

PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
CURSO DE CAPACITAÇÃO
17 de outubro de 2009



GINCANA E GRANDES JOGOS

"RECREAR É RECRIAR!"

GINCANA

Gincanas são muito populares e nos permitem explorar nossa criatividade ao máximo. Um conjunto de atividades que levam a uma somatória de pontos para determinar o vencedor, normalmente é o roteiro de uma gincana. Pode ser esportiva, cultural, de solicitação, entre outras, além de poder misturar todas as formas em uma. Pode ser preparada para um espaço fechado, uma quadra esportiva, um parque ou mesmo na cidade toda! Existem grupos de gincaneiros que organizam mega eventos tendo a cidade como área de jogo e não é difícil encontrar na internet, alguns destes grupos para pesquisa e até quem sabe, participar com eles!

As atividades apresentadas neste documento têm o objetivo de auxiliar no desenvolvimento de atividades com grupos, podendo ser adaptadas a gincanas ou grandes jogos, incluindo personagens ou qualquer outro elemento que sua criatividade permitir.

INICIO DE ATIVIDADES GRUPO

As atividades a seguir servem para momentos e quebra-gelo, para reunir o grupo, motivá-los, dar início as atividades principais ou mesmo como elemento de competição se bem adaptado.

TROCA DE CRACHÁS

No início do evento, distribuem-se os crachás aleatoriamente de forma que as pessoas não peguem os seus próprios. Os participantes são orientados no primeiro momento a confraternizarem-se, procurando os donos dos crachás que estão em seu poder, trocando os crachás entre si, com abraços e desejos de um bom dia, bom evento! Isto pode ser feito com ou sem música, dançando, em círculo ou dentro de uma quadra, conforme se encontram os donos dos crachás, estes vão saindo da quadra, até o fim da brincadeira.

DANÇA TROCANDO DUPLAS

Com estilos musicais variados e mudando os ritmos, as duplas dançam e trocam de parceiros ao sinal do condutor da brincadeira, devendo conversar entre si enquanto dançam.

DINÂMICA DO AVIÃO

Distribuem-se folhas de sulfite entre os participantes, os mesmos deverão fazer um avião de papel e colocar seu nome, apelido ou sobre nome escrito na asa.

Ao sinal de apito, voz ou início de uma música animada de fundo, todos começam a lançar os aviões e pegar outro, lançar, pegar outro, lançar e assim sucessivamente até interrupção da música ou outro sinal combinado para encerramento da atividade. Neste momento deve-se juntar um avião qualquer, de preferência que não seja o seu e procurar a pessoa, abraçá-la e desejar um bom dia, bom evento!

* No caso de gincana ou outra situação onde seja necessário dividir o grupo em equipes, pode-se usar folhas de cores diferentes, ou com algum outro tipo de marcação prévia, orientando os participantes a reunirem-se de acordo com esta marcação ou cor, formando então as respectivas equipes ao final da dinâmica.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

ZIP, ZAP, ZUM

Em círculo, um participante dá início a brincadeira usando uma das falas, ZIP, ZAP ou ZUM. ZIP é para a esquerda, ZAP é para a direita e ZUM se junta os braços esticados a frente do corpo apontando para outro participante em qualquer lado ou posição no círculo e dela este dá continuidade na brincadeira usando a palavra que desejar.

Depois de se conseguir impor um bom ritmo na brincadeira, pode-se substituir o ZIP, ZAP, ZUM pelo nome das pessoas, inicialmente cada um usando seu nome nas movimentações e depois usando o nome dos outros.

É uma ótima brincadeira para pessoas que nunca se viram passarem a saber os nomes umas das outras.

* Para gincana, poderíamos colocar os membros das várias equipes em círculo, de forma intercalada, sendo que ao errar uma das seqüências, aquele que errou seria eliminado. Três erros da equipe, exclui do círculo, todos deste time, dando o maior número de pontos ao grupo que conseguir ficar até o fim.

ABRAÇO ROCAMBOLE

Em círculo o condutor solta a mão de uma das pessoas a seu lado orientando os demais para continuarem de mãos dadas. Ai começa a andar pelo lado interno do círculo margeando a linha formada pelas pessoas formando um espiral que vai se fechando e ficando bem apertado com as pessoas bem próximas umas das outras, como um rocambole. Um abraço no formato rocambole. O condutor a esta altura estará bem no centro do espiral e irá propor um desafio que é desfazer o rocambole retornando ao círculo, sem soltar as mãos e sem retornar pelo mesmo caminho inicial. A chave do desafio é o condutor passar por baixo dos braços das pessoas a sua frente, em linha reta em direção ao lado de fora do rocambole, assim todos sairão formando novamente o círculo.

* pode-se propor que cada equipe de o seu "abraço" e tente voltar a forma inicial como sugerido anteriormente. Os pontos serão dados a quem concluir primeiro e com êxito!

DINÂMICAS DOS ANIMAIS

O condutor da dinâmica coloca as pessoas em coluna, diz baixinho no ouvido de cada um o nome de um animal, tendo um número de animais igual ao número de equipes que pretende formar.

Depois de ter dito a todos, as pessoas devem guardar para si esta informação e somente ao início de uma música começar a se deslocar no ambiente simulando ser o tal animal e observando outros que assumam as mesmas características de comportamento, juntando-se a eles formando assim as devidas equipes.

JOGOS E BRINCADEIRAS

JOGO DA VELHA DE QUADRA

Faz-se o desenho do jogo da velha com 9 bambolês. Usamos 5 bolas para cada equipe, sendo cores distintas para cada uma das equipes; cada jogo da velha é para duas equipes competirem, ficando a certa distância dos bambolês que formam o jogo.

Em formação de coluna, ao sinal do condutor do jogo, o primeiro de cada coluna corre, pega uma das bolas e posiciona no jogo da velha, retorna e libera o próximo de seu grupo para a mesma ação, visando formar a linha que vence o jogo ou interferindo na seqüência.

* Na gincana podemos ter várias equipes competindo, duas a duas e fazendo por exemplo um sistema de eliminatória simples para chegar ao campeão e atribuir os determinados pontos se esta for apenas uma das provas da competição.

BAMBOLÊ RACE

Esta brincadeira pode ser cooperativa ou competitiva. Desenvolve-se colocando os participantes em círculo e de mãos dadas, com um bambolê pendurado entre os braços de dois deles. Ao sinal do condutor do jogo, eles tentarão o mais rápido possível, passar o bambolê pelo corpo, até dar a volta toda no círculo e chegar na posição inicial. Na forma competitiva, faremos dois círculos, um de cada equipe, e vence a que concluir a prova em menor tempo.

