

COLETÂNEA DE ATIVIDADES

BRINCADEIRAS E JOGOS NO "NOVO NORMAL"



JULHO/2020

APRESENTAÇÃO

De forma rápida e inesperada nossa sociedade, assim como o mundo todo, foi atingida pela pandemia do novo coronavírus que mudou totalmente nossa rotina. Por se tratar de um vírus desconhecido, que é transmitido de forma muito rápida, a única alternativa para conter a transmissão, e não sobrecarregar o sistema de saúde, foi o distanciamento social, festas, eventos, e qualquer tipo de aglomeração de pessoas foi totalmente proibido, paralisando em questão de dias todas as atividades de quem trabalha com recreação e lazer.

Tendo em vista a previsão dos especialistas de que ainda vamos demorar para obter uma vacina contra o coronavírus efetiva, segura, e acessível para toda sociedade, e também a urgência em retomar as atividades econômicas, evitando um colapso de nossa economia, necessitamos nos adaptar a essa nova realidade momentânea que está sendo chamada de “novo normal”, onde os equipamentos de proteção individual, as medidas de higiene e o distanciamento social, entre outras medidas de segurança e prevenção, passaram a fazer parte do nosso dia a dia, sendo inclusive impostas pelas autoridades como condicionantes para a retomada das atividades.

Construída de forma colaborativa, trazendo as contribuições de profissionais de todo Brasil que estão relacionados ao final, nos créditos aos participantes, tendo como idealizador **MICHAEL SATT SANTOS “Tio Coisa”**, que contou com o suporte da equipe da **MARATONA RECREATIVA**, Lucas Veloso Linder “Zigue”, Tais Cury “Tata”, Filipe Ribeiro “Perna”, e com o apoio da **ABRE** (associação brasileira de recreadores), da **MARATONA RECREATIVA**, do **EBA** (encontro brasileiro de animadores), e do **ENCONTRO DE RECREADORES**, através da equipe organizadora do protocolo nacional de segurança e higiene da recreação composta por Lucas Veloso Linder “Zigue”, Neka Sanford (**CIA LÚDICA**, Cleber Mena Leão Junior (Associação Brasileira de Recreadores), Lúcio de Castro Neto (EBA), e Tais Oliveira - Encontro de Recreadores “Caramelo” (**ENCONTRO DE RECREADORES**), esta apostila tem por objetivo auxiliar os recreadores durante a retomada de suas atividades laborais, após a liberação pelas autoridades para a realização de festas e eventos presenciais, trazendo algumas sugestões de atividades, criadas ou adaptadas, observando as regras de prevenção contra a transmissão da COVID-19 presentes no **PROTOCOLO DE HIGIENE E SEGURANÇA PARA A RETOMADA DAS ATIVIDADES DE RECREAÇÃO E LAZER**.

As atividades estão divididas por faixa etária, e escritas de forma simples, sendo apenas sugestões, podendo ser adaptadas às diversas realidades, de acordo com a necessidade, o momento, e o repertório de cada recreador.

APOIO



CRIANÇAS DE 03 Á 06 ANOS

NOME: VARAL OU PAINÉL MALUCO

MATERIAL: Bomba, bexiga, papel, canetinha, barbante, sabão líquido, açúcar, água, palitos de churrasco, caixa de som ou instrumento musical

DESCRIÇÃO: Criar um painel de bexigas, ou cartões, coloridos onde cada bexiga tenha dentro um desafio a ser cumprido pelas crianças. As crianças escolhem a cor da bexiga, o recreador estoura e diz para elas qual será o desafio.

Exemplos de desafios:

DESAFIO 1- Dançar uma música sem deixar cair nenhuma bolinha de sabão no chão (OBSERVAR O DISTANCIAMENTO ENTRE AS CRIANÇAS).

DESAFIO 2- O recreador escolhe uma criança e diz a ela qual o animal que ela deverá imitar. As crianças devem descobrir qual o animal, e começar a imitar. O recreador pode direcionar ações relacionadas ao animal para as crianças realizarem (ex: cachorrinho correndo atrás do rabo, cachorrinho fazendo xixi).

DESAFIO 3- Imitar os tios fazendo 2 dancinhas.

Os desafios acima são apenas sugestões, podem ser substituídos ou complementados de acordo com o repertório de cada recreador, SEMPRE OBSERVANDO AS REGRAS DE SEGURANÇA E HIGIENE.

OBSERVAÇÃO: O número de bexigas/desafios pode variar de acordo com o número de participantes, ou do tempo disponível. Podendo utilizar as maquininhas de bolha de sabão. NÃO ENCHER AS BEXIGAS COM A BOCA.

NOME DA ATIVIDADE: PEGA SALVAÇÃO

MATERIAL: 3 bolas

DESCRIÇÃO: Duas crianças são escolhidas, uma vai pegar e a outra irá salvar. Para pegar, basta acertar o outro com uma bola, da mesma forma se faz para salvar.

O objetivo do pegador é queimar todos os participantes, do salvador é não permitir isso. Como variação, para a brincadeira durar mais tempo, pode adicionar mais um pegador, ficando 2 pegadores e um salvador.

OBSERVAÇÃO: higienizar bem a bola a cada troca de pegador com álcool 70%, as crianças não pode se defender da bola, devem se esquivar para não ser queimada, e só pode queimar da cintura para baixo, evitando assim o contato da bola com o rosto da criança.

NOME DA ATIVIDADE: PINTURA NO GESSO

MATERIAL: Gesso, Tintas e pincel

DESCRIÇÃO: Anteriormente o profissional molda com formas de acetato peças de gesso. Durante a festa as crianças podem pintar usando a criatividade, importante que cada criança tenha o seu kit individual (higienizado), ela pode posteriormente levar para casa como uma prenda pela dinâmica.

OBSERVAÇÃO: Pincel, tintas guache e embalagens devem ser higienizadas anteriormente pelo animador e entregues com segurança, os itens não devem ser compartilhados. (Use jornais no chão para delimitar a área de afastamento social e higienização da atividade).

NOME DA ATIVIDADE: TERRA, MAR E TERREMOTO

MATERIAL: Uma corda, ou fita para demarcar a linha

DESCRIÇÃO: A brincadeira tem 3 comandos, e cada comando segue de som e movimento. Para começar a brincadeira, as crianças ficam em fila indiana (um atrás do outro), COM DISTÂNCIA MÍNIMA DE 1 METRO ENTRE ELAS, ao lado da fila, no chão, uma linha que separa o lado MAR do outro lado que será a TERRA.

