessário que se peça a intervenção do órgão responsável pelas vias públicas para apoio e delineamento do percurso, para a não circulação de veículos motorizados.
- » Deixar alguns pontos para distribuição de água aos participantes.

2. **Desenvolvimento:** Após informado o percurso e marcada a hora da saída, cada participante munido com o seu equipamento deverá estar presente no ponto de largada. O desenvolver da atividade se dará de acordo com o condicionamento dos participantes. É importante que se tenha pelo menos 3 monitores para acompanhar a atividade, sendo que um ficará a frente do grupo, outro no meio e um por último, para se ter o controle do grupo, sem que nenhum participante se perca. Há a necessidade ainda de um grupo de apoio para qualquer eventualidade ou desistência da atividade. Sugere-se também que os monitores que estão acompanhando a atividade tenham um **kit** de primeiros socorros na mochila. No decorrer da atividade, pode-se programar paradas para informações do local que estão visitando, dinâmicas, beber água e comer.

3. **Encerramento:** A atividade encerra-se no momento em que todos os participantes chegam ao local almejado, havendo uma confraternização.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço para circulação de pessoas, de preferência nivelado e acimentado para que todos possam participar com os mais diversos equipamentos sobre rodas; delimitar espaço e evacuar circulação de veículos motorizados.
2. **Materiais/Equipamentos:** Equipamentos sobre rodas; acessórios de segurança; apito; walkie-talkie; Placas de orientação do percurso; croqui do percurso; água e local para armazenamento; filtro solar; **kit** de primeiros socorros; bomba de encher pneu; câmara de ar.
3. **Humanos:** É necessário pelo menos 5 monitores para a atividade, sendo 3 para o percurso e os demais para apoio.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Essa é uma atividade que permite a prática em família, respeitando as escolhas e habilidades de cada um. Ao mesmo tempo, se o responsável não se sentir à vontade para participar da atividade, este pode auxiliar na equipe de apoio, fazendo o acompanhamento do grupo, ou nos pontos de distribuição de água, hidratando o pessoal que está participando da atividade.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

A atividade pode ser planejada para um passeio em grupo, mas também pode ser planejada para que os participantes vivenciem os mais diferentes tipos de esportes sobre rodas, construindo um circuito menor. Nesse caso, os participantes podem auxiliar no apoio na vivência dos demais, em determinados equipamentos. Pode-se fazer duplas e um auxiliar o outro como, por exemplo, no skate, bicicleta, carrinho de rolimã etc.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

UVINHA, R. R. Juventude, lazer e esportes radicais. São Paulo: Manole, 2001.

## Atividade: FLAG BALL

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |                                      |
|------------------------------------|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico   |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Jogo coletivo, adaptado do futebol americano. Tem por objetivo levar a bola até o final da quadra da equipe adversária, sem perder as "tiras da vida" que o permitem permanecer em quadra.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Delimitar o espaço do jogo;
- » Preparar as "fitas da vida" para os jogadores;
- » Separar a bola do jogo;
- » Explicar as regras do jogo aos participantes.

2. **Desenvolvimento:** Separam-se dois times para jogar. Pede-se aos participantes colocarem as "fitas da vida", uma de cada lado do corpo, de modo que fiquem visíveis. Explicar aos participantes que não é permitido o contato intencional entre os mesmos, nem retirar a bola da mão do adversário, podendo ser somente interceptado durante o passe. Outra forma de parar a jogada do time adversário é retirar a fita enquanto o jogador estiver com a posse de bola. Caso isso aconteça, imediatamente para-se o jogo e a bola passa a ser de posse do time que retirou a fita. O jogo se inicia com a bola sendo tocada ao chão. Caso o jogador perca as duas fitas da vida, em jogadas distintas, ficará suspenso por dois minutos, podendo retornar, normalmente, passado o tempo estipulado. Não se pode andar com a bola. Não é necessário separar os times por faixa etária ou sexo. Pode ser jogado num campo ou na quadra poliesportiva. Para marcar ponto, é necessário que a bola chegue, na extremidade contrária, sendo recepcionada pelo participante do time que está atacando.

3. **Encerramento:** Pode-se fazer o encerramento da atividade por tempo, e verificar qual equipe marcou mais pontos ou qual alcançou uma determinada quantidade de pontos primeiro.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Quadra poliesportiva, campo ou espaço aberto e nivelado.
2. **Materiais/Equipamentos:** Uma bola de futebol americano ou rúgbi, cone para demarcar a quadra.
3. **Humanos:** Um monitor para arbitrar a partida e cronometrar o tempo de expulsão temporária dos participantes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Esse jogo segue algumas regras do futebol americano e rúgbi, mas teve algumas adaptações devido ao alto teor de violência que estes permitem na prática da atividade. Pode-se mostrar como acontecem esses jogos, nos outros países, e levantar uma discussão. A possibilidade de participação mista e intergeracional é um aspecto positivo da atividade.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

A quantidade de participantes pode ser alterada de acordo com o espaço que se tem para trabalhar. Caso não se tenha a bola de futebol americano ou rúgbi, pode-se usar uma bola de basquete para realizar o jogo. Pode-se ainda colocar somente uma "fita da vida" para os participantes, e esta não ser instrumento de exclusão, mas apenas de parada do jogo, devolvendo-a para o participante no reinício do jogo, com a bola em posse da equipe adversária.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

—

## Atividade: FRISBEE

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                          ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar              ( ) Vivência pelo conhecer              ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Jogo coletivo, criado numa fábrica de tortas nos EUA, que se tornou modalidade esportiva com Federação Internacional. Nele tem-se por objetivo levar o disco do frisbee até o final da quadra da equipe adversária. É um jogo que não possui árbitro externo sendo os próprios participantes os árbitros da partida. Caso não haja um consenso entre o lance supostamente faltoso, volta-se o jogo a um instante antes do lance duvidoso.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Explicar aos participantes a regra do jogo;
- » Delimitar a área do jogo;
- » Separar o disco que será utilizado para o jogo.

2. **Desenvolvimento:** Separa-se dois times para jogar. Explica-se aos participantes que não é permitido o contato intencional entre os mesmos. O disco não pode ser retirado da mão do adversário, podendo ser apenas interceptado durante um passe. Caso o disco caia no chão, o time que o lançou perde a posse de bola. Não é necessário separar os times por faixa etária ou sexo. Se for jogado num campo, pode-se colocar 11 em cada lado. Se for na quadra poliesportiva, de basquete, coloca-se 7 para cada lado. O jogo começa com os dois times nas extremidades da quadra ou campo. O time que iniciar o ataque espera que o outro time lance o disco em direção a seu campo. Feito isso, o participante que pegar primeiro o disco dá início à partida, tentando levar o disco até a outra extremidade, sem andar com ele. Para marcar ponto, é necessário que o disco chegue, na extremidade contrária, sendo conduzido pelo participante do time que está atacando.

3. **Encerramento:** Pode-se fazer o encerramento da atividade por tempo, e verificar qual equipe marcou mais pontos ou qual alcançou 7 pontos primeiro.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Quadra poliesportiva, campo de futebol, área aberta extensa e nivelada, podendo ser jogado, também, na areia.
2. **Materiais/Equipamentos:** Disco e cone ou qualquer outro objeto visível para demarcar o espaço para marcar o ponto na chegada do frisbee.
3. **Humanos:** Participantes para o jogo;

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Essa é uma das formas de se jogar o frisbee. Há outras dezenas de maneiras de se jogar, seja em duplas, individualmente, ou em equipe. A prática do frisbee pode ser praticada por todas as faixas etárias e com times mistos, já que não há risco por não haver contato físico intenso entre os participantes.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

O frisbee pode ser jogado em qualquer ambiente. Dependendo da faixa etária, antes de se trabalhar com o jogo, pode-se optar por jogos mais individualizados, que buscam desafios individuais, tais como verificar qual a maior distância que se consegue lançar o disco e pegá-lo sem que ele caia no chão. Verificar qual o maior tempo que se consegue deixar o disco no ar. Tentar direcioná-lo ou, ainda, perguntar aos participantes, que outra forma pode ser criada para se jogar com o frisbee.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://www.frisbeebrasil.com.br>

## Atividade: POLO AQUÁTICO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                          ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade realizada em uma piscina, possuindo as características do handebol. Divide-se duas equipes e objetivo é fazer o gol com as mãos, sem poder andar com a bola ou afundá-la com o objetivo de escondê-la. Não é permitido tirar a bola da mão do adversário, podendo-se somente interceptar o passe.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Delimitar a área da piscina em que será realizada a atividade;
- » Demarcar o gol, com a estrutura específica;
- » Separar as toucas, de duas cores, para caracterizar as equipes;
- » Separar o time de forma aleatória;
- » Explicar as regras do jogo.

2. **Desenvolvimento:** Após as equipes estarem separadas e caracterizadas, pedir para que fiquem nas extremidades, próximas ao seu gol. O início do jogo se dá lançando a bola ao meio da área, e, o participante que pegar a bola primeiro, inicia o jogo, fazendo os passes. Se a bola cair fora da piscina, a posse de bola será da equipe que estava sem a posse de bola, reiniciando-se o jogo na borda próxima à saída da bola.

3. **Encerramento:** O encerramento do jogo pode ser dar por tempo ou por quantidade de gols marcados, dependendo da quantidade de partidas e participantes que queiram participar da atividade.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Piscina com profundidade adequada para os participantes, a ponto de os mesmos conseguirem caminhar dentro dela, mantendo, pelo menos, uma parte do tronco para fora d'água.
2. **Materiais/Equipamentos:** Touca de natação, mini-gol, bola e apito.
3. **Humanos:** Um monitor para arbitrar a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

A quantidade de participantes será de acordo com o tamanho da piscina e materiais que se tiver para trabalhar. Havendo muitos participantes na atividade, pode-se trabalhar com duas bolas, aumentando a ludicidade da atividade, a atenção e permitindo que mais pessoas participem, efetivamente, da atividade. Caso não se tenha um gol oficial para a atividade, pode-se demarcar o mesmo com outro material, podendo ser cadeiras, cones etc.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: TRILHA PLANILHADA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |  |  |                                      |
|--|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Artístico         | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input type="checkbox"/> Intelectual |
| <input checked="" type="checkbox"/> Social | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico   |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Trilha realizada em grupos, a partir de roteiros desenhados em forma de planilha, com quais os participantes terão que se orientar para finalizar a trilha.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Fazer o reconhecimento da trilha;
- » Desenhar a trilha em forma de planilha por partes, demonstrando o um dado percurso e características importantes para auxiliar a caminhada (por ex.: dica – não pegar atalhos; vocês passarão ao lado de uma Palmeira etc.);
- » Esconder as partes da trilha que deverão ser encontradas no decorrer da atividade (dica: plastificar ou proteger com material mais resistente que o papel para não sujar ou rasgar com facilidade);
- » Preparar o quebra-cabeça que deverá ser montado pelos participantes ao final da trilha.

2. **Desenvolvimento:** Separar o grupo em subgrupos, no número de trilhas que se conseguir criar e desenhar no local. Explicar que todos participarão de uma trilha, mas que, para saber o percurso completo, deverão se guiar pelo roteiro desenhado. Explicar que no início da trilha, será dada somente a 1ª parte do roteiro e que as demais serão encontradas no decorrer da trilha. Chegado num determinado ponto, haverá uma pista onde estará guardada a próxima parte do que deverá ser encontrada pelos participantes, e assim, até chegar ao final da trilha. Na última parte da trilha, ao encontrarem o roteiro, junto estará uma das partes do quebra-cabeça que deverá ser montado ao chegarem no local de encerramento da atividade.

3. **Encerramento:** Ao final, cada grupo encontrará uma parte do quebra-cabeça que deverá ser montado por todos, independente da ordem de chegada. A mensagem da atividade é demonstrar que o que importa é que todos participem da atividade que serão vencedores chegando ao final, independente da classificação, mostrando a característica de coletividade e trabalho em grupo, já que o quebra-cabeça só poderá ser montado quando todos os grupos chegarem ao final.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Um local arborizado, que possua trilhas e que não ofereça risco aos participantes (animais peçonhentos, deslizamento etc.).
2. **Materiais/Equipamentos:** Roteiros (papel A4); plástico; um apito e uma bandeira para cada grupo.
3. **Humanos:** Um monitor para acompanhar cada grupo e possibilitar informações sobre o meio ambiente; um monitor na largada/chegada da trilha.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Esta forma de atividades assemelha-se com a corrida rústica, podendo informar aos participantes como e onde acontece essa modalidade esportiva. Além disso, antes de levá-los para o ambiente da trilha, é recomendável que se explique os cuidados e o respeito que se deve ter nas atividades em contato com a natureza, além de informar que o grupo deve permanecer unido para evitar pessoas perdidas e agressão ao ambiente.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Dependendo da faixa etária, não é necessário a presença de um monitor no decorrer da trilha, por questão de segurança, mas sugere-se que se tenham alguns monitores em pontos específicos para informarem sobre curiosidades e características da trilha e do meio ambiente. Pode-se também desenvolver outras atividades no decorrer das trilhas, como as que ocorrem em gincanas, fazendo-se algumas provas de solicitação. Ainda nas trilhas, pode-se misturar os roteiros planejados com orientação por bússola.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

—

Capítulo 7

---

# **TURISMO E COLÔNIA DE FÉRIAS TEMÁTICAS**

Felipe Soligo Barbosa e Stéphanie Helena Mariano

## Atividade: CIRCUITO DE AVENTURA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A atividade se caracteriza pela realização de uma sequência de outras atividades (neste momento denominado "desafio") geralmente ligadas a uma esporte de aventura, que pode ser de ambiente natural (trekking, escalada, travessia, cavalgada, arvorismo) ou em outro ambiente (skate, escalada indoor, ciclismo, caminhada), tendo como objetivo realizar, cumprir ou superar cada desafio na sequência estipulada, ou se a organização permitir de forma aleatória.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Os participantes poderão participar em equipe, ou individualmente. Os animadores deverão explicar cada desafio separadamente (formas de passagem, equipamentos obrigatórios, riscos ocasionais), deverão informar as regras e a sequência em que os desafios deverão ser realizados.
2. **Desenvolvimento:** Os participantes deverão realizar os desafios, de acordo com as regras e as exigências de cada um. Caso a atividade seja estilo "revezamento" cada participante realizará uma prova (nota: a equipe deverá ser composta pelo número de participantes igual ao número de desafios para esta modalidade). Caso a atividade seja feita em equipe, toda a equipe deverá realizar o desafio. Caso a atividade seja feita individualmente, o participante deverá realizar todos os desafios.
3. **Encerramento:** A atividade se encerra no momento em que todos os participantes realizarem os desafios. Pode-se oferecer prêmios para o mais rápido, o mais corajoso.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Os espaços deverão ser condizentes com os desafios propostos. Ex: parede de escalada para o desafio da escalada, trilha ou circuito para o desafio do ciclismo, circuito de arvorismo, espaço para corrida e caminhada.
2. **Materiais/Equipamentos:** Os materiais também deverão ser coerentes com os desafios propostos. Ex: Arvorismo – equipamentos de segurança, escalada – cordas e equipamentos de segurança para escalado, Ciclismo – bicicletas preparadas para o circuito ou trilha e capacete.
3. **Humanos:** Profissionais de educação física, técnicos em segurança para os desafios de risco, salva-vidas (caso haja desafio na água), monitores, animadores.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Os participantes podem receber folhetos, informativos, fotos e vídeos de corridas de aventura que acontecem pelo mundo. Pode ser oferecido, ainda, exposições de equipamentos e materiais de escalada, espeleologia, mountain bike e oficinas para um maior contato e aprendizado sobre o uso e os cuidados.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Com relação ao material, principalmente os equipamentos de segurança não é recomendado realizar nenhuma adaptação ou conserto sem o técnico, ou um especialista.

As adaptações dessa atividade poderão ser feitas no que diz respeito à organização das atividades.

Pode ainda realizar um mini-circuito de aventura para as crianças

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

COSTA, V. L. de M. Esportes de aventura e risco na montanha. São Paulo: Ed Manole, 2000.

DIAS, C. A. G.; ALVES JR., E. de D. Entre o mar e a montanha. Niterói: Ed.UFF, 2007.

KLINK, A. Cem dias entre o céu e o mar. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

KLINK, A. Mar sem fim. São Paulo: Cia das Letras, 2000.

UVINHA, R. R. Turismo de aventura. São Paulo: Ed Aleph, 2001.

## Atividade: O MISTÉRIO DA LENDA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- Artístico                       Físico-esportivo                       Intelectual  
 Social                               Manual                                       Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- Vivência pelo praticar                       Vivência pelo conhecer                       Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade do tipo "caça ao tesouro", em que cada pista revela um aspecto da cultura local. Adequada a crianças.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Deve-se fazer um estudo das particularidades da cultura da região onde está sendo realizada a colônia de férias, buscando descobrir alguma lenda folclórica da localidade. O jogo deverá ser baseado nessa lenda, criando-se uma história e personagens imaginários, na qual deverá ser desvendado um mistério. A partir das informações levantadas, as pistas do jogo devem ser formuladas. É importante lembrar de elaborar mais que um conjunto de pistas (no caso de duas equipes, dois conjuntos; no caso de três equipes, três conjuntos, e assim por diante). Cada conjunto de pistas deve ser colocado em envelopes de cores diferentes, para que cada equipe possa identificar as suas pistas. Antes de iniciar a atividade, é preciso esconder as pistas em seus respectivos locais.
- Desenvolvimento:** Convite aos participantes. Dividi-los em grupos (a quantidade de grupos dependerá do número de pessoas; o ideal é a formação de equipes com cerca de 10 pessoas cada). Contar a lenda local, citando personagens e envolvendo as crianças. Explicar que, para desvendar o mistério, elas terão que sair em busca das pistas. Esclarecer qual a cor de cada equipe e informar que a equipe só poderá pegar os envelopes com pistas de sua cor. O animador irá entregar a primeira pista em mãos. Essa primeira pista deverá ser decifrada, para que os participantes possam descobrir o local em que a próxima pista está escondida. Cada pista trará consigo uma informação da cultura local. Os tipos de pistas podem ser dos mais variados: charadas, caça-palavras, fotos etc.
- Encerramento:** A última pista levará a equipe a decifrar o mistério. A equipe que decifrar o mistério primeiro que as demais vence o jogo. Após o término do jogo, o animador pode reunir todas as crianças e, juntos, eles podem visualizar todas as informações da cultura local que foram descobertas durante o jogo.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Espaço amplo, com possibilidade de locais para esconderijos.
- Materiais/Equipamentos:** Pistas e envelopes.
- Humanos:** 2 animadores.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Pode ser realizada a noite, com o auxílio de lanternas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

O nível de dificuldade das pistas e a maneira como elas são escondidas deverão ser adaptados para a faixa etária das crianças que participarão da atividade.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

CASCUDO, L. da C. Dicionário do Folclore Brasileiro. 9. ed. São Paulo: Global, 2000.

CASCUDO, L. da C. Lendas Brasileiras para jovens. 2. ed. São Paulo: Global, 2006.

SANTOS, E. História, Lendas e Folclore de Nossos Bichos. Belo Horizonte: Itatiaia, 1987.