BASEBALL ADAPTADO

Duas equipes, uma em formação de coluna, a outra espalhada em uma área de quadra ou similar. Os que estão na quadra, ficarão posicionados ao lado de um cone cada um, os que estão em coluna, um a um, em sua vez, irão chutar uma bola o mais longe possível e rapidamente tentarão recolher o maior número possível de cones. A equipe que está ao lado dos cones, não interfere no recolhimento destes, mas tentarão apanhar a bola e acertar o jogador que recolhe os cones. Após isto, conta-se quantos cones foram capturados. Ao final somam-se os cones como pontos a equipe e invertem-se as posições.

LIMÃO

Em círculo, as pessoas recebem um número. A brincadeira consiste em fazer o outro errar, travar a língua! O número 1 começa dizendo assim: " Um limão, meio limão, e o nº de outro + limão ou limões se for um nº plural". Ex.: um limão, meio limão, três limões!" Sempre o seu nº + limão (singular ou plural de acordo com seu nº) + meio limão (sempre) + o nº do outro. Isto tem de ser super rápido para provocar o erro! Quem erra é pintado com tinta de maquiagem para palhaço, batom ou rolha queimada.

* Para gincana, podemos colocar as equipes para disputar entre eles fazendo com que um dos critérios de pontuação seja, por exemplo, ao final de determinado tempo ter o menor número de membros com o rosto pintado, ou o maior número de participantes no

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

circulo após a eliminação daqueles que errarem 3 vezes durante a atividade. Isto entre outras variações possíveis a sua criatividade!

GUERRA DOS SEXOS

Jogo tipo gincana, ótimo para dia de chuva especialmente em locais com pouco espaço como uma sala de aula, hotel, pequeno salão ou quadra. Pode ainda ser adaptado para espaços abertos. O jogo se dá com um mix de atividades onde as equipes dispostas por sexo, masculino e feminino competem entre si. Podem-se usar várias das atividades descritas nesta apostila, jogos de mímica, jogos de raciocínio, resposta rápida, qual é a música, estafetas, concurso de calouros, contação de piadas e tudo mais que sua criatividade permitir de acordo com o espaço físico disponível.

COMBATE

Jogo tipo gincana, igual a "Guerra dos Sexos" só que com equipes mistas podendo usar adereços militares, ótimo para dia de chuva especialmente em locais com pouco espaço como uma sala de aula, hotel, pequeno salão ou quadra. Pode ainda ser adaptado para espaços abertos. O jogo se dá com um mix de atividades onde as equipes competem entre si. Podem-se usar várias das atividades descritas nesta apostila, jogos de mímica, jogos de raciocínio, resposta rápida, qual é a música, estafetas, concurso de calouros, contação de piadas e tudo mais que sua criatividade permitir de acordo com o espaço físico disponível.

ELEFANTE COLORIDO – DE QUE COR?

Bom para crianças de 4 e 5 anos, podendo ser adaptado a outras faixas etárias. O condutor da brincadeira diz em voz alta: "Elefante colorido!" E todos respondem: "De que cor?"

O condutor determina uma cor e todos tentam identificar um objeto no ambiente que seja desta cor, podendo apenas indicar sua localização ou tendo de ir até o objeto; quem sabe ainda ter de trazer o objeto até o condutor do jogo. Tudo depende das instruções iniciais, o que foi acordado antes.

PRESI-PRESI, VICE-VICE, PINICO-PINICO

O objetivo é tornar-se presidente e quem erra a sequência, vira **pinico!**

Posicionados em círculo, a primeira pessoa a falar deve ser o presidente (presi-presi), ao seu lado estará o vice (vice-vice), os demais são numerados de um até o número de participantes com exceção do último que será o pinico (pinico-pinico). O jogo começa com o presidente falando: presi-presi (batendo palmas), diz a posição da outra pessoa a falar (batendo com as mãos no chão ou na perna, dependendo de sua posição, em pé ou sentado); este terá de dizer: a posição inicial (presi-presi) batendo palmas, a sua posição (batendo na perna) e a de outro a falar (batendo palmas novamente). Exemplo:

1. Presi-presi (palmas), vice-vice (bate no chão)!
2. Presi-presi (palmas), vice-vice (bate no chão), cinco-cinco (bate palmas)!
3. vice-vice (bate palmas), cinco-cinco (bate no chão), pinico-pinico (bate palmas)!

*Em uma gincana poderíamos estipular um tempo de jogo e o vencedor seria aquele que tivesse o representante de sua equipe na posição de presidente após o tempo de jogo.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

BARREIRA DO SOM

Duas equipes, divididas em três fileiras. A fileira 1 e 3 são da mesma equipe e a 2 é a adversária toda ela colocada entre a 1 e 3. A equipe 1 receberá uma mensagem do condutor do jogo, a ser passada aos "gritos" e "gestos" para a fileira 3, estando a outra equipe entre eles também gritando e se agitando para impedir que a fileira 3 possa ouvir o recado!

Dá-se um tempo até a conclusão da atividade e aí inverte-se os papéis, passando a outra equipe a ficar na condição de ter de passar outra mensagem aos seus, com interferência adversária!

* aqui poderíamos pontuar aquele que em menor tempo conseguir transmitir a mensagem para a outra metade de sua equipe.

ESCALPO INDIVIDUAL COM MÚSICA

Distribui-se entre os participantes um barbante, tnt colorido ou bexiga a ser preso (a) na cintura, pendurado ao lado do corpo de forma que se for puxado (a), saia com certa facilidade. As pessoas ficam paradas e ao iniciar a música começam a tentar arrancar o "escalpo" dos outros participantes, quem perde o seu, sai da brincadeira até todos acabarem. Ao final é feita a contagem dos escalpos adquiridos, a soma pode ser para encontrar o campeão individual ou em equipe.

10 LETRAS IGUAIS

10 letras iguais – formar palavras trocando as letras entre as pessoas do grupo. Faz-se 10 letras de cada, do alfabeto. Distribuem-se as dez iguais a cada participante. Por exemplo, as 10 letra A para um, as 10 letras B para outro e assim sucessivamente... Pode ser uma palavra qualquer, com o maior número de letras possível, pode ser o próprio nome ou sobre nome, nome da equipe, enfim, o que for determinado no começo da atividade. Ao sinal de início, as pessoas começam a procurar entre os participantes do grupo quem tem as letras que precisa para poder trocar.

MONTAR PALAVRAS SOBRE A MESA

Ótima atividade para fazer parte de uma gincana, guerra dos sexos ou combate (citados anteriormente). Nesta atividade, distribuem-se várias letras sobre uma mesa, podendo ser de recorte de revistas, digitadas, em E.V.A ou outro material qualquer, mas em grande quantidade e bem misturadas! O condutor do jogo determina uma palavra para um representante de cada equipe que estarão entorno da mesa ao mesmo tempo. Estes ao sinal, tentarão ser rápidos para formar a palavra antes e computar pontos para suas equipes. Pode-se determinar uma palavra específica ou apenas a inicial dando liberdade de montar qualquer palavra. É muito dinâmico e divertido!