Todos começam do mesmo lado, que pode ser no do MAR, quando o recreador falar, "TERRA", todos pulam para o outro lado da corda, o lado da terra, e gritam "pummmm", quando o recreador grita "MAR", todos pulam de volta para o lado mar, fazem o movimento de ondinha com o corpo, e som "xiiiiiiii". Se o recreador falar "TERREMOTO", todos colocam um pé no mar o outro na terra, fazem barulho de terremoto e se treme todinho.

OBSERVAÇÃO: Atividade ótima para desenvolver a LATERALIDADE. Se a criança errar, ela sai e vai comandar a próxima rodada. Vence quem ficar até a última rodada.

NOME DA ATIVIDADE: MOSQUINHA

MATERIAL: Não utiliza material

DESCRIÇÃO: Na área determinada, forme um círculo com os participantes (mosquinhas) e escolha 1 outro participante para ficar no interior do círculo, sendo este participante que está no interior, o pegador.

O pegador deve fingir que está dormindo, enquanto os demais participantes devem imitar o zumbido de um mosquito, para tentar acordá-lo. O pegador, quando se sentir incomodado com o zumbido, deve acordar e correr para pegar “as mosquinhas” TOCANDO APENAS NAS COSTAS DAS MOSQUINHAS. As mosquinhas devem fugir para uma área pré determinada pelo recreador. Quem for pego, vira o novo pegador.

OBSERVAÇÃO: Sempre higienizar a mão da criança que será o pegador antes de cada rodada. O jogo termina quando não houver mais interesse dos participantes.

NOME DA ATIVIDADE: OFICINA DE BILBOQUÊ

MATERIAL: Cartolina, tesoura, cola, fita adesiva, jornal ou revista, barbante ou linha de lã.

DESCRIÇÃO: O monitor (a) irá cortar pedaços de cartolina em forma de cone, dar um para cada criança, as crianças irão colar a cartolina formando o cone e deixar ao lado. Amassar o papel (jornal, revista) até formar uma bolinha, pegar um pedaço de linha de lã (ou o barbante) e prender uma das pontas na bolinha,

com a fita adesiva, e envolver toda a bolinha, prenda a outra ponta da linha (ou do barbante) no fundo do cone, formando assim o nosso bilboquê. As crianças podem enfeitar seu bilboquê como quiserem, é só usar a imaginação e se divertir. Agora é só brincar, o objetivo é lançar a bolinha e acertar dentro do próprio cone.

OBSERVAÇÃO: Lembrando que CADA CRIANÇA DEVE RECEBER SEU KIT INDIVIDUAL E HIGIENIZADO com o material para fazer o seu bilboquê. materiais como por exemplo TESOURA E TUBO DE COLA que antes seriam compartilhados de mão em mão, AGORA DEVEM SER MANIPULADOS ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE PELOS RECREADORES.

NOME DA ATIVIDADE: PANTERA COR DE ROSA (online)

MATERIAL: Não utiliza material

DESCRIÇÃO: O recreador ou animador primeira ensina os movimentos da música e letra.

Música:

-Cheguei em casa e sentei no almofadão Puff, Puff (as crianças colocam o braço do lado do corpo e fazem movimentos de quem vai se sentar)

- Para assistir televisão click, click (braço esticado, aperta os dedos como se estivesse apertando no controle remoto)

-Apareceu uma coisa engraçada ha, ha, ha (todo mundo coloca as mãos na barriga e chacoalha rindo muito)

O recreador pergunta “te contei?” crianças: “não”, “te contei?”, “não!”

-Era a pantera cor de rosa, para paran., paran., paran. (canta a música da pantera cor de rosa de fundo).

O recreador vai ficar de costas andando bem devagar, quando ele virar para a tela, todas as crianças terão que colocar a mão na cabeça, quem não colocar irá pagar uma prenda.

OBSERVAÇÃO: Podendo variar os movimentos que as crianças irão fazer: ficar em pé, com língua para fora etc. Podem também ser feito na recreação presencial, com as crianças posicionadas mantendo as REGRAS DE DISTANCIAMENTO SOCIAL.

NOME DA ATIVIDADE: VARINHA MÁGICA

MATERIAL: Uma Varinha qualquer

DESCRIÇÃO: O recreador é possuidor de uma Varinha Mágica, e com ela em mãos diz para as crianças.

“Eu achei esta varinha na beira de um rio e um sapo me contou que ela é mágica, mas as vezes funciona e às vezes não”

Então sugere que as crianças o ajudem a testar a varinha, e inicia o teste dizendo assim na frente das crianças, apontando a varinha para elas por exemplo.

“Varinha Mágica, Varinha Mágica vocês agora são dinossauros”

Roda a varinha em direção as crianças, se elas imitarem o que você falou então o encanto aconteceu, e assim sucessivamente.

OBSERVAÇÃO: A Brincadeira não tem ganhador, nem perdedor, você pode terminar lá por exemplo dizendo que acabaram os encantos, ou dar a varinha para as crianças atuarem também. Lembrando sempre de **MANTER AS REGRAS DE SEGURANÇA E HIGIENE** recomendadas para proteger os participantes, **ANTES, DURANTE E DEPOIS** da atividade.

NOME DA ATIVIDADE: UMA NOITE NO MUSEU

MATERIAL: Fita crepe, giz, objetos variados (cones, bolas ou outros materiais), álcool em gel ou álcool em spray 70% (para higienizar os materiais).

DESCRIÇÃO: Primeiramente montar o cenário da brincadeira, utilizando a fita crepe ou o giz para criar os corredores do museu, um corredor para cada 2 ou 3 crianças. No final de cada corredor coloque um objeto que as crianças terão que pegar. O objetivo da brincadeira é conseguir pegar o objeto que está no final do corredor, perto do “guarda do museu” (recreador).

Para iniciar a brincadeira o recreador deverá ficar de costas para as crianças e dizer “ uma noite no museu”, quando ele estiver de costas as crianças podem dar passos em direção ao objeto, se o recreador se virar para as crianças, elas devem paralisar, ficando como estátuas sem poder se mexer, se a criança se mexer ela volta para o final da fila, ou para o começo do corredor, tentando novamente chegar ao objeto quando o recreador estiver de costas. Só pode se mexer quando o recreador estiver de costas.

OBSERVAÇÃO: Objetos sempre serão higienizados ao final de cada rodada. O espaçamento dos corredores e o distanciamento das crianças nas filas devem ser observados pelos recreadores de acordo com as regras de distanciamento social.