Sites:

<http://www.designbcn.net/folclore/fonte.html>



## Atividade: PASSEIO CICLÍSTICO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |   |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input type="checkbox"/> Intelectual          |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input checked="" type="checkbox"/> Turístico |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|---|--|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Passeio ciclístico para conhecimento das diversas localidades do equipamento onde se está realizando a colônia de férias.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Preparação prévia do trajeto, organizando momentos de paradas para observação, recreação, uso de sanitários e bebedouros.
- Desenvolvimento:** Convite e explicação do percurso. Recomendações de segurança durante o trajeto, instruindo o que se fazer caso haja cansaço, algum problema de saúde do participante ou em caso de problemas com a bicicleta, solicitando que todos permaneçam atrás do monitor que vai a frente, e antes do monitor que vai atrás do grupo, pedindo que respeitem os momentos de paradas. O animador deve realizar um alongamento com os participantes, a fim de se evitar possíveis lesões musculares durante o trajeto. Os animadores e participantes pegam suas respectivas bicicletas e iniciam o passeio. É importante que os participantes sempre sigam o animador que vai à frente, e não fiquem atrás do animador que vai atrás do grupo. O animador que guia o passeio deverá fazer as paradas, que já foram previamente planejadas, explicando as particularidades de cada ponto, permitindo um momento para observação e desfrute da paisagem, e, quando possível, realizando atividades de recreação rápidas, como músicas com gestos e passos, por exemplo.
- Encerramento:** O passeio termina quando todos retornam ao ponto de partida. Todos devolvem as bicicletas e realizam um alongamento final.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Pista apropriada para a circulação de bicicletas e locais com sanitários e bebedouros.
- Materiais/Equipamentos:** Protetor solar, garrafa d'água, tênis confortáveis, **kit** de primeiros socorros, bicicletas, rádios para comunicação entre os animadores que acompanham o passeio e entre uma central do equipamento, em caso de alguma emergência.
- Humanos:** 2 animadores.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Apesar do gênero predominante dessa atividade ser o "conhecer", há a possibilidade de se focar o "praticar", dando ênfase à atividade ciclística, ao invés do conhecimento do local.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

O passeio pode ser também direcionado para conhecimento do entorno do equipamento onde se está realizando a colônia de férias, levando os participantes a conhecer os pontos turísticos locais.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://uai.eradicais.com.br/ciclismo.php>

<http://www.trilhaseaventuras.com.br/>

## Atividade: PASSEIOS E VISITAS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- Artístico                       Físico-esportivo                       Intelectual  
 Social                               Manual                                       Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- Vivência pelo praticar                       Vivência pelo conhecer                       Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade que oferece aos seus participantes a possibilidade de se organizar e conhecer outros espaços ou locais próximos ao seu local de permanência com o acompanhamento de um animador.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Deve-se organizar um grupo de interesse para a visita de um local a ser escolhido. Verificar se há necessidade de contratação de meio de transporte, alimentação, maior número de animadores. Conferir a lista de nomes presentes e ausentes no passeio ou visita. Verificar horários de início e de encerramento do local e se há cobrança de ingresso.
2. **Desenvolvimento:** Durante o passeio ou visita, pode-se orientar informações, acrescentando outras formas de olhar um mesmo local, contando um pouco da história dele e das suas características.
3. **Encerramento:** A atividade se encerra com o retorno ao local de partida, sempre com um momento de socialização entre os participantes para tornar ainda mais enriquecedora a experiência.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Local para passear ou visitar.
2. **Materiais/Equipamentos:** Meio de transporte, alimentação e outros equipamentos necessários para a viagem segura e confortável
3. **Humanos:** Animadores, monitores locais, motorista.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Pode-se ainda nesta atividade atrelar outras atividades aqui descritas, tal como durante o percurso (se houver disponibilidade) assistir filmes sobre o local a ser visitado.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Pode-se visitar um ou vários local, dependendo apenas da vontade e empolgação dos participantes.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

—

## Atividade: QUAL A RESPOSTA?

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                              ( X ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Jogo de perguntas e respostas sobre conhecimentos gerais e da cultura local.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Fazer uma pesquisa sobre a cultura local, levantando tradições, curiosidades e particularidades da região onde o equipamento em que está sendo realizada a colônia de férias se localiza. Fazer também um levantamento sobre curiosidade de conhecimentos gerais, que envolvam a política, economia, manifestações artísticas e entretenimento atuais. A partir dessa pesquisa, construir 31 perguntas, sendo 10 de nível fácil (bloco A), 10 de nível intermediário (bloco B), 10 de nível difícil (bloco C) e 1 extremamente difícil (pergunta bônus). Para o local do jogo, preparar mesas e cadeiras, equipamento de som e microfone, papel sulfite e canetas.
- Desenvolvimento:** Convite aos participantes. Dividi-los em grupos de até 15 pessoas cada. Cada grupo deverá acomodar-se nas cadeiras e mesas. Distribuir folhas de sulfite e canetas entre os grupos. Pedir que os participantes escolham um nome para seus respectivos grupos. Após a escolha dos nomes, os representantes de cada grupo devem escrever o nome escolhido na folha de sulfite. O animador deve, então, explicar o funcionamento do jogo: serão feitos 3 blocos de perguntas, sendo o primeiro de nível fácil (bloco A), o segundo de nível intermediário (bloco B) e o terceiro de nível difícil (bloco C). Após os três blocos, há ainda a pergunta bônus. O animador faz a pergunta, os participantes têm um tempo de 1 minuto para discutirem entre si qual seria a resposta correta e escrevê-la na folha sulfite. Depois desse tempo, o animador passa para a pergunta seguinte, e assim por diante. Cada bloco de perguntas possui uma pontuação diferente:
  - » Bloco A: cada resposta correta vale 10 pontos;
  - » Bloco B: cada resposta correta vale 20 pontos;
  - » Bloco C: cada resposta correta vale 30 pontos;
  - » Pergunta Bônus: a resposta correta vale 30 pontos.
- Encerramento:** Quando todas as perguntas já tiverem sido feitas, os representantes de cada grupo entregam a folha sulfite ao animador, que irá conferir as respostas e calcular a pontuação total de cada equipe. O animador, então, lê novamente as perguntas, mas, dessa vez, ele diz a resposta correta de cada uma delas. Depois de revelar todas as respostas, o animador anuncia o grupo vencedor.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** De preferência um espaço fechado e amplo.
- Materiais/Equipamentos:** Mesas, cadeiras, microfone, caixas de som, canetas, folhas de papel sulfite e lista de perguntas e respostas.
- Humanos:** 1 animador

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Caso haja a presença de mais um animador, é possível envolver o público que está assistindo a atividade, organizando torcidas para os respectivos grupos e permitindo que, quando um grupo não souber uma resposta, possa consultar a plateia, como se fosse uma ajuda extra. Mas atenção para limitar essa ajuda, para não desordenar o andamento do jogo.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

O tipo de perguntas, bem como o nível de dificuldade, pode ser adaptado de acordo com o público que irá participar da atividade.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://educacao.uol.com.br/quiz/>

<http://sitededicas.uol.com.br/quiz.htm>

Jogo de tabuleiro:

Master-Grow (contém perguntas sobre os temas geografia, artes, cotidiano, variedades, esporte, entretenimento, história e ciência)

## Atividade: QUE PAÍS É ESSE?

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( X ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Jogo de perguntas e respostas sobre países, nações, bandeiras e curiosidades.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** O animador deve preparar o material com as perguntas e respostas. Deve dividir os participantes em equipes, distribuir o material que será utilizado para anotar as respostas e explicar as regras básicas do jogo.
2. **Desenvolvimento:** O animador falará as perguntas, controlando o tempo para as respostas das equipes. Cada equipe deve responder o que considera a resposta correta no papel oferecido pelo animador e não deve permitir que a outra equipe veja sua resposta.
3. **Encerramento:** Após todas as questões serem respondidas, o animador falará as respostas corretas e cada equipe deverá conferir as respostas certas e erradas e contar sua pontuação final.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço amplo, limpo de obstáculos (pilares, colunas).
2. **Materiais/Equipamentos:** Cadeiras, mesas, sistema de som com microfone e caixas acústicas, papel, caneta.
3. **Humanos:** Animador, técnico de som.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Esta atividade também pode ser realizada individualmente.
- » As questões podem ser construídas pelos próprios participantes antes da atividade.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Pode-se entregar para cada equipe/participante as perguntas para que eles respondam em um tempo total controlado.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

—

## Atividade: SESSÃO DE CINEMA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Artístico | <input type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social               | <input type="checkbox"/> Manual           | <input checked="" type="checkbox"/> Turístico   |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|---|---|--|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A atividade se caracteriza por sessões de filmes em DVD que têm em seu roteiro a história ou características de diferentes países do mundo.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Selecionar filmes que em seu roteiro apresentem imagens, informações, curiosidades, características sobre vários países.
2. **Desenvolvimento:** Apresentar os filmes para o público interessado.
3. **Encerramento:** Realizar um bate-papo para socializar as informações assistidas e as opiniões diversas sobre o(s) filme(s) assistido(s).

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Sala para filme com TV ou projeto multimídia, DVD player ou computador e sistema de áudio com caixas falantes.
2. **Materiais/Equipamentos:** TV adequada ao tamanho do espaço, DVD player, computador, caixas acústicas.
3. **Humanos:** Animadores, técnicos de áudio e vídeo.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Nesta atividade pode-se, também, oferecer mais informações se for atrelada a outras atividades aqui sugeridas, tal como "Viajando na internet", pois oferecem informações sobre países de forma diferente e até mesmo complementares.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Os filmes poderão ser montados ou até mesmo produzidos por participantes.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: TRILHA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Caminhada em mata localizada tanto nas propriedades de onde se está realizando a colônia de férias, quanto em seu entorno.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Com o auxílio de um profissional da área de ecoturismo da região, planejar o trajeto a ser percorrido com os participantes, atentando para um percurso seguro, sem grandes dificuldades, para que pessoas de diferentes faixas etárias possam participar. Calcular a capacidade de carga da trilha, para delimitar o número máximo de participantes. Estudar atentamente a biodiversidade e particularidades da trilha, com o auxílio de um profissional da Biologia ou área afim. Planejar pontos estratégicos de paradas para observação da flora e fauna local.
2. **Desenvolvimento:** Convite e explicação do percurso. Recomendações de segurança durante o trajeto, instruindo o que se fazer caso haja cansaço ou algum outro tipo de problema, solicitando que todos permaneçam atrás do monitor que vai à frente, e antes do monitor que vai atrás do grupo, pedindo que respeitem os momentos de paradas. Lembrar os participantes da boa conduta durante a trilha, no que diz respeito a não poluir o ambiente, respeitando a flora e fauna locais. O animador deve realizar um alongamento com os participantes, a fim de se evitar possíveis lesões musculares durante o trajeto. O animador que guia o passeio deverá fazer as paradas, que já foram previamente planejadas, explicando as particularidades de cada ponto, permitindo um momento para observação e desfrute da paisagem e, quando possível, fornecendo explicações sobre a biodiversidade local.
3. **Encerramento:** Ao final da trilha, o animador pode pedir que cada participante relate sua experiência, destacando os pontos que mais lhe agradaram.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Região com mata, que possibilite a criação de uma trilha, podendo estar localizada tanto nas propriedades do equipamento onde se está realizando a colônia de férias, quanto em seu entorno.
2. **Materiais/Equipamentos:** Protetor solar, garrafa d'água, tênis confortáveis, **kit** de primeiros socorros, rádios para comunicação entre os animadores que acompanham o passeio e entre uma central do equipamento, para o caso de alguma emergência.
3. **Humanos:** 2 animadores

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Antes de iniciar a trilha é possível desenvolver uma atividade de sensibilização dos participantes, pedindo-os que fechem os olhos e comecem a perceber os diferentes sons da natureza. Se houverem crianças participando, em momento posterior a trilha, poderá ser desenvolvida uma atividade recreativa de valorização do meio ambiente, como um pega-pega da presa contra o predador, por exemplo.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Caso haja uma maioria de idosos ou crianças participando da trilha, o trajeto a ser percorrido pode ser reduzido.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

UVINHA, R. R. (org.) Turismo de aventura: reflexões e tendências. São Paulo: Aleph, 2005.

Sites:

<http://www.trilhadaaventura.com.br/>

<http://www.trilhaseaventuras.com.br/> - nesse site você encontra curiosidades sobre turismo ecológico e de aventura.

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

BAHIA, M. C. Lazer-Meio Ambiente: em busca das atitudes vivenciadas nos Esportes de Aventura. 2005. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Ciências da Saúde. Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2005.

UVINHA, R. R. Turismo de aventura: uma análise do desenvolvimento desse segmento na Vila de Paranapiacaba. 2003. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

## Atividade: VIAJANDO PELA INTERNET

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |   |   |
|------------------------------------|---|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual           | <input checked="" type="checkbox"/> Turístico   |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|---|--|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade de descoberta do mundo no mundo virtual. A atividade se caracteriza por navegar em sítios que ofereçam informações sobre a cultura, comida, idioma e informações de vários países. A partir de um roteiro pré-montado ou à vontade, os participantes poderão conhecer e viajar por meio do mundo virtual pelos países que se interessarem.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** A partir de roteiros pré-montados, os participantes deverão acessar a internet utilizando um computador e seguir as orientações dadas.
2. **Desenvolvimento:** Os participantes deverão, utilizando recursos da internet, conhecer outros países, culturas e nações. Poderão ser oferecidas questões para que os participantes tentem descobrir suas respostas, tal como – Qual a moeda local? – Qual o presidente atual? – Quais as características geográficas do país?
3. **Encerramento:** A atividade se encerra no momento em que o participante concluir todos os países do roteiro ou até que se sinta satisfeito com as informações e novidades conhecidas.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Sala de computadores com acesso a internet.
2. **Materiais/Equipamentos:** Computadores com drive de dvd e sistema de áudio individual (fones de ouvido), cadeiras confortáveis.
3. **Humanos:** Animadores, monitores, técnicos em informática.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Além de conhecer outros países pela busca de informações pontuais sobre eles, também podem ser apresentados vídeos que ofereçam informações adicionais.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Poderão ser feitos roteiros pré-criados, ou oferecida atividade de livre realização dos participantes. Os computadores poderão ser compartilhados entre duas pessoas para maior atenção e verificação das informações.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

[www.ibge.gov.br](http://www.ibge.gov.br) – informações sobre o Brasil (números e estatísticas);

[www.brasil.gov.br](http://www.brasil.gov.br) – Informações oficiais sobre o Brasil;

[www.usa.gov](http://www.usa.gov) – Informações oficiais sobre os Estados Unidos;

<http://www.governo.cv> – Informações oficiais sobre Cabo Verde.

## Atividade: VIAJANDO PELO BRASIL

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- Artístico                       Físico-esportivo                       Intelectual  
 Social                               Manual                                       Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- Vivência pelo praticar                       Vivência pelo conhecer                       Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Atividade envolvendo destinos turísticos brasileiros, recomendada para grupos médios de crianças ou adolescentes.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Fazer uma pesquisa sobre os diversos destinos turísticos do Brasil. A partir dessa pesquisa, construir cartões com fotos e os nomes dos locais. Elaborar também cartões com desenhos de uma mala (cartões-mala), que representaram a bagagem dos participantes no jogo. Antes de iniciar a atividade, desenhar, no chão, com um giz, 27 círculos, que corresponderão aos 26 estados brasileiros e o Distrito Federal. Escrever em cada círculo a sigla do estado correspondente. É importante que cada círculo tenha tamanho suficiente para abrigar todos os participantes.
- Desenvolvimento:** Convite aos participantes. A atividade começa com todos os participantes fora dos círculos dos estados. São distribuídos 10 cartões-mala para cada um. Um dos participantes sorteia um cartão da mão do animador, e lê em voz alta o destino turístico. Nesse momento, todos devem correr para o círculo correspondente ao estado onde se localiza o destino turístico sorteado, inclusive o participante que leu o cartão. A pessoa que chegar por último ao círculo perde uma de suas malas: o animador confisca um de seus "cartões-mala". Essa mesma pessoa deve retirar o próximo cartão com destino turístico, para dar continuidade à atividade. Quando o participante perder todas as suas malas, ele é eliminado do jogo. Caso nenhum dos participantes saiba o estado no qual determinando destino turístico sorteado se localiza, o animador revela o estado, mas solicita que um novo destino seja sorteado.
- Encerramento:** Vence aquele que permanecer no jogo com pelo menos uma mala, ou, caso seja estipulado um tempo para a atividade, aquele que tiver maior quantidade de malas. Após o término do jogo, o animador reúne os participantes e conversa sobre os destinos turísticos, perguntando quem conhece qual lugar, deixando um momento livre para que os participantes relatem suas viagens pelo país.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Espaço amplo, que possibilite desenhar círculos no chão.
- Materiais/Equipamentos:** Cartões-mala, cartões com destinos turísticos e giz.
- Humanos:** 1 animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Antes de iniciar a atividade, o animador pode mostrar os cartões com destinos turísticos para os participantes, verificando o conhecimento sobre cada local, e fornecendo novas informações.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Para simplificar os materiais, os cartões-mala podem ser substituídos por pedrinhas e os cartões com destinos turísticos podem ser substituídos por tiras de papel contendo apenas o nome dos locais.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://www.brasilviagem.com.br/>

<http://viajeaqui.abril.com.br/g4r/>

<http://viajeaqui.abril.com.br/vt/>



Capítulo 8

---

**CONTRIBUIÇÕES DA PEDAGOGIA DO ESPORTE  
PARA VIVÊNCIAS ESPORTIVAS NO LAZER EM  
COLÔNIAS DE FÉRIAS TEMÁTICAS**

Henrique Barcelos Ferreira

## Atividade: ATAQUE AO CASTELO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                                      ( X ) Físico-esportivo                                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                                      ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                                      ( ) Vivência pelo conhecer                                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Este jogo consiste em duas equipes, de 4 ou mais participantes, se deslocarem pelo espaço/campo do jogo na disputa da “bola de canhão” e quando da sua posse deverão trocar passes com o objetivo de “derrubar as torres” (cones) do castelo adversário e deverão ainda evitar que a outra se apodere da “bola de canhão” e derrube suas torres.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** O grupo será dividido em duas equipes equilibradas, sendo que cada equipe deverá iniciar o jogo na frente de seu “castelo”. O animador sociocultural pedirá que cada equipe “construa” as torres, ou seja, distribua três ou quatro cones, no interior do castelo de cada equipe, (terreno demarcado por uma linha reta de aproximadamente 6 metros) e explicará a dinâmica e as regras do jogo.
2. **Desenvolvimento:** Os participantes de uma mesma equipe trocarão passes entre si, na direção das torres do castelo adversário, posicionados na linha reta de cada equipe, com o objetivo de derrubar as torres. Para derrubar as torres os jogadores deverão lançar a bola de canhão sobre elas. O objetivo é derrubar todas as torres do castelo adversário. Não é permitido se deslocar com a bola. Não é permitido driblar a bola. Também não é permitido segurar os integrantes da outra equipe.
3. **Encerramento:** O jogo encerra quando todas as torres de um dos castelos forem derrubadas pela bola de fogo.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço plano e de grande dimensão que permita aos participantes, com segurança, variados deslocamentos e a troca de passes. (Campos de futebol, quadras poliesportivas, praia, piscinas, parques).
2. **Materiais/Equipamentos:** Uma bola, 6 ou 8 cones e coletes ou toucas para identificar a divisão das equipes.
3. **Humanos:** Um animador sociocultural para organizar e gerir a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Os participantes podem assistir um filme que retrate os conflitos medievais, a conquista de reinos e a invasão de castelos. Após o filme os participantes podem discutir o filme sobre diversas perspectivas. Podemos ainda, ao invés de utilizarmos os cones, propor que cada equipe construa suas torres utilizando apenas materiais recicláveis e aproveitamos para levar informações sobre a necessidade da reciclagem, da redução e do reaproveitamento de materiais.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Dependendo do número de participantes pode-se aumentar o número de torres de cada equipe e pode-se também alterar o número de bolas no jogo. O espaço do jogo também deverá ser adaptado em relação ao número de participantes – quanto maior o número de participantes, maior o espaço.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: BASE 4