ALFABETO HUMANO

Divididos em equipes, os participantes aguardam as instruções de que letras deverão montar usando os próprios corpos. Isto pode ser feito por eles, deitando no chão, em pé e lado a lado, pirâmide ou qualquer outra forma em que fique bem visível a letra pedida. A equipe que conseguir montar a estrutura da letra primeiro vence!

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

GRÁFICO HUMANO

Esta atividade é igual a do "Alfabeto Humano", só que a solicitação se dá sobre figuras geométricas e não letras.

CORRIDA CONTRA O TEMPO

Nesta atividade marca-se o tempo no cronômetro ou relógio, que uma equipe levará para percorrer determinado percurso.

As equipes, uma de cada vez, posicionam-se em fileira diante de uma linha de largada demarcada no chão. Estes terão uma bexiga para cada membro da equipe. Ao apito do condutor do jogo, a equipe correrá ainda em fileira até outra linha demarcada a frente, a pelo menos 10 metros, deverá estourar as bexigas e retornar o mais rápido possível cruzando a linha de chegada. O cronômetro será parado quando o último participante cruzar a linha.

RESGATE

Pode ser uma atividade com resultado por tomada de tempo se for a única, ou por tarefa cumprida, em uma gincana, por exemplo, no caso de tarefas seqüenciais a serem somados os resultados no final. A equipe ficará a alguns metros da linha de largada, estarão deitados ou sentados se o local não permitir deitar; um membro da equipe será selecionado para posicionar-se na linha de largada. Sua tarefa será a de resgatar um dos supostos "feridos" de sua equipe que no enredo da prova sofreram um acidente. Este fará o resgate de um colega trazendo-o até a linha de chegada sem poder deixar que nenhuma parte de seu corpo toque no solo. Ao chegarem, os dois retornarão agora para resgatar outros dois e assim sucessivamente até que todos tenham sido socorridos.

BASQUETE 4 CANTOS

Pode ser jogado com duas ou quatro equipes. Coloca-se 4 baldes ou bambolês um em cada canto de uma quadra ou área com dimensões parecidas, sendo que cada balde ou bambolê, estará sendo segurado por um membro de cada equipe. As equipes antes do início do jogo ficarão em cantos opostos aos que estão seus jogadores segurando o "balde". O jogo pode ter uma ou duas bolas de vôlei, basquete, bola plástica grande destas coloridas que vendem em casas de R\$ 1,99, ou outra qualquer disponível. No jogo todos têm o objetivo de fazer cesta no balde ou bambolê que está sendo segurado pelo jogador de seu time, só que este estará encima de uma cadeira ou banco e não poderá sair, mas poderá movimentar o "balde" com os braços auxiliando os colegas a acertar a bola no mesmo. Os jogadores podem deslocar-se livremente no espaço, mas o que estiver de posse da bola não pode andar e deve automaticamente passar a bola até chegarem ao objetivo ou até serem interceptados pelos adversários. Os adversários não podem ter contato físico para pegar a bola, só podem bloquear os passes e arremessos e tentar interceptar a bola durante sua trajetória.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

CIRCULO MALUCO

Posicionados como diz o próprio nome, em círculo, o grupo será numerado em quantos grupos forem possíveis. Por exemplo, 30 pessoas, serão numeradas em 3 equipes de 1 a 10 onde todos devem guardar seus números. A orientação do jogo é para que ao ouvir seu número e logo após um apito ou sinal combinado, a pessoa correspondente deverá sair correndo por fora do círculo, em sentido horário dando a volta completa e entrando no círculo através do espaço de seu posicionamento no mesmo. Ao entrar o condutor do jogo estará no centro com uma bexiga a ser estourada, ou chapéu a ser colocado, ou apenas sua mão estendida a ser tocada. Quem fizer o comandado primeiro, pontua para sua equipe. O jogo evolui até todos terem sido chamados, podendo o condutor do jogo chamar 2, 3 ou 4 participantes de uma só vez, dando uma bela dinâmica a brincadeira!

CRUZ MALUCA

Mesmos objetivos do círculo maluco, porém o condutor fica no centro da cruz e são 4 equipes obrigatoriamente. Estes também serão numerados, saem correndo em sentido horário contornando toda a cruz e entrando por baixo da perna do último membro de sua equipe, passando por baixo de todos até chegar ao centro onde estará o condutor do jogo com o objetivo combinado a ser cumprido; seja ele, estourar a bexiga, tocar sua mão ou outro qualquer.

DIAGONAL

Duas fileiras frente a frente, com um vão entre eles de no mínimo 5 metros. Terão bem no centro do vão um pano, chinelo, bola ou saco de estopa e ao lado deste dois bastões, cabo de vassoura ou taco de bets. As fileiras terão seus membros numerados de forma que a posição do número 1 da equipe A fique na diagonal do número 1 da equipe B e assim sucessivamente. Nas extremidades do vão, estarão duas traves ou cones onde o objetivo do jogador será conduzir o pano ou outro objeto, com o bastão, do centro a extremidade até fazer o gol, sem deixar o oponente roubar o objeto e fazer o mesmo no lado oposto. O jogador é selecionado pelo condutor do jogo que o chama pelo número e ao sinal de apito este sai correndo de sua posição para alcançar o bastão o mais rápido possível e buscar o gol! Objetivo atingido, o jogador posiciona o bastão e o objeto no centro do vão novamente e retorna para sua posição inicial atento aos chamados futuros que poderão vir inclusive a ter seu número novamente.

CARANGUEIJOBOL

Jogo onde os participantes ficam em uma posição de decúbito dorsal, porém com as costas longe do chão apoiados nos pés e mão, como 4 apoios invertido. Assim é feito o deslocamento, nesta posição, a bola é conduzida sobre o abdômen e passada com uma das mãos. O objetivo é fazer o gol em uma pequena trave e os jogadores não podem ter contato físico para pegar a bola do adversário, apenas interceptar os passes e arremessos ao gol.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

ACRÓSTICO

Atividade boa para quebra gelo, fazer pessoas se conhecerem e iniciar uma atividade maior. Usando papel e caneta, escreve-se o nome na vertical bem no centro da folha. A partir daí, ao sinal do condutor do jogo, as pessoas se deslocam pelo espaço tentando encontrar outras pessoas que tenham a inicial do nome com uma das letras de seu próprio nome. Ao encontrar escreve este nome, na horizontal, ao lado da letra do seu que já está escrito na vertical no centro da folha. Faz esta busca até usar todas as letras de seu próprio nome completando com os nomes de outros.