Para as crianças que estão esperando sua vez não ficarem parada nas filas façam com que participem da brincadeira tentando falar coisas engraçadas para as outras rirem e se mexerem (como um obstáculo a mais) e a brincadeira fluir com naturalidade.

NOME DA ATIVIDADE: JOGUEM OS DADOS

MATERIAL: Seis dados confeccionados especialmente para a brincadeira (2 com animais, 2 com ações e 2 com tempo), álcool em gel ou álcool em spray 70%.

DESCRIÇÃO: Em roda, **MANTENDO O DISTANCIAMENTO SOCIAL**, 3 crianças são escolhidas para ir ao centro da roda, o objetivo da brincadeira é que elas façam o que cair nos três dados, ou seja, imitar um animal, realizando alguma ação, durante um tempo determinado. A brincadeira pode ser um bom quebra gelo. Variações: pode trabalhar com super-heróis e poderes, e outros temas.

OBSERVAÇÃO: Toda rodada os 3 dados serão substituídos por outros 3 dados para que os usados possam ser higienizados com melhor eficácia e garantindo a rotatividade da brincadeira. O distanciamento das crianças na roda deve ser observado pelos recreadores.

NOME DA ATIVIDADE: RIO VERMELHO

MATERIAL: Se necessário uma fita adesiva para marcar o chão

DESCRIÇÃO: Todas as crianças em uma extremidade do espaço, de frente para o recreador, devem iniciar um diálogo com o recreador, todas as crianças falando juntas, ao mesmo tempo:

- Crianças "Queremos passar pelo rio vermelho"
- O Recreador responde: "Só se tiver uma cor"
- Crianças perguntam: "Que cor?"

O Recreador diz o nome de uma cor, somente as crianças que tiverem a cor dita pelo recreador em alguma peça de sua vestimenta pode passar tranquilamente para o outro lado do rio. As que não tiverem, terão que passar correndo sem serem pegadas pelo Recreador que está ao centro. As crianças que forem pegadas, passam a ficar no centro e a serem pegadas junto com o Recreador. OS PEGADORES SÓ PODEM TOCAR AS OUTRAS CRIANÇAS ABAIXO DA LINHA DO OMBRO (barriga, costas, braços), evitando assim o toque próximo ao rosto dos colegas.

Se o jogo for em uma quadra o Recreador pode ficar sobre a linha central, se não for em quadra ele pode marcar uma linha com fita no chão.

OBSERVAÇÃO: Pensar na disposição do espaço para realizar essa brincadeira SEM AGLOMERAÇÃO DE PESSOAS, E SEM AS CRIANÇAS SE ESBARRAR O TEMPO TODO. HIGIENIZAR COM FREQUÊNCIA AS MÃOS DOS PEGADORES. Observar se não há nenhum objeto que ofereça algum risco a movimentação de corrida das crianças.

NOME DA ATIVIDADE: CIDADE DOS DRAGÕES

MATERIAL: Pedras do poder e Caixa mágica

DESCRIÇÃO: Um recreador contará uma breve história para iniciar a atividade, ativando a ludicidade das crianças, ele as guiará durante a atividade, de preferência fantasiado de acordo com a história.

História:

Em um lugar bem distante havia uma cidade cheia de dragões, onde eles viviam a brincar, soltos sem ter com o que se preocupar. Brincavam de voar bem alto, de cuspir fogo no alvo e até fazer piruetas por cima dos lagos de águas azuis. Mas existia um dragão Branco que não sabia dividir seus brinquedos e se achava o melhor em tudo.

Ele disse que duvida, vocês pularem de um pé só (Recreador desafia as crianças e faz o movimento)

Uaaau (elogiar)

Ele disse que DÚVIDA vocês darem dois giros de asas abertas sem encostar em ninguém.

Uaaauuuu (elogiar)

Ele disse que DÚVIDA vocês voarem bem rápido sem tocar em ninguém.

Uaaauuuu (elogiar)...

Induzir alguma criança a achar uma pedra e falar o OBJETIVO DO JOGO, que é encontrar as pedras do poder e encher a caixa mágica para conseguir fazer um DESEJO, "Eu Desejo que o dragão branco aprenda

a dividir seus brinquedos”. Mas não será tão fácil. O dragão branco está a solta e ele não pode pegar as pedras.

Outro recreador será o responsável por espalhar as pedras do poder antes do início da atividade, durante a contação de história, ou gradativamente durante a história, garantindo uma maior durabilidade principalmente em casos de espaços reduzidos, e fará o papel do Dragão Branco que adora pegar as pedras do poder das mãos das criancinhas (nunca pegar, só ameaçar).

As crianças com a pedra do poder na mão têm 2 poderes:

- Ao colocar as mãos fechadas acima da cabeça se tornam invisíveis para o dragão branco.
- Se o dragão branco tentar pegar uma pedra do poder, **PODEMOS CONGELAR O DRAGÃO POR 5 SEGUNDOS SE TODOS APONTAREM AS MÃOS MOLHADAS COM O LÍQUIDO MÁGICO** (álcool em gel) para ele e gritar “raaaaaaaaaaaaaah”.

OBSERVAÇÃO: MANTER O DISTANCIAMENTO SOCIAL ENTRE OS PARTICIPANTES O TEMPO TODO, manter as pedras encontradas dentro da caixa para não passar de mão em mão, tentar permitir que todas as crianças achem pelo menos uma pedra.

NOME DA ATIVIDADE: POSSO SEU MESTRE?

MATERIAL: Não utiliza material

DESCRIÇÃO: Colocar todas as crianças em uma fileira (uma ao lado da outra), obedecendo o distanciamento social, o recreador começa sendo o mestre, escolhe uma criança e dá o comando, “quero 2 passos de gigante, 1 de canguru e 5 de formiguinha”, a criança deve ouvir com atenção e pedir permissão pra começar falando " posso seu mestre?".

Se a criança começar sem pedir permissão, ou errar a sequência, perde a vez e volta do começo. E assim continua o jogo, o objetivo é chegar primeiro em um ponto demarcado, quem chegar primeiro virá o mestre.

OBSERVAÇÃO: Pode também criar outros comandos. A criançada ama esse jogo pois todos querem ser o mestre.

NOME DA ATIVIDADE: CORRIDA DAS CORES

MATERIAL: Lego colorido e círculos de EVA com as cores das peças do lego

DESCRIÇÃO: Os círculos devem ser colocados no chão separadamente, um kit de cores para cada criança, em locais pré escolhidos. As peças de lego deverão estar em um local misturadas, um kit de peças para cada criança. As crianças deverão pegar as peças de lego e colocar em cima da peça de Eva da cor correspondente a peça que ela pegou. A brincadeira acaba quando todas as peças foram colocadas nos lugares corretos.