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                                      ( X ) Físico-esportivo                                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social    ( ) Manual    ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Jogo adaptado do beisebol, praticado por duas equipes, que alternadamente ocupam as posições de ataque e defesa. Os jogos são divididos em tempos (chamados de innings), sendo que cada tempo é dividido em duas partes. Um time ataca na primeira (como rebatedores) e se defende na segunda e vice-versa; porém, ao invés de rebater uma bola com o bastão para poder tentar percorrer as 4 bases, o "rebatedor" deverá chutar uma bola para qualquer direção do campo de jogo.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** O animador propõe uma divisão equilibrada e com o mesmo número de jogadores em cada equipe; organiza o espaço do jogo e explica as principais regras. Cada uma das 4 bases será marcada por um arco, distribuídos no formato de um quadrado. A distância de um arco para o outro deve ser de aproximadamente 15 metros. Uma equipe (A) fica espalhada pela área do jogo e a outra (B) forma uma fila no fundo da área de jogo. Um dos integrantes da primeira equipe (A) deve ficar dentro de um arco, no centro do campo.
- Desenvolvimento:** Alternadamente as equipes ocupam as posições de ataque e defesa. Os jogos são divididos em tempos, sendo que cada tempo é dividido em duas partes. Um time ataca na primeira (como chutadores/corredores) e se defende na segunda e vice-versa. Um dos integrantes da equipe A que está no centro da quadra irá rolar a bola para o 1º jogador da coluna da equipe B. Este chutará a bola para qualquer direção. Após o chute ele irá correr pelas quatro bases (arcos) dispostas na campo de jogo. Ele deverá seguir a sequência das bases, perfazendo uma trajetória no sentido anti-horário. A equipe (A) terá como objetivo pegar a bola e levá-la para o integrante de sua equipe que se encontra no arco do centro. Se no momento em que o jogador posicionado no arco central receber a bola, os integrantes da equipe (B) que estiverem fora de alguma das bases serão "queimados" e sairão, momentaneamente, da brincadeira. O objetivo de quem chuta é chegar à quarta base para marcar 1 ponto e o objetivo da outra equipe é o de levar a bola o mais rápido possível ao integrante do arco do centro impedindo que os integrantes da equipe adversária cheguem até a 4ª base, tentando pois, assim, queimá-lo. O jogador parado em uma das três primeiras bases poderá aproveitar do chute dos demais companheiros de sua equipe, para avançar as bases que ainda lhe restar para percorrer.
- Encerramento:** O jogo termina quando completar o número de tempos (innings), estipulado pelos animadores e participantes.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Espaço plano e de grande dimensão que permita aos participantes, com segurança, variados deslocamentos, espaço amplo para chutar a bola e a distribuição das bases do jogo (Campos de futebol, quadras poliesportivas, praia, parques).
- Materiais/Equipamentos:** Uma bola de futebol ou uma bola de borracha, 5 arcos (ou giz).
- Humanos:** Um animador sociocultural para organizar e gerir a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Podemos propor e trazer um vídeo de um campeonato oficial de beisebol para os participantes assistirem e conhecerem um pouco mais sobre a modalidade e sobre a influência e envolvimento dela em alguns países, como Japão e Estados Unidos da América.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Dependendo das características do grupo e do espaço disponível para a atividade podemos adaptar a distância entre as bases, o objeto que será "rebatedo"/chutado, a forma como o objeto será rebatido e a forma de deslocamento dos participantes. Podemos também, por exemplo, propor que o deslocamento entre as bases seja realizado com os jogadores conduzindo uma bola, ou seja, realizado em duplas de mãos dadas.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Relatos afirmam que as partidas organizadas pelo Mackenzie College, em 1910 atraíam mais público que os jogos de Futebol. Essa informação demonstra a popularidade que o beisebol já teve no cenário esportivo.

Mais detalhes sobre o jogo oficial de beisebol e sobre sua popularidade no Brasil podem ser encontrados no

Sites:

[www.cbbs.com.br](http://www.cbbs.com.br)

[www.coladaweb.com/edfísica/basebol.htm](http://www.coladaweb.com/edfísica/basebol.htm)

## Atividade: BASQUETE CONE

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico         | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input checked="" type="checkbox"/> Social | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Jogo adaptado do basquetebol que segue a mesma lógica e dinâmica da modalidade, porém, em vez de acertar uma cesta oficial de basquete, os participantes têm como objetivo acertar a bola dentro do cone que está sendo segurado pela ponta, por um integrante de sua equipe.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Divide-se o grupo em duas equipes, de até sete jogadores e estes ficam espalhados, no espaço estipulado para o jogo. Um integrante de cada equipe ficará segurando um cone, atrás da linha de fundo do terreno de jogo determinado. O animador explicará a dinâmica e as regras do jogo.
- Desenvolvimento:** Seguindo a mesma dinâmica do jogo de basquetebol, a equipe terá como objetivos, quando da posse da bola, acertar a bola dentro do cone da sua própria equipe (aquele que é segurado pelo integrante da sua equipe) – de forma que a bola seja arremessada e fique parada no interior do cone. E tentará, quando estiver sem a posse da bola, impedir que a equipe adversária faça pontos, ou seja, impedir que a bola seja convertida no interior do cone da equipe adversária (que também é segurado pelo integrante da outra equipe). Os integrantes que seguram o cone poderão se deslocar por toda a linha de fundo para facilitar a finalização dos atacantes, mas não poderão entrar na quadra. Já os participantes que não seguram os cones, não podem ultrapassar a linha de fundo (nem para atacar, nem para defender). Sempre que um jogador faz ponto, este troca de posição com quem segurava o cone. Neste jogo apenas a saída lateral é marcada, sendo que, sempre que a bola ultrapassar a linha de fundo ela pertencerá à defesa, independentemente do último contato.
- Encerramento:** O jogo pode ser disputado por tempo, ou por um número de pontos determinado pelo grupo.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Espaço plano e de grande dimensão que permita aos participantes, com segurança, variados deslocamentos e a troca de passes (campos de futebol, quadras poliesportivas, praia, piscinas, parques).
- Materiais/Equipamentos:** Uma bola, 2 cones e coletes ou toucas para identificar a divisão das equipes.
- Humanos:** Um animador sociocultural para organizar e gerir a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Os participantes podem ser convidados a assistir um vídeo de uma partida oficial de basquetebol e podem conhecer mais sobre a modalidade, conhecer suas regras, principais jogadores, campeonatos e curiosidades da modalidade.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

A troca de integrantes entre as equipes pode ser realizada toda vez que o grupo sentir a necessidade de equilibrar os times. Pode-se limitar ou retirar a permissão para driblar a bola. Não é permitido segurar os integrantes da outra equipe. Para toda falta será concedido um "lance livre" para o jogador que sofreu a falta, ou seja, será concedido um arremesso, sem marcação, a uma distância de, aproximadamente, 5 metros.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

[www.nba.com](http://www.nba.com)  
[www.fpb.com.br](http://www.fpb.com.br)  
[www.cbb.com.br](http://www.cbb.com.br)

Filmes:

"Lances decisivos"  
"Coach Carter"

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

FERREIRA, H. B.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R. Pedagogia do Esporte: Considerações pedagógicas e metodológicas no processo de ensino-aprendizagem do basquetebol. In: PAES, R. R.; BALBINO, H. F. Pedagogia do Esporte: Contextos e perspectivas. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 123-136, 2005.

## Atividade: CAÇA AO TESOURO - PERSONALIDADE ESPORTIVA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                          ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Equipes têm de “caçar” as pistas espalhadas pelo espaço em que está sendo realizada a atividade para poder encontrar o tesouro e descobrir quem é a personalidade esportiva da brincadeira. Para ganhar o tesouro o grupo terá que encontrar todas as pistas, cumprir todas as provas solicitadas e, para ganhar a chave do baú, deverá acertar quem é a personalidade esportiva.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** As pistas deverão ser previamente preparadas, organizadas, numeradas e escondidas pelos animadores socioculturais. Os animadores também organizam as provas esportivas e as perguntas que serão solicitadas em cada um dos locais onde são encontradas as pistas. Os animadores reúnem as pessoas, dividem as equipes com o mesmo número de participantes e explicam a dinâmica do jogo.
- Desenvolvimento:** Após a equipe cumprir uma tarefa esportiva, determinada pelos animadores, a pista número um é entregue. A resolução desta pista indica o local da segunda pista, o que leva a equipe à procura da segunda pista, e assim, sucessivamente. As equipes caçam as pistas, sempre acompanhadas pelos animadores. Cada pista resolvida leva a equipe à outra pista, porém, antes de sair do local onde decifrou a pista, a equipe, ou acerta a pergunta feita pelo animador, ou cumpre a tarefa esportiva. Todas as pistas deverão conter informações que, reunidas, indicarão quem é a personalidade esportiva do caça. É importante que a equipe permaneça unida durante todo trajeto.
- Encerramento:** A atividade se encerra quando todos os grupos decifrarem todas as pistas, encontrarem o tesouro e acertarem o nome da personalidade esportiva.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Espaço amplo – clubes, parques, hotéis.
- Materiais/Equipamentos:** Baú, cartolina, papel sulfite, canetas, bolas, cones, arcos e o “tesouro”.
- Humanos:** Um animador para acompanhar cada equipe e um animador-coordenador do caça.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

As pistas, perguntas e provas devem ter grau de dificuldade compatível com as características do grupo.

Se o jogo for realizado no período noturno, pode haver necessidade de um número maior de animadores e da utilização de lanternas.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

MARCELLINO, N. C. Lazer e recreação: repertório de atividades por fazes da vida. Campinas: Papirus, 2006. (Coleção Fazer/Lazer)

SILVA, D. A. M. Colônia de férias temática: fundamentando a ação a partir das contribuições de Paulo Freire. Dissertação Mestrado, Piracicaba, FACIS/Unimep, 2008.

## Atividade: CINE PIPOCA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Selecionar e exibir um conjunto de filmes que retratem a pluralidade do esporte, enquanto fenômeno sociocultural de múltiplas possibilidades, significados, personagens, modalidades e cenários.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Realização da seleção dos filmes que serão exibidos e discutidos, em conjunto com os participantes.
- » Preparação do ambiente, equipamentos, da "sala de cinema" e da pipoca.
- » Se possível, exibir, no mesmo horário, mais de um filme, o que permitirá a escolha do participante.

#### 2. Desenvolvimento: As pessoas assistem aos filmes. Depois, os animadores irão propor uma reflexão e discussão sobre os mesmos.

#### 3. Encerramento: A atividade pode se encerrar com as discussões sobre os filmes assistidos, como existe a possibilidade de ser encerrada com uma vivência prática da modalidade assistida.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Sala de TV, cinema ou qualquer local adequado para assistir os filmes. Cozinha para preparar a pipoca.
2. **Materiais/Equipamentos:** TV ou projetor multimídia, DVD ou vídeo e ingredientes para a pipoca.
3. **Humanos:** Um animador cultural para organizar e gerir a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » **Qual é o filme?** Nesta atividade o grupo é dividido em 2 equipes. Após passar um pequeno trecho do filme as equipes terão que identificar o maior número correto de informações sobre o filme, como nome do filme, ator principal, diretor, local onde acontece a história.
- » **Mímica de filmes** – Nesta atividade o grupo é dividido em 2 equipes. Parte da equipe terá como objetivo fazer a mímica de um filme, sorteado por um dos integrantes, para que seu grupo adivinhe de qual filme é a mímica.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Destacamos a necessidade de adequar a seleção de filmes com as características do grupo e com a temática desenvolvida na programação (quando o programa estiver atrelado a uma temática).

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sugestão de filmes:

"Boleiros"

"Coach Carter"

"Duelo de Titãs"

"Lances Inocentes"

"Um domingo qualquer"

"Virando o jogo"

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

SILVA, Débora A. M. Colônia de Férias Temática: fundamentando a ação a partir das contribuições de Paulo Freire. Dissertação Mestrado, Piracicaba, FACIS/Unimep, 2008.

## Atividade: EXPOSIÇÃO DE FOTOGRAFIAS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar              ( ) Vivência pelo conhecer              ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Exposição de fotografias que retratem o universo e a vivência do esporte no passado.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Todos os participantes serão estimulados, pelos animadores, a trazerem numa data determinada, fotografias de parentes, amigos, conhecidos, ou fotografias pessoais, que retratem o universo e a vivência do esporte e que tenham sido tiradas há, pelo menos, 15 anos. Os animadores deverão, antecipadamente, preparar um local adequado para a montagem da exposição.
2. **Desenvolvimento:** Na data determinada, as fotografias serão expostas no local preparado pelos animadores. As pessoas serão incentivadas a apresentar as fotografias e a contar um pouco da história de cada uma delas.
3. **Encerramento:** Podemos encerrar a atividade com um relato das sensações que a atividade trouxe a cada um dos participantes, tanto no momento da exposição, como no momento de "resgate" das fotografias e de suas histórias.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço coberto e agradável para a exposição.
2. **Materiais/Equipamentos:** Os materiais e equipamentos dependerão do espaço e da forma como o grupo escolher para expor as fotografias. Defendemos, por razões ambientais, o reaproveitamento de materiais e estruturas já existentes para a construção de painéis de exposição.
3. **Humanos:** Animadores para o planejamento, desenvolvimento e avaliação da exposição e para possíveis atividades de desdobramento.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Pode-se propor uma oficina de porta-retrato; uma vivência de fotografias para o grupo registrar sua participação em atividades esportivas; e uma oficina de técnicas de fotografias em lata.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Os participantes poderão trazer fotografias que retratem a vivência de outros conteúdos do Lazer e pode-se abrir uma reflexão comparando como as pessoas, no passado, se apropriavam do seu "tempo disponível" e como se dá hoje, esta apropriação.

Em vez de fotografias de pessoas conhecidas, os participantes podem ainda pesquisar fotografias de personalidades do esporte nacional e apresentar a história esportiva dos ídolos do passado.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Essa atividade é bem interessante no sentido de levar os participantes a dialogarem sobre a história de vida das pessoas que estão nas fotografias. Facilita a aproximação entre gerações e instiga diversas reflexões, como as mudanças percebidas no vestuário, materiais e equipamentos esportivos, práticas que predominavam naquele momento histórico, ou em uma determinada região, país.

## Atividade: FUTEBOL AMERICANO ADAPTADO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

O jogo consiste em duas equipes, de 4 ou mais participantes, se deslocarem pelo espaço/campo do jogo e trocarem passes com o objetivo de colocar a bola dentro do arco da equipe adversária e evitar que a outra equipe se apodere dela e/ou faça pontos.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Divide-se o grupo de participantes em duas equipes, sendo que cada equipe deverá estar em uma metade do espaço do jogo. O animador sociocultural colocará um arco no chão, atrás da linha de fundo do campo de cada equipe (alvo) e explicará a dinâmica e as regras do jogo.
2. **Desenvolvimento:** Os integrantes da equipe trocarão passes entre si, em qualquer sentido/direção, com o objetivo de fazer o "touchdown". Cada vez que uma equipe alcançar o objetivo proposto marcará um ponto. Será considerada "touchdown" a situação em que o jogador, de posse de bola, colocar a bola dentro do arco adversário. Não é permitido se deslocar com a posse da bola. Não é permitido driblar. Também não é permitido segurar os integrantes da outra equipe.
3. **Encerramento:** O jogo pode ser disputado por tempo, ou por um número de pontos determinado pelo grupo.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço plano e de grande dimensão que permita aos participantes, com segurança, variados deslocamentos e a troca de passes. (Campos de futebol, quadras poliesportivas, praia, piscinas, parques).
2. **Materiais/Equipamentos:** Uma bola, dois arcos e coletes ou toucas para identificar a divisão das equipes.
3. **Humanos:** Um animador para organizar e gerir a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Os participantes são convidados a assistir um vídeo de uma partida oficial de futebol americano e podem conhecer mais sobre a modalidade, conhecer suas regras, principais jogadores e campeonatos.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Dependendo do número de participantes, pode-se aumentar o número de alvos (arcos) de cada equipe e, ainda, pode-se acrescentar o número de bolas no jogo. A troca entre os integrantes das equipes pode ser realizada toda vez que o grupo sentir a necessidade de equilibrar os times. Uma outra possibilidade é a perda da posse da bola feita com a retirada de uma faixa de pano pendurada na parte de trás da bermuda, shorts ou da calça. Ao perder esta faixa, o jogador de posse da bola deverá entregar a bola à equipe adversária.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

[www.brasile scola.com/educacaofisica/futebol-americano.htm](http://www.brasile scola.com/educacaofisica/futebol-americano.htm)  
[www.tudosobrefutebolamericano.blogspot.com/](http://www.tudosobrefutebolamericano.blogspot.com/)

Filmes:

"Duelo de titãs"  
"Um domingo qualquer"



## Atividade: GINCANA ESPORTIVA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico         | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input checked="" type="checkbox"/> Social | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|--|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Gincana com provas de perguntas sobre o universo do esporte e com provas de habilidades motoras específicas, de diversas modalidades esportivas, em que, a cada prova, um integrante diferente de cada equipe, disputa a solicitação sorteada.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** As equipes são organizadas em duas colunas para facilitar que, a cada rodada, uma pessoa diferente participe das provas. Quando a prova for de perguntas, os dois participantes serão posicionados diante de uma mesa que conterà dois objetos iguais, um na frente de cada concorrente.
- Desenvolvimento:** A cada rodada um dado é jogado para determinar o tipo da prova. Se for número par, a rodada será feita com perguntas sobre esporte. Se for ímpar, será realizada a prova de habilidades esportivas. Quando a prova for uma pergunta, responderá aquele que primeiro derrubar no chão, o objeto colocado na sua frente. Se acertar a resposta, marca o ponto para sua equipe e se errar o ponto é dado para equipe oposta. Quando a prova for de habilidades esportivas, marcará ponto para equipe, aquele que obtiver o melhor desempenho, no período de 30 segundos, por exemplo, o maior número de arremessos convertidos na cesta, ou o maior número de rebatidas de beisebol.
- Encerramento:** A atividade encerra quando uma das equipes completar 30 pontos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Espaço que permita a realização de habilidades esportivas variadas (campos, quadras, salão, piscina, parques).
- Materiais/Equipamentos:** Uma mesa, dois objetos iguais, um dado, cronômetro, equipamentos esportivos, como bolas, tacos, cones, arcos, golzinhos.
- Humanos:** Dois animadores para a elaboração, organização, desenvolvimento e avaliação da gincana.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

A atividade pode ser realizada no formato de gincana "Torta na Cara", em que o participante que acerta primeiro a resposta, além de marcar o ponto para sua equipe, tem o direito de lançar uma torta na cara do respectivo companheiro de prova.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

As provas de habilidades esportivas serão elaboradas de acordo com o espaço e materiais esportivos disponíveis para a atividade. As perguntas e as tarefas esportivas devem ser adequadas à idade dos participantes.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

MARCELLINO, N. C. Lazer e recreação: repertório de atividades por fazes da vida. Campinas: Papirus, 2006. (Coleção Fazer/Lazer)

## Atividade: PAR E ÍMPAR

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Varição da brincadeira de pega-pega em que os participantes são divididos em duas equipes e posicionados dois a dois, de costas para um integrante da equipe oposta, com o objetivo de pegar ou fugir (correndo em linha reta) toda vez que o animador chamar um número.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Os participantes são divididos em duas equipes, com o mesmo número de pessoas em cada uma. A posição inicial poderá ser a linha central da quadra, ou qualquer local previamente escolhido. As equipes deverão formar duas colunas paralelas do centro da quadra com os integrantes sentados de costas para seus respectivos correspondentes, a uma distância de um metro, estando voltados para o fundo da quadra.
2. **Desenvolvimento:** O jogo terá início quando o animador sociocultural, ou alguma pessoa escolhida pelo grupo, falar ("cantar") um número. Se o número for par, os integrantes da coluna ao lado direito do animador deverão fugir e os integrantes da outra coluna deverão tentar pegá-los, havendo um limite de espaço preestabelecido para a tentativa de pegar o fugitivo. O jogo se desenvolve com a inversão das funções das equipes ocorrendo de acordo com o número "cantado". A marcação dos pontos deverá ser feita contando-se o número de participantes pegos dentro do limite de espaço estabelecido.
3. **Encerramento:** O grupo deve estipular um número de pontos para o encerramento do jogo, que estará atrelado ao envolvimento dos participantes com a atividade.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço plano e de grande dimensão que permita aos participantes, com segurança, realizarem as corridas.
2. **Materiais/Equipamentos:** Não necessita de nenhum equipamento específico.
3. **Humanos:** Um animador sociocultural para organizar e gerir a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

O animador sociocultural poderá tematizar a atividade, contar uma história do esporte, destacando dois personagens, ou dois grandes times, ou duas cidades, países (sendo atribuído uma referência um para cada equipe). Em vez de apenas "cantar" um número, a dinâmica se desenvolverá durante a contação da história. Assim, quando o animador, durante a história falar o nome de um dos personagens, ou times, ou um dos países, uma das equipes tentará pegar e a outra, fugir.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

A atividade pode ser desenvolvida na piscina. Neste caso sugere-se que os participantes fiquem em pé, de costas para o respectivo parceiro de atividade e numa distância de aproximadamente dois metros.