ÁGUIA, GALINHA E PINTINHO

Uma brincadeira de muita movimentação, boa para aquecimento e descontração. Um grupo de 5 ou 6 pessoas, 5 na coluna e 1 a frente do 1º da coluna. O que está a frente sozinho será a águia, o 1º da coluna será a galinha, de braços abertos, defendendo os demais que serão seus pintinhos. Os pintinhos estarão segurando um a cintura do outro. O objetivo da águia é pegar o último pintinho que está sendo defendido pela galinha, usando os braços abertos como asas para bloquear a passagem da águia. Não pode segurar, mas somente bloquear e movimentar a coluna dos pintinhos de um lado para outro. Quando o pintinho for capturado, passará a galinha a ser a águia, o pintinho que estava atrás dela vira galinha e a águia antiga vira o último pintinho. O jogo continua até todos terem sido galinha e águia.

MONTANHA RUSSA

Esta dinâmica é espetacular! Muito boa para quem quer chamar a atenção do grupo e dar uma boa animada! As pessoas podem estar sentadas ou em pé, mas quando sentados fica um pouco mais interessante. O animador chama a atenção perguntando: Quem já andou de montanha russa? Então comenta que as pessoas costumam ficar ansiosas quando tem de aguardar muito a saída do trem e neste momento todos devem colocar o cinto de segurança da seguinte forma:

Levantem os braços! Quando eu contar 3 vocês descem os braços em 3 tempos falando, CLECK! CLECK! CLECK! Então:

1! 2! 3! CLECK! CLECK! CLECK!

Agora todos batem palmas e os pés no chão dizendo, "BOTA PRA SUBIR! BOTA PRA SUBIR!"

Logo após eu ligo o trem e vocês agarram as pernas e começam a gritar de medo! OOP! OOP! OOP! Isto enquanto o trem sobe e lá no topo quando vai descer, vocês olham para mim, de braços levantados, caindo, gritando! E se eu me desloco para direita, todos vão para a direita; se me desloco para a esquerda, todos vão para a esquerda, se giro os meus braços sobre a cabeça, "é o looping"! Todos fazem o mesmo e quando lanço o corpo a frente, todos também o fazem e ai esta a freada! Termina com uma boa salva de palmas, gritos e assovios!

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

CHÔ STRESS

Também uma dinâmica muito boa para quem quer chamar a atenção do grupo e dar uma boa animada! Pede-se ao grupo que fique em pé e:

1. Levantam-se os braços com os cotovelos flexionados, na altura dos ombros e se faz uma movimentação levando os cotovelos para trás dizendo "SAI! SAI! SAI! SAI! SAI!";
2. Põem-se os braços estendidos acima da cabeça balançando as mãos para cima e girando o corpo 360° no mesmo local dizendo "CHÔ! CHÔ! CHÔ! CHÔ! CHÔ!";
3. Braços estendidos a frente do corpo, as mãos executam uma ação de torção, como se estivessem torcendo uma toalha ou um "pescoço"! Fazendo então um som parecido com um grunhido mais ou menos assim, "RHAM! RHAM! RHAM!";
4. Com os braços semi flexionados a frente do corpo, punhos cerrados como se quisesse mostrar "força", dá-se um belo grito, "AHHHHH!".

Obs.: no primeiro momento ensina-se apenas a movimentação, sem os gritos e grunhidos característicos, ou seja, a brincadeira se dá em dois momentos:

1. Expressão corporal;
2. Verbal e corporal.

ESTAFETAS

Estafetas são atividades dinâmicas, feitas com ou sem deslocamento, normalmente em formação de coluna onde a equipe deve cumprir uma tarefa o mais rápido possível sendo que todos os participantes serão utilizados na execução.

Exemplo de estafeta simples seria colocar as equipes em colunas e a certa distância, cones onde estes deverão um a um correr, dar a volta e voltar a sua equipe liberando o próximo para a mesma ação até todos concluírem a tarefa.

Podemos ainda colocar uma situação em que todos estarão sentados, tendo de passar uma bola sobre a cabeça até chegar ao último da coluna, este levantará e deverá correr até a frente de sua equipe, sentar-se novamente e iniciar o processo de passar a bola. Todos repetirão a mesma ação até que voltem a posição inicial na coluna.

A estafeta nos dá as mais variadas opções e podemos inclusive desenvolver uma gincana apenas com este tipo de atividade, tendo o cuidado de alterná-las entre as mais dinâmicas e outras mais calmas para preservar o grupo.

GRANDES JOGOS

JOGO DO CAOS

O jogo do CAOS é um jogo de equipes muito dinâmico e movimentado! O número de provas pode ser adaptado de acordo com o número de equipes participantes. O condutor do jogo deve ter em mãos a lista de provas correspondentes aos números encontrados na área de jogo. Estes números estarão colados em árvores, postes, muros e todo e qualquer lugar que a imaginação do organizador permitir!

O tabuleiro do CAOS pode ser em forma de pista de corrida desenhada em uma cartolina, madeira ou outra superfície que possibilite colocar os "carros" correspondentes de cada equipe! Os carros andam conforme se joga um dado, este dado mostra o número de casas, que o carro se desloca em direção ao final da "pista" desenhada no tabuleiro; a casa em que o carro para tem um número que deve ser encontrado na área de jogo, que pode ser uma praça, parque, chácara, escola ou outro. Ao encontrar o número, este terá uma palavra ou frase a ser dita pela equipe ao condutor do jogo no local onde está o tabuleiro do CAOS, feito isto, a palavra sendo correta de acordo com a lista que esta em mãos do condutor, este dará uma prova a ser cumprida pela equipe para adquirir o direito de lançar o dado novamente e poder fazer o seu "carro" andar na pista e novamente iniciar os processos de busca até atingir o final da pista e do jogo. Atenção! Os números encontrados na área de jogo não podem ser removidos pois são referencia para todas as equipes!

*O jogo pode ser temático, usando-se conteúdos específicos de disciplinas escolares ou outro tema qualquer.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

EXEMPLO DO JOGO "CAOS"

PROVAS CAOS

- Um integrante conta uma piada e o restante MORRE DE RIR.
- Imitar uma pipoca dentro da panela.
- Com um rolo de papel higiênico, 1 integrante será enrolado por TODOS da equipe, que depois deverão levar a MUMIA até o lugar demarcado.
- 4 integrantes da equipe tem que cantar um trecho de uma música que contenha a palavra ... ("você, amor, vida, água, etc" – escolher somente uma palavra, e não é permitido repetir a música pela mesma equipe)
- Uma pessoa é o ladrão e os outros integrantes da equipe são os cães correndo atrás dele – exigir que todos estejam de quatro no chão e latindo
- Todos devem dizer, em voz alta, a tabuada do 2
- andar um percurso com carrinhos de mão
- simular uma corrida de carros – convincente
- andar em trenzinho até algum lugar
- fazer uma pirâmide humana, de qualquer jeito
- conseguir 3 objetos amarelos
- dançar "Ciranda Cirandinha"
- Matar formiga a grito
- Pulem sapinhos!!!
- Todos devem chorar desesperadamente.
- Todos devem imitar um Zoológico, contendo todos os bichos.