OBSERVAÇÃO: MANTER O DISTANCIAMENTO SOCIAL ENTRE OS PARTICIPANTES, E CADA CRIANÇA DEVE TER SUAS PRÓPRIAS PEÇAS PARA MANIPULAR, evitando que passem de mão em mão, Lembrar de higienizar bem as peças ANTES DE INICIAR E AO FINAL da atividade.

NOME DA ATIVIDADE: BRINCADEIRA DAS CARETAS

MATERIAL: Papel e lápis (ou caneta)

DESCRIÇÃO: Desenhe no papel, vários tipos de emoções, (triste, alegre, entediado, etc...), dobre os papéis e misture, faça um sorteio, o papel que sair para a criança ela terá que fazer reproduzir a emoção, os outros participantes tem que adivinhar que emoção é aquela, quem acertar é o próximo a ir a frente do grupo para sortear uma emoção.

OBSERVAÇÃO: Desenhar é melhor, e não precisa ter pressa, explique cada emoção para as crianças para facilitar antes de começar. O recreador deve **HIGIENIZAR BEM AS MÃOS ANTES DE SORTEAR OS PAPÉIS** e ser O ÚNICO a colocar a mão dentro do saquinho e entregar para a criança. **DEVE SEMPRE HIGIENIZAR A MÃO DA CRIANÇA APÓS TER TOCADO NO PAPEL**, assim que terminar a rodada. Papel sorteado não volta mais para o saquinho.

NOME DA ATIVIDADE: CASA DA BOLINHA

MATERIAL: Uma caixa de ovos vazia, bolinhas de ping-pong

DESCRIÇÃO: Recortar a caixa de ovos ao meio, cada criança deve ter sua metade da caixa, colocar as caixas no chão encostadas na parede, uma distante da outra, delimitar o espaço que cada criança vai ficar, mais ou menos 1 metro e meio de distância e de frente pra caixa. As crianças devem tentar acertar a bolinha na caixa de ovo, quicando no chão primeiro, pelo menos uma vez.

OBSERVAÇÃO: Cada criança deve ter sua própria bolinha, ou até 3 bolinhas, **NÃO PODENDO TROCAR DE BOLINHA COM OS COLEGAS**. Pode se estabelecer tempo, dividir em times etc.

NOME DA ATIVIDADE: SOL E LUA

MATERIAL: Giz ou outro material para desenhar no chão, e uma corda

DESCRIÇÃO: O monitor irá desenhar no chão um sol e uma lua, deixando um espaço no meio, onde deverá colocar uma corda, ou desenhar uma linha. O recreador deve dar comandos para crianças as crianças pedindo para pular ou no sol ou na lua, tipo um vivo ou morto, podendo incluir mais algumas coisas que poderão ser feitas simultaneamente.

Ex: Pula no Sol, girar e depois pula na lua.

OBSERVAÇÃO: Pode ser feito individualmente, ao errar a criança dá lugar para o próximo, como em equipe, onde eu faço dois jogos, um para cada equipe, e um representante de cada equipe joga a cada rodada, quem errar dá ponto para a outra equipe. Lembrando sempre de **MANTER O DISTANCIAMENTO SOCIAL** entre as crianças, durante a rodada, e principalmente na fila enquanto aguardam sua vez. A brincadeira sol e lua ajuda no desenvolvimento da coordenação motora da criança e pode ser praticada tanto com os pequenos dos 2 aos 4 anos, como com os médios de 7 anos até 9 anos.

NOME DA ATIVIDADE: MÍMICA

MATERIAL: Não utiliza material

DESCRIÇÃO: As crianças ficam sentadas, **COM DISTANCIAMENTO IDEAL ENTRE ELAS**, o recreador a frente do grupo começa a fazer uma mímica (imitando algo como uma profissão, um animal,

objeto, pessoa...), quem descobrir qual a mímica que está sendo feita ganha o direito de ir a frente e fazer a próxima mímica.

OBSERVAÇÃO: Essa brincadeira ninguém perde e ninguém ganha, pois todos têm a oportunidade de fazer a mímica e adivinhar o que o mímico está fazendo.

NOME DA ATIVIDADE: QUERO VER QUEM PEGA

MATERIAL: giz

DESCRIÇÃO: O recreador fará um “X” onde as crianças deverão se posicionar, o recreador dirá “QUERO VER QUEM PEGA” e as crianças respondem “JA PEGUEI” o recreador diz uma parte do corpo, por exemplo ombro, e a criança põe a mão no ombro dela. A velocidade vai aumentando a cada rodada.

OBSERVAÇÃO: O “X” é para manter o distanciamento social.

NOME DA ATIVIDADE: FIGURA SURPRESA

MATERIAL: Papéis PLASTIFICADOS com figuras.

DESCRIÇÃO: Disponha vários papéis com figuras coladas em uma parede, a criança escolhe qual ela quer e o recreador mostra para ela a figura do papel escolhido, assim não será necessário o contato dela com o material, A figura sorteada (que poderá ser um filme, uma ação, animal, fruta ou o que preferir) terá que ser representada em forma de desenho pela criança para que o restante do grupo adivinhe num tempo pré determinado o que ela desenhou.

OBSERVAÇÃO: Para dinamizar a brincadeira ainda mais, convide as crianças a criarem algumas figuras que farão parte do jogo. CADA CRIANÇA DEVE RECEBER SEU KIT INDIVIDUAL HIGIENIZADO para desenhar com segurança.

NOME DA ATIVIDADE: O REI DOS SACIS

MATERIAL: Não utiliza material

DESCRIÇÃO: Num canto do terreno, marca-se o "palácio", onde fica um jogador que será o "saci-rei". Os demais "sacis" ficam espalhados pelo campo de jogo. Ao sinal de início, os sacis dirigem-se ao palácio real, pulando num pé só, para provocar o rei, que de repente anuncia: "O rei está zangado", saindo para perseguir os outros jogadores, também aos pulos, DEVENDO TOCAR NAS COSTAS DOS OUTROS JOGADORES PARA CAPTURÁ-LO. Quem for pego passa a ser ajudante do rei.