Podemos também solicitar que todos os participantes tenham uma bola e como regra estipular que somente poderão se deslocar conduzindo a bola.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

—

## Atividade: VÔLEI DE TOALHAS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Adaptação do jogo de voleibol em que os participantes, segurando nas extremidades da toalha tentarão defender e atacar como no jogo de vôlei. Para isso eles deverão reter a bola na toalha sem que ela toque em nenhuma parte de seu corpo.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Divide-se o grupo de participantes em duas equipes, sendo que cada equipe deverá ficar em uma metade da quadra. O animador sociocultural entregará uma toalha para cada uma das duplas que compõem a equipe e explicará a dinâmica e as regras do jogo.
2. **Desenvolvimento:** As duplas deverão se posicionar no seu lado da quadra. Os participantes, cada um segurando uma das extremidades da toalha, deverão reter a bola na toalha sem que toque em nenhuma parte de seu corpo. Deverão lançar a bola esticando a toalha e assim sucessivamente. As regras e o número de pessoas por equipe são combinados entre os animadores e participantes. Toda vez que a bola tocar no chão da quadra adversária ou em algum participante da outra equipe, será considerado ponto.
3. **Encerramento:** Cada partida poderá ser encerrada depois de uma equipe completar uma pontuação determinada ou após um tempo de jogo predefinido pelo grupo.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Quadras ou algum espaço que possibilite a demarcação de um terreno de jogo e a colocação de uma rede (que pode ser até mesmo uma corda, ou barbante esticado).
2. **Materiais/Equipamentos:** Uma bola de vôlei ou uma bola de borracha, uma toalha para cada dupla, uma corda ou rede de voleibol.
3. **Humanos:** Um animador sociocultural para organizar e gerir a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Pode-se adaptar o material da rede, a marcação e tamanho da quadra. Pode-se limitar ou determinar o número de passes. Pode-se ainda, ao invés de uma toalha para cada dupla, jogar o jogo com um tecido maior, por exemplo, um lençol, o qual toda equipe estará segurando.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

MARCELLINO, N. C. Lazer e recreação: repertório de atividades por fazes da vida. Campinas: Papirus, 2006. (Coleção Fazer/Lazer)

Capítulo 9

---

## **AS PISTAS DO JOGO**

Karina Yoshinaga

## Atividade: CAÇA AO TESOURO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |   |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|---|--|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade tem como objetivo encontrar um tesouro e para isso os grupos encontrarão pistas que levam a outras pistas e consequentemente ao tesouro que poderá ser uma informação, um objeto, doces etc.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Definir o tesouro a ser encontrado.
- » Determinar o espaço no qual a atividade será realizada.
- » Preparar as pistas para todos os grupos.
- » Distribuir as pistas pelo espaço.

2. **Desenvolvimento:** As crianças poderão sair sozinhas ou em grupos nesta atividade. Eles deverão seguir as pistas até encontrar o tesouro.

3. **Encerramento:** A atividade termina quando todos encontrarem o tesouro.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Pode ser realizada em espaço aberto ou em lugares fechados.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel e caneta.
3. **Humanos:** Dois animadores ou mais dependendo da idade das crianças.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

A história dos caças ao tesouro nos remete a história da pirataria. Com isso, podemos explorar o fato das limitações dos territórios e fronteiras, construção dos mapas, trocas e saques feitos pelos piratas. Passar filmes sobre piratas ajudaria no entendimento.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

O interessante desta atividade é que as pistas podem ser apresentadas de diferentes maneiras: em forma de enigmas, como imagens que representem o lugar, como objetos, como criptogramas, como caça palavras, escritas com limão etc.

O tesouro a ser encontrado pode ser o mesmo para todos e então a atividade terá apenas um vencedor, ou cada grupo ou pessoa, poderá encontrar uma parte deste tesouro mostrando que um precisará do outro para que a atividade seja completada com êxito.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (orgs). O jogo dentro e fora da escola. Autores Associados. Campinas, 2005.

Filmes:

“Piratas do caribe”

“Em busca do tesouro perdido”

## Atividade: CAÇA BOMBA RELÓGIO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade pode ser realizada em equipes ou individualmente, dependendo do número de pessoas participantes. A ideia desta prática é ter um tempo definido para se encontrar pistas que darão informações sobre determinado assunto.

Este tempo é estipulado antes do início da atividade, e assim que o tempo terminar é dado um sinal (pode ser fogos de artifício) e as equipes devem voltar ao lugar combinado. Àqueles que não conseguirem encontrar todas as pistas no tempo estipulado, perdem a informação.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Elaborar as pistas e escondê-las.
- » Elaborar os caminhos que cada equipe irá seguir, para que elas não se encontrem no decorrer da atividade.
- » Elaborar quais e quantas informações que serão encontradas
- » Definir qual será o sinal a ser dado quando o tempo acabar (buzina, fogos de artifício etc)
- » Distribuir simultaneamente as pistas para as equipes e deixar bem claro o tempo a ser realizado.
- » Demonstrar o sinal que será dado.
- » Distribuir animadores e monitores pelos espaços pelos quais as crianças passarão.

2. **Desenvolvimento:** Todas as equipes terão que passar pelos mesmos lugares, porém em momentos diferentes. Assim que elas recebem a primeira pista, o tempo começa a ser contado. Os grupos devem retornar ao local combinado antes do término do tempo, caso isso não aconteça, eles perdem a informação que aquele percurso continha. Todas as equipes devem sair juntas.

3. **Encerramento:** A atividade será finalizada quando todas as equipes percorrerem todos os caminhos definidos pelos organizadores.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço aberto que não ofereça nenhum risco para as crianças, pois os participantes deverão ir sozinhos.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel, caneta, fogos de artifício.
3. **Humanos:** Pessoas para verificação dos caminhos.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Como esta atividade tem como objetivo correr antes que o tempo termine, é muito interessante fazer uma explicação sobre as formas de se perceber o tempo em diferentes épocas da sociedade. A passagem do tempo por meio da observação da natureza, ampulhetas, relógio do sol, contagem das luas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Esta atividade pode ser realizada tendo diferentes tipos de sinais para demonstrar que o tempo terminou. Uma das adaptações possíveis para espaços menores pode ser feita com pedras de gelo grandes. As pistas ou informações devem ficar dentro da pedra de gelo, e os participantes deverão acelerar o processo de derreter o gelo. Enquanto alguns da equipe correm para procurar outras pistas, um da equipe deve tentar "secar" o gelo.

Outra forma de se decidir o tempo é fazendo com que os próprios participantes "ganhem" o tempo para achar as informações, isso pode acontecer por meio de perguntas e respostas, ou com um tiro ao alvo no qual o alvo conterà minutos.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

FREIRE, J. B. *Jogo: entre o riso e o choro*. Campinas: Autores Associados, 2002.

Site:

<http://www.numaboa.com.br/relogios/sol/index.php>

Vídeos:

"Hook: A volta do capitão Gancho"

## Atividade: CAÇA DE ORIENTAÇÃO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |   |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade pode ser realizada em grupos ou individualmente. Cada equipe ganha um mapa que represente o espaço em que a atividade será realizada. Neste mapa terá pontos assinalados e as equipes deverão passar por todos os pontos. Em cada ponto haverá um animador. Entretanto, as equipes terão tempos estipulados para chegar aos seus respectivos pontos, já que haverá uma sequência a ser seguida. Por exemplo: a equipe vermelha terá 3 minutos para chegar ao primeiro ponto assinalado, e depois um minuto e trinta e cinco segundos para chegar ao segundo, e assim por diante até passar por todos os pontos. Os integrantes das equipes não poderão estar com relógios ou celulares.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Fazer o mapa e assinalar os pontos.
- » Definir a ordem dos pontos por onde as equipes deverão passar.
- » Definir o tempo que as equipes deverão levar para ir de um ponto ao outro.
- » Cronometrar os relógios das pessoas que ficarão em cada ponto.

2. **Desenvolvimento:** As equipes sairão todas juntas, porém irão por caminhos diferentes. Cada equipe deverá encontrar uma maneira de contar o tempo, pois os pontos serão dados para as equipes que conseguirem se aproximar mais do tempo estipulado anteriormente. Ao passar pelos pontos, os animadores deverão escrever o horário exato que a equipe toda chegou e saiu para o próximo ponto do mapa. Vence a equipe que conseguir cumprir todos os pontos e mais se aproximar dos tempos determinados.

3. **Encerramento:** A atividade termina quando todas as equipes passarem por todos os pontos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço aberto que não ofereça nenhum risco para as crianças, pois os participantes deverão ir sozinhos.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel, caneta, relógios.
3. **Humanos:** Animadores ou colaboradores para ficarem nas bases.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Esta atividade possibilita a discussão sobre as formas de localização que existem. Desde a localização pelas estrelas, passando pela explicação e construção de bússolas, até o que há de mais moderno como o GPS. Interessante mostrar para as crianças como as pessoas se orientavam pelas estrelas, apontando o Cruzeiro do Sul e outras constelações.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Esta atividade pode ser realizada com bússolas para que as crianças se orientem. Em vez de dar o ponto certo em que elas devem passar, indicam-se apenas a direção e a quantidade de passos, ou metros.

Em cada ponto estabelecido, as equipes poderão receber informações sobre um determinado assunto, que valerão pontos ao fim da atividade.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://www.360graus.com.br>

<http://www.tvcultura.com.br/aloescola/ciencias/olhandoparaoceu/opceu3.htm>

Letras:

"Ora Bolas" – CD - Palavra Cantada

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

FRANCO, L. C. P. Esporte de Aventura na Escola: uma proposta pedagógica. Anais do XI Congresso Ciências do Desporto e Educação Física dos Países de Língua Portuguesa – USP. São Paulo, 2006.

TAHARA, A. K.; SCHWARTZ, G. M. Atividades de aventura na natureza: investindo na qualidade de vida. Artigo publicado na [efdeportes.com/](http://efdeportes.com/) Revista Digital - Ano 8 - Nº 58 – Buenos Aires - Março, 2003.

## Atividade: CAÇA PONTOS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |   |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|---|--|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade pode ser realizada em qualquer espaço com qualquer público. Utilizada como forma de as pessoas reconhecerem o espaço no qual as atividades serão realizadas posteriormente.

Distribui-se pelo espaço, uma grande quantidade de pedaços de papéis com diferentes pontuações. As pessoas deverão andar pelo espaço definido e coletar o maior número de pontos que conseguirem em um tempo predeterminado. A atividade pode ser realizada individualmente ou em grupos.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Recortar e pontuar os papéis.
- » Determinar o espaço no qual a atividade será realizada.
- » Distribuir os pontos pelo espaço.

2. **Desenvolvimento:** As crianças poderão sair sozinhas ou em grupos nesta atividade. Eles deverão andar aleatoriamente pelo espaço e pegar todos os pontos que encontrarem.

3. **Encerramento:** A atividade termina quando acabarem os pontos ou quando terminar o tempo estipulado. Todas as crianças deverão ter seus pontos contados, ganha a que conseguir somar a maior quantidade de pontos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Pode ser realizada em espaço aberto ou em lugares fechados.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel e caneta.
3. **Humanos:** Três animadores.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Esta atividade pode ser realizada com os mais diferentes temas. Não necessariamente as pessoas deverão encontrar papéis com pontos. Elas podem encontrar: características de alguém, objetos, alimentos, pedaços de mapas, palavras que posteriormente formem frases. Além disso, para ter certeza de que todos passem por todos os espaços, os "pontos" podem ter cores diferentes, e uma das regras da atividade é que todos peguem pontos de todas as cores. Caso o grupo for mais velho, pode-se colocar outro estímulo, um pegador. Este deverá pegar os "pontos" que as crianças encontraram, fazendo com que elas tenham que voltar em todos os espaços que já passou.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–



## Atividade: FORCA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade é uma adaptação do jogo de forca que a maioria das pessoas conhece. Porém, ao invés das pessoas darem palpites sobre as letras que formam a palavra, elas deverão buscar as letras em outros lugares. Nestes lugares, as letras estarão escondidas e haverá mais do que uma, os grupos terão que escolher apenas uma. Se errarem, ganham uma parte do desenho da forca. Ganha esta atividade quem conseguir completar a palavra em menos tempo, sem ser "enforcado".

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Elaborar as forcas para todas as equipes.
- » Esconder as letras nos lugares predefinidos.
- » Destinar um monitor para cada equipe.

2. **Desenvolvimento:** Embaixo de cada espaço destinado a uma letra da forca, haverá a indicação de um lugar. Os grupos deverão ir até este lugar para encontrar as letras. Tanto a letra certa como letras erradas estarão escondidas e as equipes deverão escolher apenas uma. Se acertarem, não precisará retornar ao lugar, se errarem, além de ganharem uma parte do corpo "enforcado" terão que retornar ao lugar, até encontrar a letra certa.

3. **Encerramento:** A atividade acaba quando as equipes conseguirem descobrir a palavra.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço aberto que não ofereça nenhum risco para as crianças, pois os participantes deverão ir sozinhos.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel, caneta, cartolina.
3. **Humanos:** Um monitor com cada equipe para verificar as letras.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

O jogo de forca colabora no entendimento da nossa língua e sua construção por meio de símbolos, letras. Podemos conversar sobre a origem de nossa língua e de diferentes línguas. Para exemplificar a construção de símbolos para demonstrar algo, podemos propor que as crianças inventem novos símbolos para as letras, fazendo um jogo de adivinhas com criptogramas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Esta atividade pode ser realizada em espaços fechados, com poucas pessoas envolvidas. Entretanto, as pessoas deverão cumprir pequenas tarefas para ganharem as letras.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

BANDEIRA, P. A droga da obediência. 104. ed. São Paulo, Moderna, 1994.

Site:

<http://www.geocities.com/criptaritmetica/historia.html>

## Atividade: LEILÃO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade pode ser realizada em equipes ou individual, dependendo do número de pessoas participantes. O objetivo desta atividade é conseguir convencer os participantes a comprar o produto que você está vendendo. Colocam-se em uma caixa diversos objetos e faz-se uma lista especificando a quem pertence cada objeto. É importante que apenas o animador saiba os verdadeiros donos do objeto, evitando assim que as pessoas comprem os objetos apenas por saberem quem são os donos e não por serem convencidos pelo negociante. Cada participante do jogo ou cada equipe ganha um "talão de cheques" para poder efetuar as compras, além de um extrato mostrando quanto eles possuem de dinheiro para participar do leilão. Ganha o jogo a equipe ou o participante que arrecadar mais dinheiro.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Preparar caixa com os objetos.
- » Preparar lista especificando os verdadeiros donos dos objetos.
- » Preparar os cheques e os extratos para cada equipe.
- » Disponibilizar fantasias caso o negociante queira se caracterizar.

2. **Desenvolvimento:** Cada equipe deverá definir seus negociantes. Se for individual, todos deverão vender objetos. O negociante pega um objeto aleatório dentro da caixa e começa a discursar sobre as vantagens de tê-lo. Os participantes farão os lances. O produto será vendido pelo melhor lance.

3. **Encerramento:** A atividade termina quando todos os negociantes escolhidos previamente venderem seus produtos. O animador apontará o vencedor, pois apenas ele saberá os verdadeiros donos dos objetos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Qualquer espaço em que seja possível ouvir as pessoas falando.
2. **Materiais/Equipamentos:** Objetos diversos, papel e caneta.
3. **Humanos:** Pessoa para controlar a venda.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

As crianças estão muito habituadas ao contato com dinheiro. Seria interessante mostrar outras formas de adquirir bens em outros momentos do desenvolvimento da sociedade. Pode-se realizar esta atividade com trocas em vez de compras.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Ao invés de vender os objetos, o "negociante" poderá dar características do objeto por meio da fala, mímica ou desenho. Os outros participantes deverão descobrir qual é.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

KISHIMOTO, T. M. O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

Site:

[http://www.arelíquia.com.br/artigos%20anteriores/reliquia\\_setembro\\_2004/leilao.htm](http://www.arelíquia.com.br/artigos%20anteriores/reliquia_setembro_2004/leilao.htm)

Música:

"Pecado Capital" – Paulinho da Viola

Outros:

Jogos - Imagem e Ação (Grow) e Perfil (Grow)

## Atividade: PIC BANDEIRA GIGANTE

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                          ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade deve ser realizada em grandes espaços e em equipes. Cada equipe será responsável por proteger suas bandeiras, porém as equipes devem tentar roubar as bandeiras das outras equipes. Em lugares distantes, fazer um círculo de 2 metros de diâmetro no chão (um para cada equipe), que será o quartel general e dentro colocar as bandeiras. Apenas duas pessoas por equipe serão escolhidas para defender as bandeiras e poderão ficar dentro do círculo. Todos os outros integrantes das equipes devem tentar roubar bandeiras de outras equipes. Cada pessoa do jogo (menos os defensores de bandeiras) ganha três fitas coloridas, que representam as vidas. Caso um defensor consiga pegar alguém, esta pessoa deverá entregar uma de suas vidas. Se um jogador perder as três vidas estará fora do jogo. Caso um defensor pegue alguém que esteja com uma bandeira da sua equipe, este perderá uma vida e deverá entregar a bandeira. As equipes não podem atacar um único quartel general, todas de uma só vez. Ganha o jogo quem conseguir roubar mais bandeiras e permanecer com as suas.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Confeccionar as bandeiras.
- » Desenhar os círculos no chão.
- » Preparar as vidas e distribuir entre os jogadores.
- » Colocar as bandeiras dentro do círculo de cada equipe.

2. **Desenvolvimento:** Cada equipe deverá escolher quem serão os seus defensores. Ao iniciar o jogo, todos irão correr em busca das outras bandeiras, tomando cuidado para não ser pego pelos defensores.

3. **Encerramento:** A atividade terminará quando acabarem as bandeiras de uma ou mais equipes, ou quando o tempo estipulado terminar.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço aberto que não ofereça nenhum risco para as crianças, pois os participantes deverão ir sozinhos.
2. **Materiais/Equipamentos:** Giz ou barbante para fazer os círculos, papel de seda e palito de churrasco para as bandeiras, fitas coloridas para representar as vidas.
3. **Humanos:** Pessoas para verificação dos caminhos.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Os participantes podem experimentar jogos de tabuleiros que têm como objetivo a conquista de territórios, como: War ou Batalha Naval. Eles podem construir seus tabuleiros e as regras das conquistas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

As equipes podem escolher, além dos defensores das bandeiras um ou dois guerreiros, que não serão divulgados para as outras equipes. Estes poderão pegar integrantes das outras equipes quando estes estiverem voltando para o seu quartel general com a bandeira roubada. Os jogadores que perderem todas as vidas podem voltar para o jogo se conseguirem cumprir uma tarefa, proposta pelos animadores. Caso consigam, ganham vidas extras.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

BROUGÈRE, G. Brinquedo e Cultura. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

Filmes:

"A Guerra dos Botões"

## Atividade: PISTA CIFRADA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade pode ser realizada em equipes ou individualmente. Espalham-se setas que levarão a diferentes destinos, dependendo da rota que os participantes escolherem. O objetivo do jogo é chegar a um lugar específico, definido anteriormente.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Elaborar as setas.
- » Distribuir as setas apontando os caminhos.
- » Definir o destino que todos devem chegar.