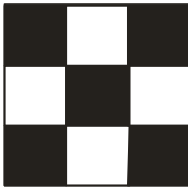
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

MODELO DE PISTAS DO CAOS

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. HUMOR | 19. ESTRESSE |
| 2. ATITUDE | 20. CHUVA |
| 3. MOTIVAÇÃO | 21. ÁGUIA |
| 4. AÇÃO | 22. MACACO |
| 5. SHOW | 23. COMUNICAÇÃO |
| 6. COOPERAÇÃO | 24. CLICK |
| 7. GLADIADOR | 25. MUDANÇA |
| 8. VITÓRIA | 26. HARMONIA |
| 9. GARIMPEIRO | 27. EQUILIBRIO |
| 10. EMPREENDEDOR | 28. BOM SENSO |
| 11. JUIZ | 29. SATISFAÇÃO |
| 12. GUERREIRO | 30. EQUIPE "300" |
| 13. EU | |
| 14. INTEGRAÇÃO | |
| 15. OBJETIVO | |
| 16. DEPRESSAO | |
| 17. METAS | |
| 18. TOLERANCIA | |

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

MODELO DE PISTA DE CORRIDA DO CAOS

	9	10	11	FIM	
	8		12	28	
	7		13	27	
	6		14	26	
	5		15	25	
	4		16	24	
	3		17	23	
	2		18	22	
	1		19	20	21

**PALESTRANTE: PAULO ROBERTO DA SILVA
DEPARTAMENTO DE LAZER
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER**

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

Aqui irei apresentar uma forma simples de gincana de "solicitação", onde preparamos um roteiro de atividades a serem cumpridas em determinado tempo pelas equipes. Esta idéia pode ser convertida em muitas outras, inclusive para eventos onde se esteja interagindo com o público a partir de um palco pedindo pequenas tarefas em troca de brindes.

É muito importante durante a preparação da gincana de solicitação ter bem claro quais serão os materiais necessários e deixar tudo separado e conferido até com alguma folga para não ter imprevistos.

Optei por este modelo de gincana pela facilidade de aplicá-la em ambientes e com públicos variados, tendo uma ótima aceitação.

Veja agora o exemplo abaixo de uma ficha a ser distribuída as equipes em um tipo de gincana de solicitação:

GINCANA DE SOLICITAÇÃO

Olá amigos! Creio que neste momento já estejam devidamente divididos em equipes não é mesmo? Agora meus amigos, sabendo que vocês são pessoas muito especiais e aceitam com facilidade desafios que a vida os impões, quero lhes pedir auxílio para a realização de algumas tarefas...

Vocês terão apenas uma hora para executá-las da melhor forma possível. Como fazer? Fica a critério de vocês.

As tarefas são as seguintes:

- 1) Montar uma coreografia onde todos deverão dançar juntos ao final da uma hora prevista;
- 2) Preparar um figurino de jornal ou outro tipo de papel ou material de sucata disponível, a ser vestido ou montado diretamente sobre o corpo de um dos membros da equipe que irá desfilar para todos quando solicitado;
- 3) Pintar um cartaz onde todos deverão colocar um pouco de sua própria arte, representando os sentimentos do dia de hoje;
- 4) Deverão modelar um ou uma mascote com massa preparada por vocês seguindo a seguinte receita:
 - 4 xc de trigo;
 - 1 xc de sal;
 - 1 colher de óleo de cozinha;
 - 1 pct de suco em pó colorido;
 - água suficiente para dar o ponto.
- 5) Desenvolver uma engenhoca que ao ser lançada de uma altura de aproximadamente 3 metros, evite que um ovo de galinha (de alguma forma preso a este aparato) se quebre ao bater no solo; terão como material a ser utilizado:
 - 2 ovos (1 extra para o caso de quebra);
 - 2 bexigas;
 - 30 cm de fita crepe ou durex;
 - 1 folha de papel sulfite.
- 6) Montar uma torre de comunicação, onde serão utilizados como critério de avaliação:
 - Altura;
 - Estabilidade;
 - Beleza.

Vocês poderão utilizar fita crepe só nas bases da torre.

BOA SORTE A TODOS E MÃOS A OBRA!

**PALESTRANTE: PAULO ROBERTO DA SILVA
DEPARTAMENTO DE LAZER
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER**

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

CAÇA AO TESOURO

Este jogo é muito empolgante e conta com uma variação enorme de formas para executá-lo! É um estilo de jogo onde temos problemas, enigmas, charadas, quebra-cabeças e dificuldades diversas que desafiam a mente e o corpo dos participantes! Citarei alguns modelos de caça para ilustrar o que pode ser feito com este super jogo!

- ❖ **Caça pista a pista seqüenciadas** – as equipes recebem um primeiro enigma que deve levá-los a determinado ponto onde lá encontrarão a segunda pista e assim sucessivamente até o tesouro. O ideal para este tipo de caça é que seja feita uma seqüência diferente para cada equipe e que a última pista, a que leva ao tesouro, seja igual para todos. Se deixarmos todos com a mesma seqüência, corremos o risco de que os mais espertinhos passem apenas a acompanhar de longe a evolução daqueles que realmente estão se dedicando a resolução dos problemas, podendo inclusive vir a ganhar o jogo e nos causando um grande problema com as queixas dos demais! Outro problema comum é que os primeiros a passar por determinado ponto do percurso possam destruir as pistas para que os demais não consigam atingir o objetivo. Estes são alguns dos problemas que podemos ter se o caça ao tesouro não for bem pensado e organizado. Detalhe nunca é demais!
- ❖ **Caça bate e volta** – O organizador do jogo pode estar sozinho e ter dificuldades para conduzir o caça pista a pista, então, o caça bate e volta é uma boa possibilidade para se ter o controle do tempo de jogo e de como estão as equipes na atividade. Neste modelo de caça, o condutor do jogo tem um QG, um ponto de referencia onde ele fica com todos os enigmas e distribui o primeiro as equipes que ao solucioná-los irão ao ponto sugerido pela pista e lá deverão procurar uma palavra, frase, parte de um quebra-cabeça ou outro elemento que a criatividade do organizador sugerir. Este elemento encontrado deverá ser mostrado ao condutor do jogo no QG para poderem pegar a 2º enigma e assim sucessivamente até o grande momento de achar o tesouro!
- ❖ **Caça das chaves** - Este modelo é muito bom para um caça rápido e em ambiente com pouco espaço, como um salão ou até uma sala de aula. Não impedindo é claro, de ser usado em área livre mais ampla. Neste caça, várias chaves são escondidas no espaço e é apresentado ao grupo um baú lacrado por um cadeado e corrente, onde apenas uma chave pode abri-lo. Os participantes poderão competir individualmente, equipes ou ainda de forma cooperativa, sendo o tesouro compartilhado por todos. Um modelo simples, muito fácil de preparar, sem grandes problemas no controle por parte do organizador.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