OBSERVAÇÃO: A brincadeira recomeça, tal como antes, saindo agora os dois, após novo aviso, em perseguição aos demais e assim por diante. O último apanhado será o novo rei na próxima rodada. Ninguém pode apoiar os dois pés no chão, sob pena de ser aprisionado, exceto nos seguintes casos: a) quando o jogador estiver dentro do palácio; b) quando o jogador estiver cansado, devendo, porém, ficar parado num mesmo lugar, e ainda poderá ser apanhado.

NOME DA ATIVIDADE: CAIXA MÁGICA MISTERIOSA

MATERIAL: Uma caixa de papelão pequena, lata de leite em pó, papéis impressos, fita crepe ou giz de quadro, som

DESCRIÇÃO: O Recreador demarcada no chão com fita crepe espaços com formas geométricas(triângulo, quadrado, pentágono, estrela, a quantidade de formas será de acordo com a quantidade de crianças, separe as crianças em grupos de 3 a 4 crianças no máximo, por forma geométrica, MANTENDO O DISTANCIAMENTO SOCIAL ENTRE ELAS, para isso utilize as formas geométricas, por exemplo, ao desenhar um quadrado, a equipe será composta por 4 crianças, uma posicionada em cada lado do quadrado, e o nome da equipe pode ser equipe “square” (que significa quadrado em inglês), trazendo também a questão educativa de língua estrangeira.

Em uma caixinha de papelão decorada coloque imagens impressas previamente, desenhos de pistas que indiquem músicas infantis. O recriador irá sortear uma das imagens e as crianças deverão cumprir o desafio.

Exemplo: O recriador tira a imagem de uma aranha (bonitinha) as crianças pequenas deverão cantar uma música que tenha aranha na letra (A dona aranha subiu pela parede...) o recriador solta o som todos dançam.

Realizada a tarefa se a equipe acertou ela ganha um ponto, o recriador então passa para a outra equipe.

OBSERVAÇÃO: Crianças menores a atividade tem o objetivo de lazer, não de competitividade. Para crianças maiores podem ser utilizados outros tipos de imagens, ou ao invés de cantar e dançar a música podem por exemplo responder quantas patas tem uma aranha.

NOME DA ATIVIDADE: DE QUEM É ESSA SOMBRA?

MATERIAL: Impressos

DESCRIÇÃO: O Recreador deverá imprimir imagens de sombras de personagens, heróis e vilões, em tamanho A4, plastificado. As crianças deverão adivinhar o nome do personagem e de qual desenho ele pertence.

OBSERVAÇÃO: Pode ser realizado para os pequenos, de forma cooperativa, ou para os maiores em equipes, o que devemos nos atentar é ao nível de dificuldade do desenho para cada faixa etária. Posicionar as crianças sempre MANTENDO O DISTANCIAMENTO SOCIAL.

NOME DA ATIVIDADE: ACADEMIA DE SUPER HERÓIS

MATERIAL: Cone, Fita crepe ou giz e adesivo sortido

DESCRIÇÃO: Cada criança na sua demarcação, o recriador dará diversas instruções, para que eles cumpram e ganhem o poder de um Herói. O recriador irá viajar na história colocando brincadeiras conhecidas e cada uma delas vão evoluindo o poder.

Depois de cumprir todas as tarefas ganharam o adesivo representando que estão prontos como um Super Herói.

Exemplo de desafios:

- Coisas que voam
- Terra e Água
- Vivo ou morto
- Sol e Lua

OBSERVAÇÃO: Nenhum comando será para colocar as mãos no chão e rosto.

NOME DA ATIVIDADE: QUE SOM É ESSE?

MATERIAL: não utiliza material

DESCRIÇÃO: Essa brincadeira pode ter dois ou mais participantes. Uma pessoa faz um som com a boca, mãos, ou dedos, e a outra tem que tentar descobrir o que é. O som pode ser de animais, barulhos da natureza, ou de qualquer coisa que a criatividade permitir no momento

OBSERVAÇÃO: MANTER O DISTANCIAMENTO SOCIAL ENTRE OS PARTICIPANTES. Pode Ser utilizada em qualquer faixa etária.

NOME DA ATIVIDADE: DESAFIO DOS DESENHOS

MATERIAL: papéis, lápis, caixa, vários objetos. Cada criança com o seu kit.

DESENVOLVIMENTO: O recreador irá tirar um objeto dentro de dentro de uma caixa, por exemplo uma casa, ao sinal do recreador, as crianças deverão desenhar a casa sem tirar o lápis do papel em nenhum momento.

OBSERVAÇÃO: Desafie a criança a desenhar no papel, sem tirar o lápis do papel. Estimula a concentração e o raciocínio!

CRIANÇAS DE 07 Á 10 ANOS

NOME DA ATIVIDADE: DESAFIO THE FLASH

MATERIAL: Bola, Cone, bambolês (ou giz, ou fita crepe), corda, papel, caneta

DESCRIÇÃO: Criar um circuito onde os participantes devem pular a amarelinha, passar pelo relógio (corda), achar o número que o recreador pedir no “jogo dos números” e chutar a bola no cone.

As crianças estarão divididas em duas equipes, em FILEIRAS (um ao lado do outro), MANTENDO O DISTANCIAMENTO ADEQUADO. Uma criança por vez deve realizar o circuito, e só após ela acertar o cone com a bola o próximo integrante de sua equipe poderá sair para realizar o circuito (estafeta). Vence a equipe que todos os integrantes tiverem cumprido o circuito em menos tempo.

OBSERVAÇÃO: Sempre se atentar aos cuidados com a higienização e segurança dos equipamentos.

NOME DA ATIVIDADE: ALERTA

MATERIAL: Só precisa de um lugar espaçoso.

DESCRIÇÃO: O recreador explicará que as crianças devem ficar sempre atentos, quando ouvirem a palavra alerta, eles devem correr para OS LUGARES seguros indicados pelo recreador.

Escutou a palavra alerta tem que correr para se salvar, pois o recreador vai tentar pegar quem não estiver no local seguro, quem for pego também vira pegador e ajuda o recreador a pegar na próxima rodada. O último a ser pego vence a brincadeira, se for em equipe ganhar a equipe do último a ser pego.

OBSERVAÇÃO: Se atentar sempre a quantidade de participantes com relação ao espaço disponível PARA NÃO HAVER AGLOMERAÇÕES. Indicar sempre diversos locais seguros para não ter muitas crianças se agrupando no mesmo local.