2. **Desenvolvimento:** Os participantes devem seguir as setas espalhadas. Se encontrarem uma seta que aponte para a direita, devem andar para a direita até encontrar outra seta, que apontará para outro lugar e assim por diante, até chegar ao fim deste caminho.

3. **Encerramento:** A atividade termina quando todos os participante chegarem ao destino certo.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço aberto que não ofereça nenhum risco para as crianças.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel, caneta, fita crepe para grudar as setas.
3. **Humanos:** Pessoas para acompanhar os participantes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Pode-se realizar esta atividade com placas que as crianças conhecem, como as placas de trânsito. Os participantes podem trazer bicicletas ou outros brinquedos como patinete e patins, e participarem de um circuito com placas de trânsito. Ou, cada participante pode confeccionar seus próprios meios de transporte e suas próprias placas, explicando depois para os outros integrantes da atividade.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Esta atividade pode ser realizada em espaços reduzidos, basta que as setas estejam mais próximas.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

KISHIMOTO, T. M. O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

Sites:

[www.aimore.net/placas/geral.html](http://www.aimore.net/placas/geral.html)

[http://www.detran.sp.gov.br/cidade\\_mirim/cidade\\_mirim.asp](http://www.detran.sp.gov.br/cidade_mirim/cidade_mirim.asp)

## Atividade: QUEBRA-CABEÇA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |   |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade pode ser realizada em equipes ou individualmente. O quebra cabeça pode ser de qualquer coisa: um mapa, um quadro, uma informação etc. O objetivo é que cada equipe ou participante conquiste um pedaço deste quebra-cabeça, por meio de caças com pistas, jogo de perguntas, circuito de habilidades etc. Depois, para se obter a informação que o quebra-cabeça quer transmitir, todos os participantes deverão se juntar para montá-lo.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Elaborar o quebra-cabeça.
- » Definir qual será a dinâmica para que os participantes ganhem as peças do quebra-cabeça.

#### 2. Desenvolvimento: Esconder as peças do quebra-cabeça.

#### 3. Encerramento: A atividade termina quando todos os participantes conseguirem montar o quebra-cabeça.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço aberto que não ofereça nenhum risco para as crianças.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel, caneta, fita crepe para grudar as setas.
3. **Humanos:** Pessoas para acompanhar os participantes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Quebra-cabeças são jogos muito presentes no cotidiano das crianças, é interessante contar sua história.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

O grau de dificuldades para montar o quebra-cabeça irá definir a duração da atividade.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

BROTTO, F. O. Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos: Projeto Cooperação, 2001.

Site:

[www.jogos.antigos.com.br](http://www.jogos.antigos.com.br)

## Atividade: TURISTA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |   |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade pode ser realizada individualmente ou em grupo. Cada pessoa ganha um roteiro de lugares que eles devem chegar, estes lugares estarão representados por pessoas com características específicas de cada lugar. Porém, os personagens estarão trocados, alguém vestido de japonês, pode na verdade ser da Itália. As crianças devem conseguir pegar os vistos com estes personagens, e estes vistos serão conseguidos mediante tarefas dadas por cada personagem. Porém, cada criança terá uma sequência exata para pegar os vistos e não poderá pegar o seguinte se estiver fora da ordem proposta. A atividade termina quando todas as crianças conseguirem pegar os vistos ou o tempo acabar.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Elaborar os passaportes com os roteiros diferentes.
- » Ex: Passaporte a: México, Itália, Japão e Austrália.
- » Passaporte b: Japão, México, Itália e Austrália.
- » Definir com os "personagens", quais serão as tarefas que as crianças deverão cumprir para ganhar o visto. Caracterizar os personagens (que poderão ser animadores, monitores ou ajudantes) e distribuí-los pelo espaço, preferencialmente escondidos.
- » Entrega dos passaportes para as crianças.
- » Delimitar os espaços a serem visitados.

2. **Desenvolvimento:** Ao sinal, as crianças irão em busca dos personagens que estão escondidos no espaço demarcado anteriormente. Ao encontrar o personagem, as crianças deverão executar a tarefa que ele pedir. Ao realizar a tarefa, deverão entregar o passaporte ao personagem, este só dará o visto se for a sua vez. Ex: Japão é o primeiro lugar a ser visitado pela criança, conforme está em seu passaporte. O primeiro personagem que ela encontra está caracterizado de japonês, ela cumpre a tarefa, porém descobre que o personagem, na verdade, não é do Japão.

3. **Encerramento:** A atividade pode terminar após um tempo definido, ou quando todas as crianças conseguirem seus vistos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço aberto que não ofereça nenhum risco para as crianças, pois os participantes deverão ir sozinhos.
2. **Materiais/Equipamentos:** Papel, caneta, fantasias para os personagens.
3. **Humanos:** Pessoas para caracterizarem os personagens.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Pode-se fazer uma vivência de brincadeiras infantis dos países que foram escolhidos. Ou até oficinas de brinquedos típicos destes países. Outra opção é vivenciar brincadeiras de diferentes regiões do Brasil.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Esta atividade pode ser realizada sem a conotação de viagem. Ao invés de ganhar passaportes, as crianças podem ganhar lista de compras. Estas compras serão efetivadas com dinheiro, as equipes podem passar por provas para arrecadar a maior quantidade possível de dinheiro. Neste caso, a atividade não precisa ser realizada em grandes espaços, em caso de impossibilidade de ser ao ar livre, a atividade com as listas de compras pode ser realizada em ambientes fechados.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

SIMONE, R. C. Memórias e Jogos Tradicionais Infantis – lembrar e brincar é só começar. Paraná: Eduel, 2004.

CALLADO, C. V. Educação para a paz – promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos. Rio de Janeiro: Wak, 2004.

Site:

[www.nepsid.com.br](http://www.nepsid.com.br)

Música:

"Cultura" – Arnaldo Antunes

Capítulo 10

---

# **ARTE E COLÔNIA DE FÉRIAS**

Raquel Ribeiro Martins

## Atividade: AÇÃO NA RODA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Exercício em roda em que acontece uma ação/cena em silêncio no interior do círculo por, no mínimo, dois participantes. Os participantes que estão na roda podem interferir a qualquer momento. Ao propor algo, portanto, é preciso considerar o que se tem, o que está acontecendo no momento. Não é necessário que se dê continuidade à ação, mas não se pode ignorá-la. É interessante estabelecer uma relação (podendo ser de qualquer ordem). São duas as formas de interferência na cena: intensificação ou transformação. Ou entra para dar mais vigor à ação ou para alterar a direção do acontecimento.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** O animador explica a atividade e solicita a disposição do grupo em círculo.
2. **Desenvolvimento:** A partir de dois voluntários, dá-se início a atividade. É necessário ter, no mínimo, dois participantes no centro do círculo, porém não há número máximo de participantes. Ao longo da atividade, o animador pode sugerir ao grupo as seguintes questões para motivar a ação/intervenção: "Como eu posso fazer diferente?", "Em que eu posso contribuir?", "Qual outra forma de se fazer?" etc. Perguntas que instiguem a exploração das inúmeras possibilidades. O grupo pode construir novas regras durante a atividade para provocar uma maior participação (por exemplo, alguém deve entrar no círculo de tanto em tanto tempo) ou para gerar novas formas de intervenção (a cena deve ser modificada pelo próprio grupo que está no centro).
3. **Encerramento:** Após a participação de todos no centro da roda, o animador pode propor uma roda de conversa para avaliar a atividade e para contextualizá-la com outros elementos da colônia de férias. É interessante discutir sobre alguns temas importantes relacionados à composição da cena que são trabalhados nessa atividade: improvisação (a importância do constante diálogo com tudo que está em cena), foco e qualidade da ação (as pessoas que estão olhando precisam compreender o que está acontecendo).

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço de tamanho adequado para movimentação ampla dos participantes e disposição em roda.
2. **Materiais/Equipamentos:** Nenhum.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

SPOLIN, V. Improvisação para o teatro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.



## Atividade: CORPO COLETIVO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Compor com os participantes um corpo coletivo que se move de forma integrada, contínua e articulada.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** O animador solicita que os participantes se posicionem próximos uns aos outros, numa organização próxima ao corpo de uma ameba. O grupo define uma direção e uma "frente" para o grupo. A "frente" não precisa ser um integrante apenas, pode ser uma região composta por vários integrantes. Ela deve estar integrada ao corpo.
2. **Desenvolvimento:** Após a organização do grupo, o animador solicita que o grupo se movimente. A "frente" coordena a movimentação. Quando é feito um movimento que mude a direção do corpo, a "frente" muda. O corpo coletivo passa a ter outra "frente" que coordenará a movimentação do grupo. A proposta não é imitar o movimento exato que é feito pelos integrantes que compõem a "frente", mas pensar num fluxo de movimento que é gerado em algum lugar e que toma conta de todo o corpo coletivo. Algumas orientações podem ser dadas pelo animador enquanto o grupo executa a atividade: "É preciso ter bem definido onde é a frente", "A frente conduz o grupo, não é o chefe, é parte!", "Imitar o movimento do outro é diferente de fazer junto, de compartilhar o movimento, mantendo cada um as suas especificidades."
3. **Encerramento:** Após a finalização da movimentação do corpo coletivo, o animador provoca um debate sobre as facilidades e as dificuldades encontradas pelo grupo para execução da atividade. É importante também discutir sobre as sensações nos diferentes momentos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço de tamanho adequado para movimentação ampla dos participantes.
2. **Materiais/Equipamentos:** Nenhum.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Caso o grupo seja muito grande, pode-se dividir em grupos menores até que a atividade consiga fluir.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: FESTIVAL DE CINEMA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Organização de um festival de cinema durante a colônia de férias.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Em conversa sobre o tema da colônia de férias, o animador propõe a organização de um festival de cinema relacionado aos tópicos surgidos na discussão do grupo.
2. **Desenvolvimento:** Os participantes, com o acompanhamento do monitor, realizam todas as etapas da produção do festival: definição dos horários de exibição na programação da colônia de férias, escolha dos filmes, escolha do espaço, trabalho de divulgação, público dos filmes. O grupo pode ser dividido em comissões para melhor organizar as tarefas. O animador pode auxiliar em todas as etapas e provocar alguns questionamentos sobre os gêneros dos filmes escolhidos e sobre como cada filme trabalha as temáticas que se propõe a apresentar.
3. **Encerramento:** Após a última sessão, é feita uma avaliação do festival com o grupo. É importante conversar sobre as observações dos participantes sobre cada filme para problematizar as questões das estéticas utilizadas e dos discursos de cada obra.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço adequado para projeção dos filmes.
2. **Materiais/Equipamentos:** Televisão, aparelho de dvd.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

O grupo pode convidar o diretor ou alguém envolvido na elaboração de um dos filmes assistidos para um bate-papo. Outra possibilidade é convidar alguém da comunidade que trabalha com cinema para conversar sobre o processo de elaboração de um filme.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Caso não haja aparelho de dvd no espaço da colônia de férias, pode-se utilizar um computador com leitor de dvd ou um videocassete. Caso seja difícil encontrar os filmes escolhidos, o grupo pode fazer a seleção a partir de filmes disponibilizados gratuitamente na rede de computadores.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

DUARTE, R. Cinema e educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FILHO, R. E. Os 100 melhores filmes do século 20. São Paulo: Vimarç, 2001.

Sites:

Página eletrônica de divulgação de curtas – [www.portacurtas.com.br](http://www.portacurtas.com.br)

Página eletrônica com comentários sobre filmes – [www.adorocinema.com.br](http://www.adorocinema.com.br)

## Atividade: INSTALAÇÃO COLETIVA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Elaboração coletiva, ao longo da colônia de férias, de uma instalação artística. As regras para a criação são: a interatividade da obra, a diversidade de linguagens artísticas e de materiais, a modificação periódica e a relação temática. Portanto, é uma obra que toma várias formas durante o período de realização da colônia de férias. É uma atividade que pode integrar os vários grupos participantes – caso haja, por exemplo, uma separação por faixa etária ou grupos nos diferentes turnos. O(s) grupo(s) escolhe(m) um local de grande circulação para que a “obra” seja percebida e, assim, estabeleça diálogos com a maior parte de pessoas, sejam participantes das atividades ou pessoas que circulam pelo local.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Ao propor a atividade, o animador suscita um debate sobre esse tipo de atividade artística – a instalação – e sobre o tema que o grupo escolherá, sempre em articulação com a proposta geral da colônia de férias e o contexto dos participantes. Após a definição do tema gerador, o grupo escolhe o local para iniciar a criação. É interessante que o grupo leve para o espaço escolhido a maior variedade de material para que não haja uma seleção do material **a priori**, mas que essas escolhas possam ser feitas no próprio processo.
2. **Desenvolvimento:** Durante todos os dias de realização da colônia, o grupo terá um tempo determinado para “interferir” na obra. A proposta é com base no que já feito anteriormente, explorar outras possibilidades. O grupo pode também fazer registros das diversas obras que surgirão ao longo da colônia de férias.
3. **Encerramento:** No último dia da colônia de férias, o grupo faz a última intervenção. Com o resultado final, o animador propõe uma conversa sobre o processo de transformação da obra e sobre as transformações percebidas ao longo do período compartilhado. Caso os registros tenham sido feitos, pode ser feita uma análise comparativa, inclusive sobre aspectos estéticos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço que possua grande circulação durante a colônia de férias.
2. **Materiais/Equipamentos:** Materiais diversos (adquiridos para a colônia de férias, materiais naturais encontrados no espaço, doados pelos participantes etc.).
3. **Humanos:** Um animador que coordene a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Caso surja o interesse no grupo envolvido, a atividade pode ser realizada periodicamente no próprio espaço em que foi realizada a colônia de férias ou em espaços comunitários mais abrangentes. As instalações podem ter, portanto, diferentes temporalidades, podendo, inclusive, integrar a paisagem de espaços públicos. É importante lembrar que esse tipo de ação depende da articulação entre os participantes e os administradores dos espaços em questão.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

O animador pode utilizar como forma de “provocação criativa” outras linguagens artísticas que estejam relacionadas com a temática a ser trabalhada na colônia de férias, por exemplo: filmes, músicas, videoclipes e poesias.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Site:

<http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo5/instalacao.html> - Sobre o conceito de instalação

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

TEDESCO. E. Instalação: campo de relações. Disponível em: <<http://www.comum.com/elainetedesco/pdfs/instalacao.pdf>>. Acessado em: 08 set. 2008.

## Atividade: MÁSCARAS EM CENA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                              ( X ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Composição de cenas com utilização de máscaras confeccionadas pelos participantes. As máscaras serão pontos de partida para a criação das cenas e para o trabalho com personagens.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Ao propor a atividade, o animador definirá em conjunto com o grupo a técnica a ser utilizada na confecção das máscaras. As máscaras deverão ser feitas a partir de uma proposta de personagem (não necessariamente uma pessoa e também não precisa estar vinculado a uma estética realista).
2. **Desenvolvimento:** Após escolhida a técnica com os materiais disponíveis, os participantes confeccionam suas máscaras. Cada um deverá fazer, ao menos, uma máscara. Posteriormente, cada um apresentará sua máscara como se estivesse apresentando um personagem. Depois da apresentação, os participantes se dividirão em pequenos grupos para comporem cenas com seus personagens. A divisão pode ser feita por possibilidades de articulações entre os personagens apresentados. Durante a elaboração das cenas, o animador pode instigar os participantes a explorarem diversas possibilidades corporais, vocais e de movimento para seus personagens. Passado o tempo combinado para a organização das cenas, cada grupo apresentará sua cena para os demais.
3. **Encerramento:** No final da atividade, o animador propõe uma roda de conversa para avaliação. É importante, nesse momento, questionar o grupo sobre o processo vivenciado em cada grupo na construção de uma cena com personagens já determinados e na pesquisa individual realizada para composição do personagem.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço adequado para trabalhos manuais e que caiba os participantes (confecção das máscaras); Espaço adequado para deslocamento dos participantes (composição das cenas).
2. **Materiais/Equipamentos:** Material para confecção das máscaras (dependerá da técnica escolhida pelo grupo).
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Havendo interesse do grupo, pode ser feita uma pesquisa sobre espetáculos que utilizam máscaras que estão em cartaz e verificar a viabilidade de os participantes da colônia de férias assistirem.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

Instruções sobre as diferentes técnicas de confecção de máscaras.

[www.fabricadebrinquedos.com.br/brinquedos/mascara.html](http://www.fabricadebrinquedos.com.br/brinquedos/mascara.html)

[http://web.educom.pt/pr1305/carnaval\\_mascara.htm](http://web.educom.pt/pr1305/carnaval_mascara.htm)

<http://ronaldobella.vilabol.uol.com.br/botaomascaras.html>

## Atividade: PAINEL COLETIVO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                              ( X ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Criar coletivamente um painel artístico relacionado às vivências na colônia de férias para compor o espaço.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Após explicar a atividade para o grupo, o animador suscita a discussão sobre o formato do painel e o papel que será utilizado no fundo. O material já adquirido para a atividade é disponibilizado e, caso o grupo ache necessário, materiais naturais poderão ser coletados.
2. **Desenvolvimento:** Cada participante faz sua intervenção no painel. É importante lembrar sobre a necessidade de considerar o que já está colocado. O animador pode estimular o uso de diversidade de cores, formas e materiais.
3. **Encerramento:** Após a conclusão do painel, o animador propõe uma conversa com o grupo para que cada um possa expor suas impressões do painel. É interessante que o grupo coloque as facilidades e dificuldades encontradas no processo de criação coletiva. É importante conversar também sobre os elementos utilizados e sobre a composição desses elementos.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço de tamanho adequado para disposição do grupo em círculo e para deslocamento dos participantes.
2. **Materiais/Equipamentos:** Diferentes tipos de papéis, lápis de cor, canetinha, tintas, fitas coloridas, linhas, lãs, materiais recicláveis, pincéis, papelão, jornais etc.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

O painel pode ser feito no começo da colônia de férias sobre as expectativas dos participantes em relação à colônia de férias.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: PARÓDIA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Artístico | <input type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social               | <input type="checkbox"/> Manual           | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A partir de um tema, o grupo elaborará uma nova letra para uma música selecionada.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** O animador explica a atividade e propõe uma discussão sobre o tema. Após a definição do tema, ou dos temas - se o grupo achar pertinente explorar mais de um -, os participantes escolhem uma música a ser parodiada. Essa escolha pode ser por indicação, por votação ou da forma que o grupo achar mais adequada. Depois, os participantes se dividem em grupos. A proposta é trabalhar com a mesma música e perceber os diferentes resultados que serão criados a partir do mesmo estímulo.
- Desenvolvimento:** Os grupos terão um tempo determinado para escrever as novas letras e para organizarem a apresentação. Posteriormente, cada grupo apresentará para os demais sua criação.
- Encerramento:** Após as apresentações, o animador propõe uma roda de conversa para avaliar a atividade. É interessante conversar sobre as semelhanças e as diferenças entre as letras criadas e entre as formas de apresentação e sobre as diferentes abordagens dadas ao tema por cada grupo.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Espaço adequado, preferencialmente, coberto e fechado.
- Materiais/Equipamentos:** Papéis, lápis ou canetas e outros materiais disponíveis solicitados pelos grupos para compor na apresentação.
- Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: PERCUSSÃO CORPORAL

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Extrair sons dos corpos e das relações dos corpos com o espaço e estabelecer “diálogos percussivos” com os sons explorados.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** O animador propõe a atividade para o grupo e solicita que os participantes comecem a exploração dos sons.
2. **Desenvolvimento:** A exploração pode ser feita individualmente. Nessa etapa, o animador solicita a exploração das mais variadas possibilidades de produção sonora a partir do corpo. Depois, os participantes se dividem em grupos para a construção de uma frase musical com os sons explorados. Cada grupo mostrará sua frase para os outros grupos. A partir daí, serão propostos “diálogos” entre os grupos, com a intenção de se formar uma música coletivamente.
3. **Encerramento:** Após a criação da música, o animador propõe uma conversa sobre a atividade. Durante a conversa, podem ser mostrados algumas produções de grupos que trabalham com música corporal (músicas e vídeos).