- ❖ **Caca do quebra-cabeça** – Bom para áreas públicas onde não tenhamos controle sobre pessoas alheias à atividade, que estejam circulando livremente pelo espaço escolhido para o caça. Este formato nos permite controle total sobre o jogo, apenas demanda uma equipe de apoio maior, pois teremos de ter um monitor acompanhando cada equipe durante todo o tempo. O ideal é ter rádios comunicadores na equipe de organização e monitores para podermos acompanhar a evolução das equipes e sinalizar o final. Darei um exemplo já realizado neste formato:

Um de meus clientes empresariais solicitou um café da manhã no parque Barigui em Curitiba e queria alguma atividade para deixar o dia mais interessante. O caça ao tesouro foi a sugestão dada por nós e o formato de quebra-cabeça, o mais ideal dentro de nossa perspectiva. O parque Barigui tem um fluxo de pessoas muito grande e não poderíamos deixar pistas fixadas em árvores, bancos ou outro local qualquer, sem correr o risco de que alguma criança ou outra pessoa qualquer pudesse vir a retirá-las prejudicando o andamento do caça ao tesouro, como poderia ocorrer em outro formato. O quebra-cabeça partiu da idéia de que poderíamos fotografar vários pontos do parque, das fotos fazer pequenos quebra-cabeças colocados em pequenas embalagens numeradas em seqüências diferentes para cada equipe. Os monitores que estariam acompanhando as equipes entregariam o primeiro quebra-cabeça e as equipes ao montá-lo deveriam encontrar o local sugerido na imagem; chegando lá o monitor daria o quebra-cabeça nº 2 e assim sucessivamente até o tesouro, que seria o café da manhã montado em local escondido no bosque onde ninguém saberia a localização a não ser seguindo até o fim do caça! Os rádios comunicadores neste caso seriam importantes para que o coordenador geral da atividade soubesse quando a equipe em primeiro lugar estivesse já finalizando suas pistas, informando aos demais monitores possibilitando que estes passassem suas equipes de onde estariam para pistas mais próximas do fim. Afinal, o café da manhã neste caso, seria para todos e o caça apenas um estímulo! Se deixássemos muita diferença entre a 1ª e a última equipe, provavelmente estes ficariam sem café! Para outro tipo de tesouro, a estratégia do quebra-cabeça em espaço como o do parque, poderia ser mantido no ritmo normal até o final, dispensando inclusive os rádios comunicadores. A atividade foi um sucesso!

- ❖ **Caca aos cartões coloridos** - Neste caça são usados cartões de cartolina em cores diferentes para cada equipe. Exemplo: Equipe vermelha deve encontrar cartões vermelhos; Equipe verde, cartões verdes e assim sucessivamente. Cada cartão terá uma letra e no verso um número, a letra somada a outras encontradas nos diversos cartões, irá formar a palavra chave que determinará o local onde está o tesouro e os números no verso dão a seqüência das letras para montar a palavra. Os cartões estarão escondidos, espalhados em uma área determinada para o caça ao tesouro, é interessante ter um monitor acompanhando cada equipe para que não ajam sabotagens, ou seja, para que não sejam extraviados os cartões das outras equipes, encontrados pelo caminho.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

- ❖ **Caça dos códigos** – Este modelo usa cartões de banco e de crédito descartados, onde recortamos a parte dos números em relevo. Estes códigos em relevo devem ser fixados no trajeto que leva ao tesouro, podendo ser usado no sistema bate e volta ou pista seqüenciada, com os cuidados pertinentes a cada modelo! No sistema bate e volta, o mais indicado para este modelo, existem os enigmas a serem decifrados que levam aos locais dos códigos, estes devem ser riscados em uma folha de sulfite branca, sobrepondo o papel ao código e passando um lápis sobre a folha deixando em evidencia os códigos impressos no papel. No sistema de pista seqüenciada, os enigmas estariam em cada local junto aos códigos e apenas a primeira pista seria entregue pelo coordenador do caça e no ponto do último código estaria um monitor para conferir as folhas com as seqüências e então passar o mapa do tesouro ou último enigma que determina o local exato do tesouro.
- ❖ **Caça com personagens** – aqui podemos usar monitores caracterizados como personagens de uma história ou fábula os quais serão encontrados durante o percurso do caça ao tesouro e os participantes enfrentarão pequenos desafios contra estes personagens, para poderem prosseguir em sua busca. Desde uma simples disputa de dados para ver quem tira o maior número, até uma partida de xadrez ou trava a língua. Qualquer desafio que sua imaginação permitir! Se ganhar do personagem, tem o direito de prosseguir, se não... Podem ser encaminhados até um determinado ponto onde outro personagem dará novo desafio, o que atrasará a equipe em sua busca frenética pelo tesouro! Poderá ser usada uma mistura de todos os modelos aqui apresentados, depende apenas do tempo e espaço disponível para o jogo!

Estes são alguns exemplos de caça ao tesouro dentre tantas outras variações que podemos produzir a partir de uma nova demanda de nossa clientela, espaço físico disponível, nível de dificuldade e nossa criatividade!

ENIGMAS, CHARADAS E PROBLEMAS:

Aqui teremos uma amostra de como elaborar enigmas e problemas a serem decifrados em um caça ao tesouro onde podemos ter um número grande de participantes divididos em equipes. A forma de se organizar o jogo, como já disse, é bem variada. Os enigmas aqui apresentados nos permitem exemplificar algumas destas formas:

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

EXEMPLO Nº 1

Frase que leva a próxima pista – Este exemplo usa o estilo de fonte “wingdings” do MICROSOFT WORD.

- ❖ Primeiro escreve-se a frase que leva ao local de outra pista, em fonte legível, como “tahoma” ou outra de sua preferência:

A PISTA ESTA NO POSTE DE MADEIRA DO CAMPO DE FUTEBOL

- ❖ E depois seleciona a frase no computador mudando então para fonte “wingdings”:

Frase:



- ❖ Então se escreve o Alfabeto de A a Z em fonte legível, fazendo então a conversão para a fonte “wingdings”:

DICA: Alfabeto wingdings

ALFABETO:



- ❖ Coloque a frase e a dica no mesmo papel dado as equipes e mantenha uma folha como gabarito, tendo a resposta de todos os enigmas, problemas e charadas.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

EXEMPLO Nº 2

Jogo da Velha – Este problema é elaborado a partir do gráfico do jogo da velha onde em cada espaço se coloca uma letra do alfabeto e depois você monta a frase desmembrando as partes do gráfico do jogo da velha substituindo as letras apenas pelo seu espaço representativo no gráfico. Usamos vários gráficos até ter espaço para todas as letras do alfabeto e colocamos um pequeno sinal em cada gráfico para diferenciar os espaços. Exemplo de gabarito eu será colocado junto ao enigma:

PARA PROVAR QUE SÃO BONS CAÇADORES, DECIFREM ESTES CÓDIGOS E ENCONTRARAM A PRÓXIMA PISTA.