NOME DA ATIVIDADE: O TESOURO E O QUEBRA CABEÇA

MATERIAL: Papel fotográfico adesivado, E. v.a, Tesoura, Baú para colocar as guloseimas, Guloseimas

DESCRIÇÃO: FAZENDO O QUEBRA CABEÇA: Escolha 1 imagem do tema da festa, imprima em papel fotográfico adesivo, cole esse adesivo em uma folha de E.V.A, recorte essa imagem em até 6 partes para formar um quebra cabeça. Imprima a mesma imagem em uma folha de papel sulfite comum para mostrar às crianças como é a imagem original.

BRINCADEIRA: O Recreador esconde as peças em lugares de fácil acesso, e o tesouro num lugar mais difícil (para não ser encontrado antes do quebra cabeça), pode ser definido lugares diferentes para as crianças procurarem, por exemplo as peças do quebra cabeça estão apenas dentro da quadra, e o baú do tesouro estará fora da quadra. Todas as crianças devem procurar as peças e ENTREGAR PARA O RECREADOR QUE VAI AJUDAR A MONTAR O QUEBRA CABEÇA, e só então, após conseguirem cumprir a tarefa e o quebra cabeça estiver montado igual a imagem original, as crianças ganharão o direito de receber as dicas de onde está o tesouro.

OBSERVAÇÃO: Caso tenha apenas 1 quebra cabeça para ser montado APENAS O RECREADOR DEVE MANIPULAR AS PEÇAS NA HORA DE MONTAR, as crianças ficam ao redor, MANTENDO O DISTANCIAMENTO ADEQUADO, evitando assim aglomerações, ou até mesmo que as peças passem de mão em mão. O quebra cabeça deverá ser feito com grau de dificuldade de acordo com a faixa etária das crianças. Pode aumentar o número de quebra cabeças, ou de peças, tendo assim a opção de dividir em duplas, trios, ou grupos, dependendo do número de crianças.

NOME DA ATIVIDADE: TEIA DE ARANHA

MATERIAL: Bambolê (ou um papelão vazado), durex, bolinha de qualquer material.

DESCRIÇÃO: Crie um alvo parecido com uma teia de aranha, que pode ser confeccionado com papelão vazado ou usando um bambolê, passando o durex algumas vezes pelo centro do alvo, como se fosse um asterisco, formando o desenho de uma teia de aranha. As crianças, CADA UMA COM A SUA BOLINHA, deverão lançar as bolinhas tentando fazer com que elas passem pela teia de aranha e caiam do outro lado.

OBSERVAÇÃO: É importante que cada criança tenha sua própria bolinha, podendo ter mais de uma para cada criança, para não ter que ficar passando de mão em mão. As bolinhas podem ser confeccionadas pelas próprias crianças utilizando folhas de papel, meias, ou qualquer tecido de algodão, preferencialmente sendo personalizada para facilitar que cada criança identifique a sua bolinha.

NOME DA ATIVIDADE: HORA DA BAGUNÇA

MATERIAL: Bambolê, fita, ou qualquer material que possa ser utilizado para demarcar uma área.

DESCRIÇÃO: Cada criança vai ficar dentro de um bambolê, apenas uma fica de fora. Quando o sinal for dado, "HORA DA BAGUNÇA", cada criança deve ir para outro bambolê, e a que estava sem vai tentar roubar um. Não tem vencedor nem perdedor, basta ir trocando o "pegador". Como variação, pode colocar mais crianças tentando roubar bambolê.

OBSERVAÇÃO: Atividade DEVE ser realizada em um local amplo, proporcional ao número de participantes, para que os bambolês fiquem bem espalhados, EVITANDO AGLOMERAÇÕES OU ESBARRÕES entre as crianças.

NOME DA ATIVIDADE: PORTAL DAS CORES

MATERIAL: 02 cordas, 01 bola, 30 bolinhas coloridas, um saco de pano ou plástico.

DESCRIÇÃO: Pegue a bola maior, coloque dentro do saco de pano, e amarre a boca do saco utilizando A PONTA de uma das cordas. Esse instrumento será utilizado para criar o que será chamado de "portal mágico", que dará acesso a ilha das cores. Essa ilha fica na outra extremidade do espaço de jogo, atrás do recreador que deve estar posicionado entre as crianças e a ilha. A ilha pode ser feita utilizando a outra corda, ou qualquer material que possa ser usado para desenhar um círculo no chão. Dentro da ilha devem ser colocadas as bolinhas menores coloridas.

O recreador ficará de pé, entre as crianças e a ilha das cores, e deve girar a corda com o saco amarrado na ponta em várias direções (sentido horário, anti-horário, diagonal, e etc.), quando ele der o comando, que pode ser "camaleão quer mudar de cor!", as crianças perguntam: "que cor?", o recreador diz a cor, e as crianças devem atravessar o portal para chegar a ilha das cores, pegar as bolinhas da cor solicitada, e retornar ao ponto de origem sem ser atingida pelo saco de pano. O comando também pode variar conforme a vontade do recreador.

OBSERVAÇÃO: As bolinhas coloridas, e as mãos das crianças, DEVEM SER HIGIENIZADAS A CADA RODADA. Podem ser definidas cores diferentes para cada criança, evitando que elas toquem as mesmas bolinhas, e feito a disputa por tempo, quem pegar mais dentro de um determinado tempo vence, ou até uma disputa por tarefa, quem pegar todas as bolinhas da sua cor primeiro vence. O importante é sempre MANTER O DISTANCIAMENTO SOCIAL entre os participantes, e NÃO DEIXAR O MATERIAL PASSAR DE MÃO EM MÃO SEM SER HIGIENIZADO PRIMEIRO.

NOME DA ATIVIDADE: DANÇA DA LARANJA VOADORA

MATERIAL: Bexigas com água, música.

DESCRIÇÃO: Em duplas, as crianças formam duas fileiras COM DISTANCIAMENTO adequado das crianças do lado, e frente a frente com sua criança que será sua dupla, a mais ou menos 1 metro de distância. Com um bom arsenal de bexigas d'água, no primeiro momento o recreador entregará uma por dupla, ao iniciar a música as crianças devem jogar a bexiga para seu parceiro que está a sua frente, que deve evitar que a bexiga caia no chão, caso isso aconteça a dupla receberá outra. Vence quem ainda estiver passando a bexiga quando a música acabar, sem ter estourado a primeira bexiga, caso todas as duplas tenham precisado repor bexiga, vence a dupla que estourou menos bexigas.

OBSERVAÇÃO: SEMPRE HIGIENIZAR AS MÃOS DAS CRIANÇAS COM ÁLCOOL 70% ANTES DE CADA RODADA. Utilizo a música dança da laranja onde são pedidos movimentos, o que dificulta evitar a queda da bexiga.