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço adequado para movimentação do grupo.
2. **Materiais/Equipamentos:** Aparelho de som, dvd, televisão.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Caso haja interesse dos participantes, o grupo pode organizar uma oficina com um especialista em música corporal.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Caso não haja disponibilidade dos materiais de som e vídeo, o animador pode mencionar a existência de grupos que trabalham com música corporal e indicar para pesquisa posterior dos participantes.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Site:

[www.barbatuques.com.br](http://www.barbatuques.com.br)

Imagens, Vídeos e Filmes:

Corpo do Som ao vivo, Barbatuques, 2007 (DVD).

Letras, Músicas e Poesias:

**Corpo do Som**, Barbatuques, 2002 (CD).

**O seguinte é esse**, Barbatuques, 2005 (CD).

## Atividade: SARAU CULTURAL

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Organização coletiva de um sarau com apresentação de diversas linguagens artísticas exploradas durante a colônia de férias.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Ao falar sobre a programação com os participantes, o animador propõe a realização do sarau cultural, atividade que acontecerá próximo ao encerramento da colônia de férias. Em conversa com o grupo, são levantadas as necessidades para a organização de um evento desse caráter. A partir disso, o grupo define o formato que eles querem dar ao evento e constrói uma agenda de trabalho para realização das tarefas. Se for necessário, o grupo pode ser dividido em equipes com diferentes responsabilidades: equipe de divulgação, equipe de programação etc. Os participantes também podem definir um tema, articulado com o tema da colônia de férias, para o evento.
- Desenvolvimento:** Durante o sarau, serão apresentadas as diversas manifestações artísticas vivenciadas durante a colônia de férias. Isso pode acontecer de diferentes formas. É importante que o grupo discuta, conforme indicado anteriormente, a maneira que deseja desenvolver a atividade. É desejável que haja um grupo responsável pela apresentação do sarau que organizará as intervenções ao longo do período determinado.
- Encerramento:** Após o término, é preciso pensar na organização do local em que foi realizado o sarau. O animador pode propor uma roda de conversa com os participantes/organizadores para avaliar o evento.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Espaço de tamanho adequado para as apresentações e para a disposição do público da forma definida pelo grupo.
- Materiais/Equipamentos:** Equipamento de som, cadeiras ou almofadas (algo para acomodação do público).
- Humanos:** Um animador para coordenar a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Caso haja interesse do grupo, a atividade pode ser realizada periodicamente no próprio espaço em que foi realizada a colônia de férias ou em espaços comunitários mais abrangentes. O grupo pode realizar um mapeamento de atividades do gênero que acontecem na cidade para assistirem ou participarem com alguma intervenção. Com a consolidação da atividade, há várias possibilidades de registros das apresentações artísticas: um livro com as poesias e textos, um vídeo das cenas de dança e teatro etc.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Essa atividade também pode ser realizada no começo da colônia de férias com apresentação das manifestações artísticas que os participantes já têm algum envolvimento. Assim, o animador terá condições de avaliar quais são as linguagens artísticas mais apropriadas pelo grupo.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Sarau>

<http://saraubenedito.wordpress.com/o-que-e-sarau/>



## Atividade: SITUAÇÃO-PROBLEMA (TEATRO-FÓRUM)

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( X ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                              ( ) Manual                                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar              ( ) Vivência pelo conhecer              ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Apresentação de cenas baseadas em fatos reais, no qual personagens oprimidos e opressores entram em conflito, de forma clara e objetiva, na defesa de seus desejos e interesses. Neste confronto, o oprimido fracassa e o público é convidado a entrar em cena, substituir o Protagonista (o oprimido) e buscar alternativas para o problema encenado. No Teatro-Fórum o espectador é estimulado a entrar em cena, improvisar como protagonista e buscar alternativas ao problema encenado.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Ao propor a atividade, o animador questiona os participantes sobre cenas do cotidiano em que oprimidos e opressores se confrontam claramente. Após o levantamento dessas situações, os participantes se dividem em grupos menores, ficando cada grupo responsável por encenar uma situação-problema.
2. **Desenvolvimento:** Os grupos terão um tempo determinado para organização da cena. Nesse momento, o animador pode fomentar algumas discussões dentro dos grupos e orientá-los sobre alguns aspectos da cena. Depois, cada grupo apresentará sua cena. Após a apresentação de cada cena, o público será convidado a participar para modificar a história, apresentando soluções para o problema. De acordo com a disponibilidade de tempo, as cenas poderão receber diversas intervenções, o que possibilitará a experimentação de várias possibilidades de lidar com o conflito exposto.
3. **Encerramento:** Após a intervenção em todas as cenas, o animador pode propor uma roda de conversa na qual os participantes debaterão sobre os problemas apresentados e sobre as soluções propostas.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço de tamanho adequado para movimentação ampla dos participantes e para apreciação adequada das cenas.
2. **Materiais/Equipamentos:** Nenhum.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

BOAL, A. Jogos para atores e não-atores. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

Sites:

[www.ctorio.org.br/](http://www.ctorio.org.br/) - Centro do Teatro do Oprimido

Capítulo 11

---

# **CIRCO E COLÔNIA DE FÉRIAS**

Rodrigo Mallet Duprat

## Atividade: ABELHA, ABELHINHA OU ESQUETE DE PALHAÇO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |   |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input type="checkbox"/> Manual                      | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Dois palhaços (1 e 2) e um assistente (3).

1 – Você conhece o que é zoologia?

2 – Claro que eu sei. Zoologia é o estudo sobre os animais!

1 – Então, você conhece um insetinho deste tamanhozinho?

2 – Que insetinho é esse?

1 – É um insetinho pequeno que tem duas asinhas, seis patinhas e suga a flor para fabricar o mel.

2 – Ah, eu sei o que é! É o elefante.

1 – Deixa de ser burro! (faz gesto de bater asas).

2 – É a orelha do elefante!

1 (Imita a tromba do elefante) – Não tem aquele ferrãozinho!

2 – É a tromba do elefante!

1 – Este inseto tira néctar da flor e fabrica o mel!

2 – Ai, eu sei o que é: é a abelha!!

1 – Abelha, isso mesmo! Você quer beber o mel da abelha?

2 – Quero.

1 – Então sente-se nesta cadeira. Eu vou buscar o mel. Quando eu chegar e bater a asinha três vezes, você fala assim: abelha, abelhinha, me dá o mel na boquinha.

O palhaço 1 explica novamente toda a brincadeira. Ele vai ser a abelha-operária e o segundo, a rainha. O público é o canteiro e as moças da plateia são as flores, de onde ele retirará o mel. O palhaço 1 enche a boca de água, bate os braços três vezes em frente ao palhaço 2.

2 – Abelha, abelhinha me dá o mel na boquinha! (o palhaço 1 cospe-lhe a água).

1 (Vendo o outro chorar) – Ei, acalme-se! Isto é só uma brincadeira. É um pega-trouxa, e agora é só você pegar outro.

2 – Mas quem eu vou pegar? (entra alguém ou eles convidam um espectador).

1 (Ao assistente) – Você quer beber mel?

3 – Quero sim!

O palhaço 1 explica novamente. O palhaço 2 faz tudo errado. Enche a boca de água, gira ao redor do 3 e sem perceber engole a água. Retorna, faz todo o movimento, mas escorrega e solta a água da boca.

O assistente, por sua vez, quando o palhaço 2 chega à sua frente, não fala nada. Então, o palhaço 2 começa a discutir com o palhaço 1. Enquanto isso, o assistente enche a boca de água e senta-se. Terminada a conversa com o palhaço 1, o palhaço 2 volta-se para o assistente e diz:

2 – Quando eu chegar aqui e bater a asa, você tem que falar: abelha, abelhinha me dá o mel na boquinha. (O assistente cospe a água no rosto dele).

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Preparar as esquetes que os participantes irão utilizar em folhas separadas.
2. **Desenvolvimento:** Os participantes devem iniciar com a exploração das diferentes possibilidades de ação que eles possuem, criando uma relação entre as duas pessoas que contracenam.
3. **Encerramento:** Apresentação da cena (esquete) para os outros participantes.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço fechado, reservado.
2. **Materiais/Equipamentos:** Figurinos, maquiagem de palhaço, nariz de palhaço, copo com água e uma cadeira.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Variações de gestos e movimentos característicos de cada criança, ou seja, os alunos criam sua própria gestualidade e podem modificar a história.

#### **NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:**

–

#### **CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:**

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

BOLOGNESI, M. F. Palhaços. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

DUPRAT, R. M.. Atividades Circenses: possibilidades e perspectivas para a educação física escolar. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, UNICAMP, Campinas, 2007.

## Atividade: APRESENTAÇÃO DO UNIVERSO CIRCENSE

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( X ) Social                      ( ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

O profissional de lazer deve criar uma coletânea de vídeos de circo, mostrando as diferentes modalidades circenses, diferentes técnicas e os diferentes estilos e estéticas dos espetáculos circenses, distinguindo as diferentes vertentes e grupos.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Por meio de algumas simples perguntas o profissional deve indagar aos participantes da atividade sobre seus conhecimentos sobre o circo e suas modalidades.
2. **Desenvolvimento:** Durante a apresentação dos vídeos o profissional deve indicar algumas das modalidades circenses existentes, seus estilos e estética.
3. **Encerramento:** Indagar os participantes sobre os conhecimentos que foram somados aos anteriores, buscando uma criticidade sobre o assunto exposto.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Sala reservada com cadeiras ou uma sala de vídeo.
2. **Materiais/Equipamentos:** Aparelho de Tv e DVD ou videocassete.
3. **Humanos:** Um animador sociocultural.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Se o profissional não possuir o material necessário para edição de vídeo, pode adaptar alugando um DVD de espetáculo de algum circo. Ou mesmo buscar diferentes tipos de vídeos na web.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

INVERNÓ, J. Circo y educación física: otra forma de aprender. Barcelona: INDE Publicaciones, 2003.

Site:

[www.youtube.com](http://www.youtube.com) - neste site você encontra diferentes vídeos de diferentes modalidades circenses.

Imagens, Vídeos e Filmes:

Vídeos dos espetáculos do Cirque du Soleil, disponibilizados nas diferentes locadoras, acervo videográfico do Grupo de Estudos sobre o Circo e Educação Física (CIRCUS).

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

BORTOLETO, M. A. C. Circo y educación física: los juegos circenses como recurso pedagógico. In: Revista Stadium, Buenos Aires, ano 35, n. 195, p. 15 – 26, Março de 2006.

DUPRAT, R. M. A arte circense como conteúdo da educação física. 2004. Relatório final de atividades de Iniciação Científica (financiada pelo SAE) – Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação Física, Campinas, 2004.

DUPRAT, R. M. Atividades Circenses: possibilidades e perspectivas para a educação física escolar. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, UNICAMP, Campinas, 2007.

DUPRAT, R. M.; BORTOLETO, M. A. C. M. Educação Física escolar: pedagogia e didática das atividades circenses. In: Revista Brasileira de Ciência do Esporte. São Paulo: Autores Associados, vol.29, n.2, Janeiro de 2007.

## Atividade: CONSTRUÇÃO DE BOLAS DE MALABARISMO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                      ( X ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A montagem de bolas de malabarismo de bexigas consiste em uma atividade de extrema importância, pois os materiais dessa modalidade são muito específicos e não são fáceis de serem achados, apenas em lojas especializadas, desta maneira podemos desenvolver o conhecimento necessário para a montagem dessas bolas adaptadas com um baixo valor econômico, além de os praticantes levarem para casa as bolas feitas por eles, possibilitando a continuidade das atividades como uma forma de lazer individual ou em grupos não assistidos por um profissional.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Preparação dos materiais, de três a quatro bexigas tamanho 7 por bola; uma medida de painço por bola (copo de plástico de 180 ml não totalmente cheio); um saco plástico por bola (pode ser substituído por uma meia-calça usada); tesoura. Para melhor aproveitamento do tempo, os praticantes devem permanecer em duplas ou trios.
2. **Desenvolvimento:** Em duplas ou trios os participantes iniciam colocando o painço dentro do saco plástico, deve-se inclinar o saco para que o conteúdo fique em uma das pontas, formar uma bola com o saco e passar uma fita adesiva e armazenar. Caso os praticantes usem a meia-calça, deve-se colocar o painço dentro de uma das pernas, fazer um nó logo acima do conteúdo, depois dar outro nó acima do primeiro, com a tesoura cortar entre os nós, estando pronta para a próxima bola. Cortar as pontas das bexigas, para facilitar o próximo passo. Os participantes ajudando-se mutuamente devem em três mãos abrir a bexiga e colocar a bola de painço (plástico ou a meia-calça) dentro, girar o restante da bexiga e fazer o mesmo processo mais duas ou três vezes.
3. **Encerramento:** A atividade estará encerrada quando os participantes fizerem um jogo com três bolas para cada um, iniciando a próxima atividade.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Ambiente adequado para atividades manuais.
2. **Materiais/Equipamentos:** Um saco plástico, meia-calça usada, painço (comida de passarinho), bexigas tamanho 7, tesoura, fita adesiva.
3. **Humanos:** Dois ou três participantes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livro:

COMES, M. et al. Fichero de juegos malabares. Barcelona: INDE Publicaciones, 2000.

Sites:

[www.revistapalcoaberto.com.br](http://www.revistapalcoaberto.com.br)

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

DUPRAT, R. M. Atividades Circenses: possibilidades e perspectivas para a educação física escolar. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, UNICAMP, Campinas, 2007.

## Atividade: DESAFIO DOS LENÇOS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

O jogo começa com a exploração do material por parte dos participantes. É importante ressaltar que o objetivo deste jogo é não deixar que o lenço toque o solo, devendo ser pego antes disto.

Os alunos devem manusear o objeto de distintas maneiras: jogando por trás das costas, por baixo do braço, jogando e dando um giro no próprio eixo, dentre outras possibilidades.

Depois desta fase e do reconhecimento do material, iniciam os desafios.

1º Desafio: abrir o lenço sobre a cabeça, olhando para cima o jogador tentará com um assopro forte manter o lenço no ar.

2º Desafio: Lançar o lenço e bater o maior número de palmas possíveis, antes de pegá-lo.

3º Desafio: Lançar o lenço, bater uma palma na frente do corpo, outra atrás do corpo, uma debaixo da uma perna e pegá-lo.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Um lenço (tule de 50 x 50 cm) por jogador, podendo ser substituído por saco plástico de supermercado para baratear o custo (material alternativo).
- » Procurar um ambiente fechado e amplo, ou mesmo fazer esta atividade em dias que não tenha vento.

2. **Desenvolvimento:** De acordo com o nível dos praticantes os desafios podem tornar-se cada vez mais complexos e o monitor pode solicitar que os próprios praticantes criem seus desafios.

3. **Encerramento:** Interessante ressaltar a superação dos desafios, pois em todos os âmbitos da vida nós estaremos nos confrontando com eles, e não podemos desistir, devemos sempre superá-los.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Ambiente fechado e amplo, ou mesmo fazer esta atividade em dias que não tenha vento.
2. **Materiais/Equipamentos:** Um lenço (tule de 50 x 50 cm) por jogador, podendo ser substituído por saco plástico de supermercado para baratear o custo (material alternativo).
3. **Humanos:** Esta atividade pode ser realizada com crianças a partir de 5 anos, com um número ilimitado de participantes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

DUPRAT, Rodrigo Mallet. Atividades Circenses: possibilidades e perspectivas para a educação física escolar. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, UNICAMP, Campinas, 2007.

## Atividade: EQUILÍBRIO DO BASTÃO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Cada pessoa possui um bastão, a principal ideia deste jogo é equilibrar o implemento em diferentes partes do corpo. Iniciando nas palmas das mãos, passando para os dedos, pés, cotovelo, ombro e cabeça (queixo, nariz e testa).

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Preparar o espaço a ser utilizado e os bastões que serão usados.
2. **Desenvolvimento:** Durante a atividade deve-se orientar os praticantes que para um bom equilíbrio, eles devem olhar para a extremidade superior do material equilibrado, pois ao mínimo deslocamento do ápice eles podem, com um movimento sutil da base, reequilibrá-lo.
3. **Encerramento:** Roda de conversa para verificar as dificuldades e facilidades experimentadas na vivência, outras possibilidades.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço externo ou interno.
2. **Materiais/Equipamentos:** Um bastão de mais ou menos cinquenta centímetros comprimento.
3. **Humanos:** Crianças a partir de 6 anos.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

- » Lançar o bastão para a outra mão e continuar equilibrando.
- » Diferentes formas de colocar o bastão (horizontal e vertical).
- » Tentar deitar o corpo com o bastão equilibrado.
- » Criar gincanas de corridas com o bastão, jogos de estafetas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

DUPRAT, R. M. Atividades Circenses: possibilidades e perspectivas para a educação física escolar. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, UNICAMP, Campinas, 2007.



## Atividade: EXPLORAÇÃO DO ROLA-ROLA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Apoiar a tábua sobre os cilindros deixando uma das laterais encostadas no chão. O aluno deve colocar o primeiro pé nesta lateral, com o auxílio de um companheiro a frente, deve colocar o segundo pé na outra extremidade e tentar equilibrar-se. Importante ressaltar que o centro de gravidade do equilíbrio do aluno deve estar sempre caindo dentro da tábua, ou seja, o cilindro deve estar no centro da tábua e a cintura do aluno também.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Preparar todos os cilindros de diferentes diâmetros (tubos de PVC, rolos de papelão, garrafas pet tampadas) e tábuas de madeira de mais ou menos 60 cm.
2. **Desenvolvimento:** Os participantes devem iniciar a exploração do material em duplas, o ajudante deve segurar na cintura por trás do que está em equilíbrio, pode também segurar as mãos.
3. **Encerramento:** Deve-se alertar para possíveis quedas que ocorrem, sempre utilizar o equipamento com um adulto, se possível, e nunca utilizá-lo sozinho.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Quadra poliesportiva.
2. **Materiais/Equipamentos:** Cilindros de diferentes diâmetros (tubos de PVC, rolos de papelão, garrafas pet tampadas) e tábuas de madeira de, aproximadamente, mais ou menos 60 cm.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Variar o diâmetro do cilindro, desde 1 até 15 polegadas. Variar as bases de equilíbrio, colocar os dois pés de um lado da tábua e as mãos do outro. Colocar uma mão e um pé.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

BORTOLETO, M. A. Rola-bola: iniciação. In: Revista Movimento & Percepção. Santo Antonio do Pinhal, 2004, p. 100-109.

DUPRAT, R. M.. Atividades Circenses: possibilidades e perspectivas para a educação física escolar. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, UNICAMP, Campinas, 2007.