GRÁFICO

A	B	C	J	K	L	S	T	U
D	E	F	M	N	O	V	W	X
G	H	I	P	Q	R	Y	Z	

EXEMPLO Nº 3

Alfabeto e números – Nesta situação substituímos as letras por números que correspondem a sua posição no alfabeto. Exemplo: A = 1 e assim sucessivamente. Primeira escreva a frase que leva até a próxima pista ou tesouro:

NO PARQUINHO DE MADEIRA TEM PISTA

Vá substituindo as letras por números até ter o resultado ilustrado abaixo:

DICA: K= 11

14.15 / 16.1.18.17.21.14.8.15 / 4.5 / 13.1.4.5.21.18.1 / 20.5.13 / 16.21.19.20.1

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

EXEMPLO Nº 4

Caça palavras – Um exemplo de caça palavras é digitar aleatoriamente letras do alfabeto no MICROSOFT WORD até preencher a página, depois escolhe um ponto nesta “confusão” de letras e coloca uma palavra chave ou frase curta que oriente o local a se encontrar. Procure no exemplo abaixo a frase “tem pista no campo”, para entender melhor!

erhdfjkghjdksghdnfajwe'pkrwporqw][iqhgjhjggfakl;kjdfgdfjhaferhf hafhjacfsadorupew
mhuhydfhfjfewehjskfjxbvfxhiqhghjggfakl;kjdfgdfjhaferhfjkghjdksghdnfgghdnfghfjkas
adshdhwuyrweghsfxcfbggvxcvxcbbcbvgf,mhuhydfhfjfewehjskfjxbvfxhbxvcsadorupewty
gjsxghxvjpljklhjkghdwdedwejkkhjgtf76tsafisjreklj34kjdfgjhaerhdfjkghjdksghdnfajwefpkrw
porqw][iqhgjhjggfakl;kjdfgdfjhaferhfhfydfhfjfewehjshydfhfjfewehjshydfhfjfewehjs
adshdhwuyrweghsfxcfbggvxcvxtempistanocampocbcbvgf,mhuhydfhfjfewehjskfjxbvfxh
bxvcsadorupewtygjsxghxvjpljklhjkghdwdedwejkkhjgtf76tsafisjreklj34kjdfgjadshdhwuyrweg
hsfxcfbggvxcvxcbbcbvgf,mhuhydfhfjfewehjskfjxbvfxhbxvcsadorupewtygjsxghxvjpljk

EXEMPLO Nº 5

Letra destaque – Aqui escrevemos um texto ou frase sem sentido em relação ao caça ao tesouro, mas usamos o **negrito** para destacar uma letra em cada palavra escrita. Juntando-se as letras em destaque encontraremos o que procuramos.

Veja:

QUERO UNIR INIMIGOS OU SEPARAR QUEM UNIU ESTES DOIS ESTADOS PARALELOS ANTES LIDO HOJE ASSINADO.

RESPOSTA:

QUIOSQUE DE PALHA.

EXEMPLO Nº 6

Texto invertido – utilizando recursos do WORD, escreve-se o texto desejado e faz-se a inversão como no exemplo abaixo:

ESTA CHACARA TEM MUITAS COISAS INTERESSANTES PARA SE
FAZER E VER. UMA DAS BELAS COISAS A SE VER É A VISTA DO
TOPO DO MORRO, ONDE SE PODE APRECIAR A PAISAGEM E VER O
CENTRO DA CIDADE E OUTRAS COISAS MAIS...

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

EXEMPLO Nº 7

Palavra e letra – apresenta-se uma operação matemática e propõe-se a que ler que escreva por extenso a operação que está observando no papel, por exemplo:

$$\begin{array}{r} \text{R\$ } 1000.200.000,00 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

Ao olhar a operação, espera-se que o observador escreva o que entende assim:

Um milhão e duzentos mil reais multiplicado por dois.

O problema é apresentado assim:

Escreva por extenso esta operação matemática e conseguirá decifrar o local da próxima pista, boa sorte!! DICA : **palavra:letra**

$$\begin{array}{r} \text{R\$ } 1000.200.000,00 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

um milhã e duzentos mil reais multiplicado por dois

Exemplo:

2:5/7:6/2:2/4:8/4:6/6:3 3:1/6:5/7:4/6:3 4:5/4:7 8:1/2:2/4:5/1:1/9:4
grande, ao lado do estábulo
a pista...

PISTA PINUS

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

PROBLEMA INTELIGENTE

CHAMAM-SE JOÃO, SÉRGIO E DAVID O MAQUINISTA, O FOGUISTA E O GUARDA-FREIOS DE UM TREM, NÃO RESPECTIVAMENTE. NO MESMO TREM VIAJAM TRÊS PASSAGEIROS DE NOMES IDÊNTICOS: SR. DAVID, SR. JOÃO E SR. SÉRGIO. DESCUBRA O NOME DO MAQUINISTA, SABENDO-SE QUE:

- SR. DAVID MORA EM MOJIMIRIM;
- GUARDA-FREIOS MORA A MEIO CAMINHO ENTRE MOJIMIRIM E MOJIGUAÇU;
- SR. JOÃO GANHA R\$ 2.000,00 POR MÊS;
- SÉRGIO BATE O FOGUISTA NO BILHAR;
- VISINHO MAIS PRÓXIMO DO GUARDA-FREIOS É UM DOS PASSAGEIROS E GANHA EXATAMENTE 3 VEZES MAIS QUE O GUARDA-FREIOS;
- PASSAGEIRO DE NOME IDÊNTICO AO DO GUARDA-FREIOS MORA EM MOJIGUAÇU.

RESPOSTA:

SÉRGIO O MAQUINISTA;

DAVID É O FOGUISTA;

JOÃO O GUARDA-FREIOS.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

PROBLEMA INTELIGENTE

SERGINHO, ZICO E SÓCRATES SÃO TORCEDORES DE TIMES DE FUTEBOL. CADA UM TORCE POR DOIS TIMES, UM DO RIO DE JANEIRO E OUTRO DE SÃO PAULO. OS TIMES SÃO: SÃO PAULO, PALMEIRAS, CORINTHIANS, FLAMENGO, FLUMINENSE E BOTAFOGO.

IDENTIFIQUE OS TIMES PORQUE CADA UM TORCE, SABENDO-SE QUE:

- SERGINHO GOSTA DE IR PARA A CASA DO AMIGO QUE É PALMEIRENSE E BOTAFOGUENSE;
- ZICO NÃO É AMIGO DE SÓCRATES;
- TORCEDOR DO PALMEIRAS NÃO É AMIGO DE NENHUM TORCEDOR DO FLAMENGO E NEM DO CORINTHIANS.

RESPOSTA:

- SERGINHO TORCE PARA O PALMEIRAS E BOTAFOGO;
- SÓCRATES TORCE PARA CORINTHIANS E FLUMINENSE;
- ZICO TORCE PARA O FLAMENGO E SÃO PAULO.