NOME DA ATIVIDADE: JOGO DOS 7 ERROS HUMANO

MATERIAL: Acessórios Diversos

DESCRIÇÃO: OBJETIVO: Identificar as possíveis alterações no cenário ou no figurino dos participantes escolhidos.

Divida as crianças em duas equipes, que deverão ficar de costas até receber o comando do recreador para virar, escolha 2 participantes, um de cada equipe, para serem os enigmas. Coloque os participantes escolhidos um ao lado do outro, de frente para as equipes, e dê a eles diversos acessórios, montando um cenário bem maluco.

Ao comando do recreador as equipes terão 30 segundos para virar para frente e decorar como está o cenário e o figurino do enigma da sua equipe. Passado os 30 segundos, as equipes devem virar de costas e aguardar o comando novamente para se virar para a frente, neste momento o recreador deve trocar os acessórios dos enigmas, ou mudar os acessórios do cenário. Ao comando, as equipes devem virar novamente para a frente e terá um tempo predeterminado para identificar o que foi mudado na cena. A equipe que identificar maior quantidade de alterações vence a rodada.

OBSERVAÇÃO: SEMPRE HIGIENIZAR OS ACESSÓRIOS COM ÁLCOOL 70% ANTES DE ENTREGAR PARA AS CRIANÇAS, E APÓS PEGAR DE VOLTA. Fica a critério do recreador definir quantas rodadas ele vai querer na brincadeira.

NOME DA ATIVIDADE: CHULÉ MÁGICO (online ou presencial)

MATERIAL: Sapato, pequenos papéis com desafios.

DESCRIÇÃO: O recreador estará com o sapato cheio de desafios, e pedirá para as crianças dizerem “ tintirirrin o que têm aí?”, o recreador mexe no sapato para um lado, depois para outro, pra cima, pra baixo, depois tira o desafio, ele vai ler para todas as crianças, quando ele falar já, todas elas terão que cumprir, o desafio. Quem não conseguir vai pagar uma prenda.

OBSERVAÇÃO: OS DESAFIOS DEVEM OBEDECER às REGRAS DE SEGURANÇA E PREVENÇÃO DO PROTOCOLO NACIONAL DE SEGURANÇA E HIGIENE DA RECREAÇÃO (distanciamento social, não passar materiais de mão em mão, sem aglomerações, entre outras...), podendo ser qualquer atividade recreativa.

NOME DA ATIVIDADE: VAMOS PARA A LUA

MATERIAL: Qualquer capacete que pareça ser de astronauta, pode ser feito artesanalmente.

DESCRIÇÃO: Nesta brincadeira usaremos o lúdico para fazer uma viagem até a Lua e lá vivermos as mais Diversas aventuras, o intuito principal desta atividade é fazer as crianças brincarem sem se sentirem

incomodadas por usar uma proteção (Covid-19), e se divertirem sem querer tirar essa proteção, pois na lua se tirarmos a proteção não temos oxigênio.

OBSERVAÇÃO: As aventuras podem ser atividades recreativas diversas, que OBEDECEM às REGRAS DE PREVENÇÃO DO PROTOCOLO NACIONAL DE SEGURANÇA E HIGIENE DA RECREAÇÃO (distanciamento social, não passar materiais de mão em mão, sem aglomerações, entre outras...). Os maiorzinhos que acharem atividade muito criança podem ser os coordenadores na Nasa simulando serem muito inteligentes.

NOME DA ATIVIDADE: PÁSGUA

MATERIAL: Um copo, um pedaço de papel e uma bexiga para cada participante, coletes para identificar as equipes, um ou mais baldes grandes, 2 baldes menores, cones para delimitar o espaço, álcool em gel, álcool em spray, máscaras de proteção e sabão líquido.

DESCRIÇÃO: Objetivo: defender o balde do seu time e ao mesmo tempo tentar encher o do time adversário

Como brincar:

1. Divide-se a quadra como para uma “rouba bandeira” (com delimitações nas laterais e fundo de campo, e com um espaço exclusivo para o atacante no campo do defensor); Na divisão entre os campos, coloca-se um ou mais baldes de água (varia de acordo com o número de participantes), em cada uma das extremidades coloca-se um balde vazio;
2. Cada criança recebe um copo, uma bexiga e um papel (não há troca de material durante a atividade), peça para que coloquem o papel em algum lugar da roupa em que não molhe,
3. Os participantes deverão dividir-se em duas equipes, se houver um número grande de crianças, distribuí-las em mais equipes (a fim de aumentar o distanciamento entre elas);
4. O Objetivo é conseguir encher o balde da equipe adversária, para isso o participante deverá encher seu copo no balde do centro e atravessar o campo adversário sem deixar que os jogadores da equipe adversária encostem suas bexigas nele, ou seja, ser pego. Caso venha a ser pego, deverá jogar a água do próprio corpo no corpo, e ficar parado no local até que alguém de sua equipe venha salvá-lo. Para que um participante seja salvo, basta que alguém da sua equipe simplesmente o toque com uma bexiga.
5. As linhas do fundo do campo adversário servirão como piques, assim sendo, quando um participante ultrapassar esta linha não poderá ser pego pela equipe adversária.
6. Vence a equipe que conseguir encher o balde da outra equipe primeiro. O jogo prossegue enquanto houver interesse ou por tempo pré-determinado.

OBSERVAÇÃO: Local: Essa atividade pode ser desenvolvida em quadras e campos (gramado), quanto maior o espaço melhor para segurança e desenvolvimento da atividade. UTILIZAR ÁGUA COM SABÃO NEUTRO. Atenção para que o sabão não entre em contato com os olhos dos participantes. ENCHER AS BEXIGAS UTILIZANDO BOMBA PARA BEXIGAS. Não deve haver contato mão a mão entre os participantes, em nenhum momento. Realizar higienização das mãos e materiais entre as rodadas.

NOME DA ATIVIDADE: SUSHI DE BOLA

MATERIAL: Um espaguete para cada participante, bolinhas diversas, cones, baldes ou recipiente para as bolas, álcool em gel, álcool em spray, máscara de proteção.

DESCRIÇÃO: Objetivo: Colocar uma determinada quantidade de bolas o mais rápido possível no balde vazio, ou colocar o maior número de bolas em um determinado tempo.