## Atividade: FILMÍMICA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Artístico | <input type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social               | <input type="checkbox"/> Manual           | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|--|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Um integrante do primeiro grupo interpretará para o seu grupo, o filme escolhido pelo outro grupo. Haverá um determinado limite de tempo para que isso ocorra, após o término do tempo, se o grupo não adivinhou não ganhará o ponto da rodada.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Os participantes devem estar divididos em grupos e fazem uma lista de filmes.
2. **Desenvolvimento:** Um integrante do primeiro grupo interpretará para o seu grupo, o filme escolhido pelo outro grupo. Haverá um determinado limite de tempo para que isso ocorra, após o término do tempo, se o grupo não adivinhar, não ganhará o ponto da rodada. Não é permitido emitir qualquer tipo de som. Pode-se variar: adivinhar o personagem (Carlitos, Lula, Pica-pau etc.); adivinhar a profissão (carpinteiro, electricista, pedreiro etc.); contar uma historia com gestos.
3. **Encerramento:** Os participantes devem identificar as possibilidades do corpo em expressão ações e gestos, sem a emissão de sons e palavras.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço físico adequado.
2. **Materiais/Equipamentos:** Nenhum.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: PÉS DE LATA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |   |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input checked="" type="checkbox"/> Físico-esportivo | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input checked="" type="checkbox"/> Manual           | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|---|---|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

As crianças sobem nas latas e seguram o barbante com as mãos. Tentam se deslocar, mantendo a tensão nos barbantes, para que as latas fiquem seguras na sola dos pés.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Preparar o material necessário, um par para cada participante, utilizar latas de alumínio do tamanho das de achocolatado ou leite em pó. Fazer dois furos, um de cada lado da lata, os furos devem estar perto do fundo da lata, pois usaremos a lata de ponta-cabeça. Colocar as pontas do barbante uma em cada buraco e dar nós, de maneira que as pontas fiquem presas, o tamanho do barbante deve ser de acordo com o tamanho do praticante, de forma que o segure com as mãos.
2. **Desenvolvimento:** Após o preparo do material, os participantes, em um primeiro momento, estão livres para conhecer e explorar o material. A partir desta fase, o monitor deve dirigir as atividades subsequentes de acordo com o desenvolvimento dos praticantes.
3. **Encerramento:** Encerramento: roda de conversa explicando que o equilíbrio corporal sobre objetos, promove uma nova organização do equilíbrio orgânico vestibular, podendo gerar percepções corporais diferentes.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço interno ou externo.
2. **Materiais/Equipamentos:** Par de pés de lata para cada criança (consiste em latas de achocolatado ou leite em pó, duas por criança, e barbante ou fio de nylon para varal).
3. **Humanos:** Dois animadores.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Atividades de familiarização com o implemento:

- » Deslocar-se em diferentes direções com diferentes velocidades.
- » Utilizando música, deslocar-se no ritmo da música.
- » Criar ritmos e sons sapateando com as latas.
- » Deslocar-se em diferentes superfícies e alturas, transpor pequenos objetos.
- » Pular corda, entre outras possibilidades.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

DUPRAT, R. M. Atividades Circenses: possibilidades e perspectivas para a educação física escolar. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, UNICAMP, Campinas, 2007.

## Atividade: O TEMPO DO MALABARISMO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- Artístico                       Físico-esportivo                       Intelectual  
 Social                               Manual                                       Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- Vivência pelo praticar                       Vivência pelo conhecer                       Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A atividade é realizada em dupla com a finalidade de trocar a posse de bolinhas de forma simultânea, sem que essas bolinhas caiam e explorando diferentes formas de lançar e recepcionar.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

- Preparação:** Após a atividade de montagem das bolas de malabarismo os participantes estão prontos para começarem a aprender o tempo do malabarismo. É importante para o profissional de lazer explicar para os participantes o princípio do malabarismo. O jogo básico, com três bolas, chama-se "cascata" e consiste em lançamentos alternados das bolas formando um "X" a frente do peito do jogador. Mas para facilitar o entendimento e coordenação dos praticantes vamos começar o jogo com duas pessoas.
- Desenvolvimento:** Em duplas, um de frente para o outro, cada um em posse de uma bolinha, em uma distância razoavelmente próxima, devem, ao mesmo tempo, trocar as bolinhas, explorando as formas de lançar e receber. Em um segundo momento, cada dupla terá três bolinhas, um dos jogadores iniciará o jogo com duas bolinhas nas mãos, enquanto o outro terá apenas uma. O jogo começa quando o primeiro lança uma bolinha para seu companheiro, este antes de recebê-la deve lançar a sua para o primeiro jogador, que antes de recebê-la, lançará a outra bolinha que estava em sua mão. Temos três objetos e apenas dois integrantes e, para que nenhum deles tenha duas bolinhas nas mãos, é necessário que o trocar de bolinhas seja alternado.
- Encerramento:** Variar a mão que joga e recebe, somente a mão direita, a esquerda, um com a direita e o outro com a esquerda. Variar a posição do corpo, jogar um de lado para o outro, abraçados, um joga com a mão direita o outro com a esquerda, respeitando o tempo das bolinhas, sempre uma das bolinhas deve estar no ar para que o outro possa se livrar da sua e recepcionar a outra.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Espaços/Condições:** Qualquer espaço livre de obstáculos.
- Materiais/Equipamentos:** Três bolas de painço para cada dupla.
- Humanos:** Conhecimento mínimo do jogo de malabares (cascata).

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

–

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

–

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

DUPRAT, R. M. Atividades Circenses: possibilidades e perspectivas para a educação física escolar. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, UNICAMP, Campinas, 2007.

Capítulo 12

---

# MÃO NA MASSA

Carolina Reis da Silveira

## Atividade: BOLICHE DE PET

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( X ) Físico-esportivo                      ( ) Intelectual  
( X ) Social                      ( X ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Construção do jogo de boliche com garrafas pets e elaboração das regras coletivamente.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Separar 10 garrafas pet de plástico, aproximadamente do mesmo tamanho para cada participante se a intenção for que a pessoa leve o jogo para sua casa. Se não houver disponibilidade grande de garrafas, dividir as existentes pelo número de participantes. Lavar as garrafas, retirar os rótulos e enxugar.
2. **Desenvolvimento:** Disponibilizar materiais diversos para enfeitar as garrafas. Pode-se colar papéis, pintar com tinta, colocar pouca água dentro com anilina colorida etc. As garrafas podem ter pesos diferentes, para isto, pode-se usar areia, pedras ou água.
3. **Encerramento:** Esperar secar o que foi pintado ou colado, combinar as regras com o grupo e jogar.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Uma quadra ou um espaço de, no mínimo, 6x6 m, dependendo do número de participantes.
2. **Materiais/Equipamentos:** Para enfeitar a garrafa: Tesoura; Régua; Durex colorido; Papel – de diferentes tipos e cores; Lápis; Tintas coloridas; Cola colorida; Anilina de diversas cores; Água/Areia/Pedras – para colocar dentro das garrafas e permitir que fiquem com diferentes pesos. Duas bolas de meia ou bolas pequenas, um giz para demarcação da área de lançamento e corredor, 10 garrafas pet enfeitadas dispostas em fileiras de 1, 2, 3 e 4 garrafas, uma ao lado da outra em cada fileira, formando um triângulo.
3. **Humanos:** Um animador e, no mínimo, 2 participantes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

As regras podem ser combinadas de diferentes formas: cada um pode ter um número de vezes para jogar; pode-se definir que cada garrafa de diferentes pesos vale uma quantidade diferente também de pontos; pode-se jogar em duplas disputando com outra dupla, somando o número de pontos das mesmas, enfim, é interessante receber do grupo as sugestões e construir coletivamente as regras do jogo. É interessante aproveitar a utilização de garrafas pet para discutir a questão da reciclagem, ambiente sustentável, tempo de degradação dos materiais etc.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Se não houver garrafas pets, pode-se adaptar e fazer o jogo com latinhas de refrigerantes. Para a latinha ficar mais alta, pode-se unir uma em cima da outra com fita crepe e depois enfeitar.

Se houver interesse em construir um jogo de boliche em miniatura, pode-se usar garrafas de água de 500 mL.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

EIGENHEER, E. Como preservar a terra sem sair do quintal – Manual de Compostagem. Centro de Informações sobre Resíduos Sólidos, Niterói. 1996.

Sites:

[http://www.clicfilhos.com.br/site/display\\_materia.jsp?titulo=Boliche](http://www.clicfilhos.com.br/site/display_materia.jsp?titulo=Boliche)

<http://boliche.com.br/>

<http://www.compam.com.br/>

<http://www.ambientebrasil.com.br/composer.php3?base=residuos/index.php3&conteudo=./residuos/reciclar.html>

<http://www.recicloteca.org.br/>

[http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/lixo/conteudo\\_250715.shtml](http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/lixo/conteudo_250715.shtml)

Imagens, Vídeos e Filmes:

[http://www.freewebs.com/ines\\_cardoso/reciclagem.jpg](http://www.freewebs.com/ines_cardoso/reciclagem.jpg)

[http://www.setorreciclagem.com.br/spaw/images/Imagens1/reciclagem\\_lata\\_aluminio.jpg](http://www.setorreciclagem.com.br/spaw/images/Imagens1/reciclagem_lata_aluminio.jpg)

[http://meioambienteturma3302.pbwiki.com/f/reciclagem\\_01.jpg](http://meioambienteturma3302.pbwiki.com/f/reciclagem_01.jpg)

<http://sergioflima.pro.br/blogs/media/blogs/sergio-blog/boliche3.jpg>

Letras, Músicas e Poesias:

**O lixo e o luxo**

Charlie Brown Jr.

Não vou mais me importar falar de mim  
Eu sou, eu nasci, eu me criei assim  
Estar com quem eu gosto é o que me faz feliz  
Eu conheço o lixo, o luxo  
Sei quanto vale uma vida, eu vivo a vida, eu vivo a vida  
Ela deve ser vivida  
com liberdade

Eu já fiz a guerra eu já fiz a paz  
Eu já fiz a guerra eu já fiz a paz

Eu sou o lixo, eu sou o luxo  
Eu sou o ódio, eu sou o amor  
Eu sou o lixo, eu sou o luxo  
Eu sou o ódio eu sou o amor

Sede de vida  
Tantos sonhos estranhos  
Aprendendo a lidar com as perdas  
Correndo atrás dos ganhos  
Vivemos e amamos de maneira errada  
Ganhando a vida no mundão  
Levando a vida na estrada

Oh! Liberdade!

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

BALERINI, C. Saneamento: tratar o lixo para preservar o planeta. Revista Ecologia e Desenvolvimento, Edição 88, 2000.

FIGUEIREDO, P.J.M. A sociedade do lixo: os resíduos, a questão energética e a crise ambiental. 2 ed. Piracicaba: Editora Unicamp, 1995

## Atividade: CINCO MARIAS OU JOGO DAS 5 PEDRINHAS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                          ( X ) Manual                                  ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar              ( X ) Vivência pelo conhecer              ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Construção do jogo das 5 Marias, regras básicas:

Jogue todos os saquinhos no chão e pegue um sem tocar nos demais. Jogue-o para o alto enquanto você pega um dos outros quatro - sempre sem encostar-se aos restantes - e segure-o na volta, com a mesma mão, antes que ele caia no chão. Repita tudo para cada um dos quatro saquinhos.

Novamente, jogue os cinco saquinhos e pegue um. Faça o mesmo que na etapa anterior, só que agora de dois em dois saquinhos.

Repita tudo, mas desta vez você vai pegar um saquinho e depois três. Por fim, você deve pegar os quatro saquinhos de uma só vez.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Separar as pedrinhas ou saquinhos de pano.
2. **Desenvolvimento:** Fazer os saquinhos com retalhos e encher os mesmos com arroz, ou bolinhas de isopor pequeno. Após costurar, enfeitar da forma que quiser.
3. **Encerramento:** Ao final da experimentação do jogo simples das 5 Marias, é interessante estimular os participantes a criarem o seu jeito de jogar. Pode-se estabelecer novos desafios para que as pessoas se interessem mais pela atividade.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Não é preciso um espaço muito grande já que se trata da construção de um jogo simples de fazer e de brincar. Joga-se no chão.
2. **Materiais/Equipamentos:** Tecidos variados; Arroz ou bolinhas pequenas de isopor; Agulha e linha de costura; Tesoura; Canetas pretas permanentes para desenhar nos saquinhos; Canetinhas coloridas.
3. **Humanos:** Uma pessoa consegue brincar sozinha com este jogo.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Este jogo trabalha a coordenação motora e raciocínio rápido. Também é conhecido como "jogo do osso", "onente", "bato", "arriós", "telhos", "chocos" e "nécara".

Há outras formas de jogar, como, por exemplo:

O túnel: jogue os cinco saquinhos e pegue um. Com a outra mão, você forma um túnel. Os quatro saquinhos restantes deverão ser passados por debaixo do túnel.

É interessante estimular que as crianças inventem outras formas de jogar as 5 Marias e que compartilhem com o restante do grupo.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

As regras podem ser inventadas e combinadas de acordo com o grupo.

Os saquinhos podem ser enfeitados com feltro, lã, botões e outros materiais que os participantes desejarem.

O jogo das 5 Marias também pode ser jogado com 5 pedrinhas.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

CABRAL, A. Jogos populares infantis. Lisboa: Notícias Editorial, 1998.

Sites:

<http://jogos-e-brincadeiras.blogspot.com/2008/02/5-marias.html>

<http://www.artesanato.com/expo/artesanato-448.html>

<http://www.monica.com.br/revistas/brincade/cin-mari.htm>

<http://www.jogos.antigos.nom.br/5marias.asp>



Imagens, Vídeos e Filmes:

<http://www.jogos.antigos.nom.br/images/5marias.jpg>

[http://lh3.ggpht.com/\\_zTV0uvnPKMQ/RnBSn\\_gj4nI/AAAAAAAAAMI/Pz-mHv-kZIC/cincomariasinterno.jpg](http://lh3.ggpht.com/_zTV0uvnPKMQ/RnBSn_gj4nI/AAAAAAAAAMI/Pz-mHv-kZIC/cincomariasinterno.jpg)

Letras, Músicas e Poesias:

**Maria, Maria (Milton Nascimento)**

Maria, Maria, é um dom, uma certa magia  
Uma força que nos alerta  
Uma mulher que merece viver e amar  
Como outra qualquer do planeta  
Maria, Maria, é o som, é a cor, é o suor  
É a dose mais forte e lenta  
De uma gente que ri quando deve chorar  
E não vive, apenas aguenta  
Mas é preciso ter força, é preciso ter raça  
É preciso ter gana sempre  
Quem traz no corpo a marca  
Maria, Maria, mistura a dor e a alegria  
Mas é preciso ter manha, é preciso ter graça  
É preciso ter sonho sempre  
Quem traz na pele essa marca  
Possui a estranha mania de ter fé na vida

**No meio do caminho (Carlos Drummond de Andrade)**

No meio do caminho tinha uma pedra  
Tinha uma pedra no meio do caminho  
Tinha uma pedra  
No meio do caminho tinha uma pedra.

Nunca me esquecerei desse acontecimento  
Na vida de minhas retinas tão fatigadas.  
Nunca me esquecerei que no meio do caminho  
Tinha uma pedra  
Tinha uma pedra no meio do caminho  
No meio do caminho tinha uma pedra.

## Atividade: DOBRADURAS DIVERSAS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                      ( X ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A dobradura, como chamamos aqui no Brasil, ou o Origami é, de forma simples, a arte de dobradura de papel. É uma arte milenar japonesa cujo nome de origem **orikami**, significa dobrar papel: **ori** – dobrar e **kami** – papel. Geralmente, utiliza-se um papel em forma de quadrado e, a partir deste simples papel, são feitas inúmeras dobras que dão origem a diferentes formas.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Escolher qual objeto deseja-se fazer (ex: sapo, pássaro, urso, peixe, cachorro, caixa etc.), seguir as orientações de dobras. Geralmente o papel inicia-se cortado na forma de um quadrado.
2. **Desenvolvimento:** Confeccionar a dobradura, enfeitar e/ou brincar com elas. É possível também fazer colagem, miniquadros, móveis etc. com as dobraduras realizadas.
3. **Encerramento:** Ao finalizar a atividade, é interessante explicar um pouco sobre a coordenação motora fina e sobre a importância da repetição/associação de imagens para gravar as dobras do origami.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Não é preciso um espaço muito grande já que se trata da construção de dobraduras. O ideal é um espaço com pouco vento e coberto. É necessário muita concentração e atenção. É importante trabalhar com as mãos limpas, superfície plana e limpa, papel cortado simetricamente e com acentuação no vinco das dobras.
2. **Materiais/Equipamentos:** Tesoura; Lápis; Régua (se o participante quiser utilizá-la para vincar o papel); Papel – de preferência papel dobradura de diferentes cores; Canetinhas e lápis de cor coloridos, caso o participante queira desenhar algo na dobradura.
3. **Humanos:** Animador e no mínimo um participante é possível realizar a atividade.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Nesta atividade é muito importante assistir as orientações do educador, conhecer o universo do Origami/Dobraduras e praticar as dobras feitas para não esquecer. Com esta atividade, podemos trabalhar com a coordenação motora fina, estimular a memória e a criatividade. Pode-se pedir para os participantes pensarem em alguma aplicação para o origami: quadro, móvel, livro, enfeite etc., deixando a imaginação fluir.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Se não for possível comprar papel dobradura, a atividade pode ser feita com outros tipos de papel: jornal, revistas, retalhos etc.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

- GENOVA, A. C. Brincando com enfeites para festas em origami. 3. ed. Editora Global, 2000.  
LOMBARDI, G. Folclore e Brinquedos. São Paulo: Paulus Editora, 2006. (Coleção Brincando com Dobraduras)  
LOMBARDI, G. Folclore e Festas. São Paulo: Paulus Editora, 2006. (Coleção Brincando com Dobraduras)  
LOMBARDI, G. Meios de Transporte. São Paulo: Paulus Editora, 1997. (Coleção Brincando com Dobraduras)

Sites:

- <http://www.cledir.hpg.ig.com.br/dobraduras.htm>  
<http://rfoelker.sites.uol.com.br/>  
<http://www.alunosonline.com.br/educacao-artistica/origami/>

Imagens, Vídeos e Filmes:

- <http://japas.files.wordpress.com/2008/08/origami.jpg>

## Atividade: DOMINÓ GIGANTE

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                      ( X ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Construção do jogo de dominó com peças grandes, utilizando materiais recicláveis. É um jogo formado por peças retangulares, em forma de paralelepípedo, em que uma das faces está marcada por pontos indicando valores numéricos.

É comum jogar o dominó entre duplas (4 jogadores 2x2). Cada jogador recebe 7 peças, ou joga-se em 2 jogadores com 7 pedras cada um e 14 pedras para comprar no caso do oponente não ter a pedra da vez.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Separar 28 caixas de leite longa vida, se a ideia for fazer um jogo só de dominó. Limpar as caixas e encapá-las com papel.
2. **Desenvolvimento:** Pintar as caixinhas de branco. Recortar bolinhas pretas que podem ser de feltro, cartolina ou pintadas com cola colorida preta. Colar as bolinhas de acordo com a numeração do Dominó padrão. Confeccionar o jogo de dominó. Esperar secar e jogar.
3. **Encerramento:** É importante ter uma conversa com os jogadores sobre a mudança de regras de região para região. Conforme o local, algumas regras podem sofrer modificações e destacar também que eles podem acrescentar ou retirar alguma regra de acordo com o combinado inicial da partida.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Não é preciso um espaço muito grande já que se trata da construção de um jogo simples de fazer e de brincar. Uma área de 8x8m é possível brincar e se divertir.
2. **Materiais/Equipamentos:** Caixas de leite longa vida; Tesoura; Régua; Papel cartolina preto, feltro preto, ou cola colorida preta; Lápis; Papel para encapar caixas; Cola; Durex.
3. **Humanos:** Animador e pelo menos 2 pessoas para construir e depois poder brincar com o jogo.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

É possível alterar as regras do jogo do dominó conforme a necessidade. É importante, também, entender que, dependendo do local onde é jogado, as regras podem sofrer alterações. Em Pernambuco, por exemplo, o jogo entre duplas é distinto. Cada um dos 4 jogadores recebe, em vez de 7, apenas 6 peças, ficando assim 4 peças fora do jogo, compondo o chamado "dorme". Só no final de cada partida essas pedras do "dorme" são conhecidas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Se não tiver caixas de leite disponível para confecção dos paralelepípedos de dominó, pode-se utilizar caixas de remédio, caixas de fósforo, ou até papelão. Só que aí o jogo deixa de ser gigante.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

BRENELLI, R. P. O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas: Papirus, 1996.