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

PROBLEMA INTELIGENTE

TRÊS GAROTOS: OSMAR, ALEXANDRE E NICOLAU GOSTAM DE CORES DIFERENTES
E
FAZEM, CADA UM, UMA COLEÇÃO DE OBJETOS DIFERENTES.
AS CORES SÃO: VERMELHO, AMARELO E AZUL.
AS COLEÇÕES SÃO: MOEDAS, SELOS E FIGURINHAS.
DESCUBRA A COR QUE CADA UM GOSTA EA COLEÇÃO QUE CADA UM FAZ, SABENDO
QUE:

- QUE COLECIONA SELOS FOI VISITAR O AMIGO QUE GOSTA DE AMARELO;
- OSMAR GANHOU UMA CAMISA AZUL E NÃO GOSTOU DA COR;
- ALEXANDRE É AMIGO DO QUE GOSTA DE AMARELO E COLECIONADOR DE SELOS;
- NICOLAU É VIZINHO DO QUE GOSTA DE VERMELHO;
- QUE COLECIONA MOEDAS EMPRESTOU R\$ 10,00 A OSMAR;
- NICOLAU COMPROU UMA BICICLETA AMARELA DA COR QUE SEU AMIGO GOSTA.

RESPOSTA:

- OSMAR COLECIONA FIGURINHAS E GOSTA DA COR AMARELA;
- ALEXANDRE COLECIONA SELOS E GOSTA DA COR VERMELHA;
- NICOLAU COLECIONA MOEDAS E GOSTA DA COR AZUL.

**PALESTRANTE: PAULO ROBERTO DA SILVA
DEPARTAMENTO DE LAZER
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER**

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

PROBLEMA INTELIGENTE

TRÊS HOMENS: ALBERTO, BERNARDO E CARLOS TEM CADA UM, DUAS PROFISSÕES QUE

SÃO: ALPINISTA, LIVREIRO, CERAMISTA, DENTISTA, MARCENEIRO, FLAUTISTA.

DETERMINAR AS PROFISSÕES DE CADA UM, SABENDO-SE QUE:

- ALPINISTA É VIZINHO DO CERAMISTA;
- MARCENEIRO E O CERAMISTA SÃO COLEGAS DE ALBERTO;
- BERNARDO DEVE R\$ 100,00 AO MARCENEIRO;
- CARLOS É MAIS POBRE QUE BERNARDO E O DENTISTA;
- ALPINISTA ESTÁ APAIXONADO PELA IRMÃ DO DENTISTA;
- DENTISTA COMPROU VÁRIOS LIVROS DO LIVREIRO.

RESPOSTA:

- ALBERTO É DENTISTA E FLAUTISTA;
- CARLOS É ALPINISTA E MARCENEIRO;
- BERNARDO É CERAMISTA E LIVREIRO.

**PALESTRANTE: PAULO ROBERTO DA SILVA
DEPARTAMENTO DE LAZER
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER**

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

BICHO SUJÃO

Jogo para muitas pessoas e que se pode jogar em equipe ou individual, dependendo do desejo do condutor.

Usa-se kit de maquiagem de palhaço, com um mínimo de 4 cores podendo ir até 10. Estas cores podem variar, somente o preto deve estar sempre presente, pois é a cor do BICHO SUJÃO. Este personagem irá estar a solta em uma área que pode ser um parque, uma praça, chácara ou similar, onde os participantes estarão tentando encontrar as outras cores com os respectivos monitores que estarão hora escondidos, hora se deslocando. Os participantes têm de encontrar os monitores com as cores e marcá-las em seu braço até completar o total de cores disponível no jogo. Feito isto retornam ao condutor do jogo atingindo o objetivo e marcando pontos ou ganhando prêmios! Só que, se o BICHO SUJÃO pegar o participante durante sua busca e conseguir sujá-lo de preto (sobre as cores conseguidas) este terá de iniciar toda a busca novamente!

ATAQUE AO FORTE OU PIQUE BANDEIRA

Jogo de equipes, normalmente realizado com duas, até quatro equipes. Cada equipe tem uma bandeira que fica em seu forte, seu QG ou canto de equipe; não pode estar amarrada, deve estar visível e de fácil captura a não ser pela defesa feita pelos soldados da equipe! Todos os participantes têm um escalpo (bexiga, barbante ou TNT colorido) preso a cintura. Este escalpo quando captura, ou estourado, tira o direito de quem o perdeu, de pegar a bandeira do adversário, mas permanece no jogo podendo defender a sua. O objetivo do jogo é roubar a bandeira do forte inimigo e levar para o seu ou tirar todos os escalpos dos adversários, o que acontecer primeiro.

ATIVIDADES ESPORTIVAS ADAPTADAS A GINCANA

Arremessos do basquete, pênaltis do futebol, saque do vôlei acertando uma cadeira do outro lado da quadra, corridas de velocidade, disputas de tênis de mesa, xadrez, dama, trilha, ludo e outros jogos intelectivos, apresentações de dança, e qualquer outra modalidade esportiva, podem ser adaptados a uma gincana, usando-se apenas algumas situações da modalidade esportiva em questão ou o jogo propriamente dito. Depende do tempo disponível, do espaço e do público alvo.

MODELO DE TABELA DE PONTUAÇÃO

PROVAS	EQUIPES		
	OS NOVATOS	EQUIPE PINO	EQUIVALENTE
CORRIDA 100 M.	100	80	0
PROBLEMAS MATEMATICOS	80	80	100
PENALTI	100	0	100
ALFABETO HUMANO	100	80	50
SOMA	380	240	250

Se for feito direto no computador você pode usar o EXCEL e com a fórmula de "soma" os resultados a cada prova irão saindo automaticamente. Você pode ainda usar uma cartolina ou flip chart para fazer esta tabela e ir anotando a cada prova os resultados para que todos possam acompanhar.

PALESTRANTE: PAULO ROBERTO DA SILVA
DEPARTAMENTO DE LAZER
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER
PROGRAMA COMUNIDADE ESCOLA
CURSO DE CAPACITAÇÃO DE ESTAGIÁRIOS
17 de outubro de 2009

* Espero que tenham aproveitado o curso e lembrem-se:

“RECREAR É RECRIAR!”

Transformem este pequeno conteúdo em um grande acervo pessoal! Tenha sempre papel e caneta a mão e anote tudo que puder, sempre que observar alguém aplicando uma atividade interessante não se iniba e vá logo anotando e perguntando! Aproveite todas as oportunidades e você será um profissional de sucesso!

BOA SORTE A TODOS!

Professor Paulo Roberto da Silva
Coordenador da Linha do Lazer
Secretaria Municipal de Esporte e Lazer
(41) 3350-3713 – paulsilva@smel.curitiba.pr.gov.br

**PALESTRANTE: PAULO ROBERTO DA SILVA
DEPARTAMENTO DE LAZER
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE E LAZER**