Sites:

<http://guiadoscuriosos.ig.com.br/index.php?cat=3821>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Domin%C3%B3>

<http://www.jogos.antigos.nom.br/domino.asp>

Imagens, Vídeos e Filmes:

<http://www.fantom-xp.org/-/Domino.htm>

[http://www.vanzetti.com.br/brasil/produtos/produtos/g\\_domino\\_grande.jpg](http://www.vanzetti.com.br/brasil/produtos/produtos/g_domino_grande.jpg)

<http://www.bible.ca/domino-theology.jpg>

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

CORREIA, M.; MEIRA, L. A emergência de objetivos matemático em um jogo de dominós. Psicologia: Teoria e Pesquisa, 13, 279-289, 1997.

## Atividade: JOGO DA MEMÓRIA DO CORPO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                      ( X ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Descobrir os pares de imagens escondidos nos quadrados de E.V.A. Caso o jogador acerte o par, ele tem nova chance de jogar. Isso ocorre até ele errar. Quando ele errar, passa a sua vez para a próxima pessoa participante.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Utilizar E.V.A de única cor para fazer quadrados, desenhados à lápis, de 8cm x 8cm de tamanho.
- » Recortar os quadrados iguais.
- » Fazer desenhos ou recortar figuras relacionados com as partes do corpo.

2. **Desenvolvimento:** Confeccionar o jogo da memória, colando os desenhos ou gravuras recortadas no EVA. Esperar secar e jogar.

3. **Encerramento:** É importante ter uma conversa com os jogadores sobre o corpo, suas funções, sentidos, sentimentos... Isso dará muitos desdobramentos interessantes para discussão e reflexão.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Não é preciso um espaço muito grande já que se trata da construção de um jogo simples de fazer e de brincar.
2. **Materiais/Equipamentos:** E.V.A; Tesoura; Régua; Papel; Lápis; Canetinhas coloridas.
3. **Humanos:** Um animador

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

É possível alterar as regras do jogo da memória conforme a necessidade. Por exemplo, se houver muitas pessoas para jogar, pode-se combinar que quem adivinhou o par não pode tentar novamente outra carta. Outro exemplo é de mudar a relação dos pares, ao invés dos pares iguais, pode-se definir que os pares serão os sentidos e as ações. É possível também relacionar pares de ações (cheirar e comer) e pares de órgãos dos sentidos próximos (nariz com boca).

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Se não tiver E.V.A disponível para confecção dos quadrados pode-se utilizar cartolina, papelão ou tampa de requieirão.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

ANDRADE, C. D. Corpo. Ed. Record, 1984.

KEMP, M.; ESTRADA, M. I. Leonardo da Vinci. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

Sites:

<http://guiadoscuriosos.ig.com.br/index.php?cat=168&pag=perguntas> - nesse site você encontra perguntas e respostas sobre o corpo e seus sentidos.

[http://clientes.netvisao.pt/mcharrao/sala\\_de\\_estudo\\_virtual/memoria.htm](http://clientes.netvisao.pt/mcharrao/sala_de_estudo_virtual/memoria.htm) - nesse site você pode encontrar um jogo da memória virtual de animais e objetos.

<http://www.alzirazulmira.com/concentration/memoria.htm> - nesse site você pode encontrar um jogo da memória virtual de animais e objetos e tem um tempo para analisar sua memória.

Letras, Músicas e Poesias:

#### **Memória (Carlos Drummond de Andrade)**

Amar o perdido deixa confundido este coração.

Nada pode o ouvido contra o sem sentido apelo do Não.

As coisas tangíveis tornam-se insensíveis à palma da mão

Mas as coisas findas muito mais que lindas, essas ficarão.

## Atividade: JOGO DA VELHA

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- |                                    |  |   |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Artístico | <input type="checkbox"/> Físico-esportivo  | <input checked="" type="checkbox"/> Intelectual |
| <input type="checkbox"/> Social    | <input checked="" type="checkbox"/> Manual | <input type="checkbox"/> Turístico              |

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo praticar | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo conhecer | <input checked="" type="checkbox"/> Vivência pelo assistir |
|--|--|--|

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Construção do jogo da velha, com materiais alternativos. Seguem as regras simples:

- 1) Dois jogadores escolhem uma marcação cada, geralmente um círculo (O) e um xis (X), no caso deste jogo contruído utilizaremos botões de cores diferentes.
- 2) Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia.
- 3) O objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.
- 4) Quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se riscar os três símbolos.
- 5) Quando há empate, costuma-se dizer: "deu velha".

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Explicar sobre o jogo da velha e suas regras.
- » Separar 4 palitos de sorvete, deixá-los limpos e secos.
- » Separar cola quente e o material para enfeite.
- » Separar 12 botões, sendo 2 grupos de 6 iguais.

2. **Desenvolvimento:** Colar os palitos com cola quente, em forma de grade, sendo 2 na horizontal e 2 na vertical. Com essa formação dos palitos, colocando a "grade" na mesa, ficaremos com 9 espaços para colocar os botões de cores alternadas de acordo com a vez do jogador. Definir regras e jogar.

3. **Encerramento:** É muito importante, ao finalizar o jogo, detectar se há ainda o desafio. Se não há, é necessário discutir e redefinir as regras.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Espaço não muito amplo. Um local com uma mesa e cadeiras para os participantes já é o suficiente.
2. **Materiais/Equipamentos:** Palitos de sorvete; Botões iguais, com pelo menos grupos de 6 de cores semelhantes, a quantidade varia conforme o número de participantes; Cola quente; Papel; Lápis.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

As regras podem ser combinadas de diferentes formas. Se o jogo ficar muito fácil, podem-se definir novas regras para criar mais desafios aos participantes como: aumentar o número de espaços, aumentar o número de botões em cada espaço etc.

É interessante aproveitar o jogo da velha para discutir sobre atenção, rapidez de raciocínio, inteligências múltiplas e aplicações dessas qualidades no dia a dia.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Se não houver palitos de sorvete, pode se fazer com palitos de churrasco ou até mesmo desenhando num papel.

Se não tiver botões, podem-se fazer bolinhas de papel de diferentes cores.

Pode-se fazer o jogo da velha, tabuleiro e peças, com E.V.A.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

KISHIMOTO, T. O brinquedo na educação: considerações históricas. In: O cotidiano na pré-escola, n. 7, São Paulo, FDE, 1990.

KISHIMOTO, T. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.

OLIVEIRA, V. B. (org.) O brincar e a criança do nascimento aos seis anos de idade. Petrópolis: Vozes, 2000.

Sites:

<http://www.divertudo.com.br/velha/jogodavelha.html>

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_da\\_velha](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_velha)

<http://www.ojogos.com.br/>

[http://www.jogos360.com.br/jogo\\_da\\_velha.html](http://www.jogos360.com.br/jogo_da_velha.html)

Imagens, Vídeos e Filmes:

<http://www.luteranos.com.br/101/infantil/velha.JPG>

<http://brinquedosteneguel.com.br/loja/images/Jogo%20da%20velha%20de%20Montar%20pequeno%20%20EVA.JPG>

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

VASCONCELOS, D. R. Análise de Estratégias utilizando verificação de modelos. Dissertação de Mestrado, PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2003.

## Atividade: LIVRO ANIMADO

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( X ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Construção de um livro com a história que o participante quiser e com diferentes materiais, estimulando a "CRIAÇÃO" e tentando se desligar dos "PADRÕES" de livros já existentes. Nesta atividade vale criar a sua história, utilizando-se de diferentes materiais.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Mostrar diferentes livros, de diferentes formatos.
- » Estimular a imaginação dos participantes com alguma história contada.
- » Oferecer diferentes materiais para confecção dos livros: fitas cassete, cds, papéis, canetinhas, lápis de cor, canetas, pedaços de folhas, retalhos etc.

2. **Desenvolvimento:** Cada pessoa se concentrará em elaborar o seu próprio livro da forma que quiser. Pode ser com história gravada, ou desenhos, ou textos combinados com desenhos, enfim, cada um com sua criatividade.

3. **Encerramento:** É interessante que ao término da elaboração do livro, os autores troquem seus livros compartilhando suas histórias. Isto permitirá um novo olhar para o mundo da literatura.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Não é preciso um espaço muito grande já que se trata da construção de um livro. É bom ser um espaço coberto e sem muito vento para não atrapalhar a confecção dos livros.
2. **Materiais/Equipamentos:** E.V.A, papel paraná, papelão, ou folhas de madeira; Retalhos de revista, jornal, papel; Papel crepom, laminado e plástico; Folhas e flores secas; Tesoura; Régua; Papel; Lápis; Canetinhas e lápis de cor.
3. **Humanos:** O ideal é o mínimo de 2 pessoas para que uma possa ler o livro que o outro construiu.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

É possível trabalhar as histórias por meio de representações teatrais. Assim, trabalha-se não só com a criação, mas também com a concretização da história com o corpo – expressão corporal. Pode-se utilizar também mímicas, poesias, enfim, um universo grande para ser explorado.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Para criação de um livro, pode-se utilizar de qualquer outro material. Pode-se também deixar a temática do livro livre ou direcionar para algo.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://www.amigosdolivro.com.br/home.php>

<http://www.usp.br/espacoaberto/arquivo/2002/espaco24out/vaipara.php?materia=0varia>

[http://www.amigosdolivro.com.br/lermais\\_materias.php?cd\\_materias=3697](http://www.amigosdolivro.com.br/lermais_materias.php?cd_materias=3697)

Letras, Músicas e Poesias:

#### **Caderno (Toquinho)**

Sou eu que vou seguir você  
do primeiro rabisco até o be-a-bá.  
em todos os desenhos coloridos vou estar:  
a casa, a montanha, duas nuvens no céu  
e um sol a sorrir no papel.  
Sou eu que vou ser seu colega,

seus problemas ajudar a resolver  
te acompanhar nas provas bimestrais, você vai ver.  
Serei de você confidente fiel,  
se seu pranto molhar meu papel.  
Sou eu que vou ser seu amigo,  
vou lhe dar abrigo, se você quiser.  
quando surgirem seus primeiros raios de mulher  
a vida se abrirá num feroz carrossel  
e você vai rasgar meu papel.  
O que está escrito em mim  
comigo ficará guardado, se lhe dá prazer.  
A vida segue sempre em frente, o que se há de fazer.  
Só peço a você um favor, se puder:  
não me esqueça num canto qualquer.



## Atividade: PEGA-VARETAS

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                      ( X ) Manual                      ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Construção do jogo pega-varetas, com materiais alternativos. Seguem as regras simples:

- » Uma quantidade de varetas coloridas (de 20 a 30 cm) que são lançadas juntas, ficando umas sobre as outras.
- » Cada jogador deve, na sua vez, tentar retirar quantas varetas puder sem que nenhuma das outras se mexa.
- » Quando essa tentativa for frustrada, passa a ser a vez do próximo jogador.
- » Alguns jogam considerando que as varetas são pontuadas de acordo com as cores e em outros casos, há uma vareta especial, de cor preta, que quando apanhado pode ser utilizado para ajudar a retirar as demais.

De modo geral as varetas podem ter a seguinte pontuação: Amarela: 5 pontos; Verde: 10 pontos; Vermelha: 30 pontos; Preta: 60 pontos.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Explicar sobre o jogo pega-varetas e suas regras.
- » Separar diversos palitos de churrasco deixá-los limpos e secos.
- » Separar o material para enfeite.

2. **Desenvolvimento:** Pintar as varetas de diferentes cores, conforme as regras. Definir regras, esperar as varetas secarem e jogar.

3. **Encerramento:** É muito importante, ao finalizar o jogo, detectar se as regras estão sendo cumpridas. Se não, é necessário discutir e redefinir ou explicá-las novamente. Destaca-se também a importância de se concentrar e trabalhar muito com a coordenação motora fina. Pode-se explicar um pouco sobre esta coordenação e como nosso corpo reage com estímulos como este jogo.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Não é necessário um espaço muito amplo. Um local com uma mesa e cadeiras para os participantes já é o suficiente.
2. **Materiais/Equipamentos:** Palitos de churrasco; Cola colorida, durex colorido ou tintas de diversas cores; Papel; Lápis.
3. **Humanos:** Um professor-mediador e, no mínimo, 2 participantes.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

As regras podem ser combinadas de diferentes formas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Se não houver palitos, pode se fazer com galhos rígidos finos de madeira ou até mesmo tubos rígidos feitos com diversos jornais enrolados. Se não tiver tinta, pode-se encapar as varetas com durex colorido.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Livros:

KISHIMOTO, T. O brinquedo na educação: Considerações históricas. In: O cotidiano na pré-escola, n. 7, São Paulo, FDE, 1990.  
MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artmed, 1997.  
SOUZA, M. T. C. C. O jogo de regras e sua utilização pelo professor. Revista de Educação AEC, v. 23, n. 90, p. 28-34, 1994.

Sites:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Pega-varetas>  
<http://www.jogos.antigos.nom.br/pegavaretas.asp>

Imagens, Vídeos e Filmes:

<http://mundodospresentes.com.br/catalog/images/MAXI%20VARETA%20513.jpg>  
<http://www.tuttifesta.com.br/arquivos/Jogos%20e%20Brinquedos/0709.8%20-%20Pega%20Varetas.jpg>

Pesquisas (dissertação, teses, artigos científicos):

RABIOGLIO, M. B. Jogar: um jeito de aprender – análise do Pega-varetas e da relação jogo-escola. Dissertação de Mestrado. Instituto de Psicologia, USP. São Paulo, 1995.

## Atividade: PINOGOL

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( X ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Construção do jogo de Pinogol. Esse jogo lembra o pebolim (também conhecido por totó), só que é jogado com palitos de sorvete (um para cada jogador), bolinha de chumbo ou plástico e um tabuleiro de madeira com pregos. As regras são parecidas com o futebol de campo. Só que cada um tem uma chance de “chute” por vez. Se a bola sair do tabuleiro, é cobrada penalidade contra quem deixou sair. Ganha o jogo quem fizer mais gols.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

#### 1. Preparação:

- » Separar uma tábua de madeira de aproximadamente 45x25cm.
- » Separar 22 pregos que serão os jogadores.

2. **Desenvolvimento:** Delimitar a tábua com as marcações de um campo de futebol, para isso, pode-se usar canetinhas permanentes ou cola colorida. Pregos os jogadores em suas posições iniciais na tábua e, logo após isto, enfeitar o time com a mesma cor de durex colorido para diferenciar uma equipe da outra. Esperar secar o que foi pintado com cola colorida e jogar.

3. **Encerramento:** Discussão sobre as regras, quantidade de pinos (jogadores) e sobre o fenômeno atual – futebol.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Não é preciso um espaço muito grande já que se trata da construção de um jogo simples de fazer e de brincar. Basta uma mesa pequena para colocar o tabuleiro ou pode-se jogar no chão.
2. **Materiais/Equipamentos:** Tábua de madeira de aproximadamente 45 x 25 cm; Pregos; Martelo; Durex colorido; Cola colorida ou canetas pretas permanente; Canetinhas coloridas; Palitos de sorvete; Bolinha pequena (no máximo 1cm de diâmetro) de chumbo ou plástico.
3. **Humanos:** Pelo menos 2 pessoas para construir e depois poder jogar.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

Este jogo é também conhecido como pinogol ou dedobol. Um jogo para duas crianças. O objetivo é, com o auxílio dos palitos e em tentativas alternadas entre os jogadores, desviar a bolinha dos pinos e acertar o gol do oponente. Pode-se ter uma discussão sobre as regras e o– futebol. Essa discussão pode abordar as relações entre respeito e violência, jogador, arbitragem, torcida etc.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

As regras podem ser alteradas. Se houver um número grande de jogadores e um único jogo, pode-se combinar que a cada dois gols feitos, troca-se o ganhador ou o perdedor. Ou ainda pode-se combinar um determinado tempo de jogo.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

–

## Atividade: QUEBRA-CABEÇA GIGANTE

---

### CONTEÚDO PREDOMINANTE:

- ( ) Artístico                      ( ) Físico-esportivo                      ( X ) Intelectual  
( ) Social                              ( X ) Manual                              ( ) Turístico

### GÊNERO PREDOMINANTE:

- ( X ) Vivência pelo praticar                      ( X ) Vivência pelo conhecer                      ( X ) Vivência pelo assistir

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Construção do jogo de quebra-cabeça, com peças em tamanho grande.

### ORGANIZAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA:

1. **Preparação:** Definir o tema do quebra-cabeça, tamanho das peças, pegar um E.V.A de espessura mais fina, desenhar o tamanho e as formas das peças para recorte.
2. **Desenvolvimento:** Fazer um desenho grande a lápis, dentro da temática definida, antes de recortar as peças. Pode-se combinar de um participante começar o desenho e o outro continuar. Os desenhos precisam ser bem definidos nas formas. Pode-se fazer um desenho igual em um papel e numerar as peças para depois verificar se a montagem está correta. Pintar o desenho feito no E.V.A. Recortar as peças para encaixe. Definir regras e jogar.
3. **Encerramento:** É muito importante verificar as dificuldades que o grupo tem na montagem do quebra-cabeça. Levar isso em discussão pode ajudar a solucionar o problema em questão. Às vezes, a dificuldade de montagem existe porque o desenho não foi feito de forma clara, ou as peças estão recortadas de forma que impossibilita o encaixe. Verificar isto com o grupo e depois aprofundar as discussões sobre concentração e atenção, fará com que a atividade seja melhor aproveitada.

### RECURSOS NECESSÁRIOS:

1. **Espaços/Condições:** Uma quadra ou um espaço de, no mínimo, 10 x 10 m, dependendo do número de participantes e do tamanho das peças do jogo.
2. **Materiais/Equipamentos:** Tesoura e estilete; E.V.A; Régua; Cola; Papel – de diferentes tipos e cores; Lápis, canetinhas coloridas e do tipo permanente para melhor fixação no E.V.A; Cola colorida; Tinta para tecido colorida.
3. **Humanos:** Um animador.

### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS (PRATICAR, ASSISTIR, CONHECER):

As regras podem ser combinadas de diferentes formas, é importante receber do grupo as sugestões e construir coletivamente as regras do jogo. Pode-se combinar a montagem do quebra-cabeça por tempo, ou por número de peças, ou ainda disputa em grupos. É interessante aproveitar o jogo do quebra-cabeça para discutir sobre concentração, atenção e inteligências múltiplas.

### NECESSIDADE DE ADAPTAÇÕES:

Se não houver E.V.A, pode-se utilizar papelão ou papel paraná para fazer as peças grandes.  
Se o espaço para jogar for pequeno, pode-se reduzir o tamanho das peças.

### CURIOSIDADES E CONHECIMENTOS:

Sites:

<http://www.ojogos.com.br/jogos/quebra-cabeça.html>

[http://www.abic.com.br/jogos/qcabeça\\_25p.html](http://www.abic.com.br/jogos/qcabeça_25p.html)

<http://www.jogosdodia.com/jogos-de-quebra-cabeça.html>

Imagens, Vídeos e Filmes:

[http://www.brproducoes.com.br/blog/imagens/quebra\\_cabeça.jpg](http://www.brproducoes.com.br/blog/imagens/quebra_cabeça.jpg)

<http://blogdebrinquedo.com.br/wp-content/uploads/2007/09/3d-puzzle-globe1.jpg>

<http://soldadinhodechumbo.files.wordpress.com/2008/02/quebra-cabeça.jpg>