Cada criança recebe um espaguete cortado ao meio, NÃO HAVENDO TROCA DE MATERIAL. De duas em duas, as crianças seguram nas pontas dos espaguetes, sendo um de cada lado, e equilibram uma bola nos espaguetes e levam até o outro balde. Caso a bola caia, não podem segurar a bola com as mãos, devem pegá-la com os espaguetes. Somente quando a dupla anterior chegar é que a próxima dupla poderá sair. Ao final da rodada, vence a equipe que conseguir levar todas as bolas primeiro até o outro balde.

OBSERVAÇÃO: Se houver um número grande de crianças, distribuí-las em várias colunas (a fim de aumentar o distanciamento entre elas), para isso faça marcações de distância nas filas com os cones.

NOME DA ATIVIDADE: A COR QUE EU FALAR

MATERIAL: Se o Recreador souber tocar algum instrumento pode utilizá-lo, se não souber vai na palma.

DESCRIÇÃO: O recriador ensina a música para as crianças e depois pede para que tentem cantar com ele. A música é a seguinte:

"Nós vamos brincar da cor; da cor que eu falar; A cor que eu disser você vai ter que buscar, vou contar até 5 pra você retornar"

O recriador diz o nome de uma cor, as crianças vão em busca de algo que tenha a pedida, e devem trazer o objeto até o recriador. Enquanto as crianças saem para buscar é feita uma contagem até 5, tendo um espaço de tempo entre um número e outro, para dar um tempo legal para que as crianças consigam buscar e trazer o objeto, ou uma pessoa que esteja vestindo com a cor. Todos que trouxeram a cor são vencedores da rodada.

OBSERVAÇÃO: APÓS CADA RODADA AS MÃOS DAS CRIANÇAS QUE TOCARAM EM QUALQUER OBJETO DEVEM SER HIGIENIZADAS COM ÁLCOOL EM GEL 70%. Pode-se trabalhar com a opção de vencedor da rodada, dando assim a oportunidade de que haja mais do que um vencedor na brincadeira. LEMBRE DE MANTER SEMPRE O DISTANCIAMENTO ENTRE OS PARTICIPANTES.

NOME DA ATIVIDADE: VOLTA AO MUNDO

MATERIAL: Papel, Lápis ou giz de cera.

DESCRIÇÃO: Cada criança, ou equipe, recebe um passaporte com a sequência de países a serem encontrados (feito com giz na folha de sulfite). Em cada país encontrado deve ser cumprida uma tarefa relacionada àquele país. Por Exemplo:

Austrália - Dançar uma música imitando um canguru.

Brasil - fingir uma partida de futebol

China - Fazer um bigode chinês

Japão - Fazer golpes de artes marciais por 15 segundos.

Vence quem conseguir completar a volta ao mundo primeiro, pegando o "carimbo" (que será feito com o giz, uma cor para cada país) de todos os países.

OBSERVAÇÃO: As tarefas devem sempre OBEDECER às REGRAS DE SEGURANÇA E HIGIENE para a prevenção contra a COVID-19.

NOME DA ATIVIDADE: FEIRA

MATERIAL: Nenhum

DESCRIÇÃO: Uma criança é escolhida para ser o pegador, as crianças em conjunto, e em segredo, escolherão o nome de uma fruta para ser seu novo nome, em seguida devem ir até o pegador e perguntar cantando "Somos vendedores de fruta! Que fruta você quer?", o pegador vai falando as frutas que ele lembrar e elas respondem "Não têm!", se o pegador acertar o nome de uma fruta que tenha sido escolhido por alguma das crianças deve correr e tentar pegar uma das crianças, **PODENDO TOCAR APENAS EM SUAS COSTAS**, a criança que for pega será o próximo pegador!

OBSERVAÇÃO: Podendo variar a cada rodada entre frutas, verduras ou legumes. Trabalha a coletividade e conhecimento maior sobre as variedades da feira. **HIGIENIZAR AS MÃOS DO PEGADOR A CADA RODADA.**

NOME DA ATIVIDADE: PATO GANSO COM BOLA

MATERIAL: Pato de borracha, bola, bambolês, cone ou corda

DESCRIÇÃO: As crianças sentadas em um lado do espaço de jogo, lado a lado, **COM O DEVIDO DISTANCIAMENTO** entre elas, de costas para o centro do espaço. Do outro lado do espaço deverá ter uma corda, ou cones, que irão indicar a linha de chegada.

O recreador **APÓS HIGIENIZAR AS MÃOS**, deve segurar um pato de borracha e uma bola, **QUE FORAM DEVIDAMENTE HIGIENIZADOS**, ir andando e encostando o pato **NAS COSTAS** das crianças e falando "pato, pato, pato, pato..." enquanto escolhe aleatoriamente uma das crianças, ao encostar o pato na criança escolhida ele dirá "GANSO", deixará a bola no chão atrás da criança escolhida e sairá correndo para o outro lado do espaço onde tem uma corda esticada marcando a linha de chegada, se conseguir ultrapassar a linha de chegada sem ser pego estará salvo. A criança escolhida deve levantar, pegar a bola e tentar queimar o recreador antes que ele ultrapasse a linha de chegada, se conseguir ela deve retornar correndo para seu lugar sem ser queimada de volta, se não conseguir, ela quem fica no meio, recebe o pato de borracha e a bola, e reinicia a brincadeira.

OBSERVAÇÃO: **HIGIENIZAR AS MÃOS DAS CRIANÇAS QUE CORRERAM, OS OBJETOS ANTES DE CADA RODADA.**

NOME DA ATIVIDADE: PAREDÃO

MATERIAL: Nenhum

DESCRIÇÃO: Trata-se de um jogo de leitura labial, dois integrantes irão jogar enquanto o restante tentará atrapalhar. Uma criança será responsável por tentar transmitir uma frase para outra criança que estará posicionada uns 3 metros de distância enquanto o restante do grupo fará o máximo de barulho possível para que a criança que for receber a mensagem não consiga ouvir.

OBSERVAÇÃO: Pode - se dividir em times ou não. SEMPRE MANTENDO O DISTANCIAMENTO SOCIAL ENTRE AS CRIANÇAS.

NOME DA ATIVIDADE: CORRIDA DO FAROL

MATERIAL: Sem uso de material

DESCRIÇÃO: Organiza as crianças em fileira, explanar sobre as cores do semáforo, após o Recriador falar as cores as crianças correram até a linha de chegada.

VERMELHO: Ficar estátuas

AMARELO: Andar em câmera lenta

VERDE: Correr para a chegada

OBSERVAÇÃO: MANTER SEMPRE O DISTANCIAMENTO SOCIAL

NOME DA ATIVIDADE: PACIENTE

MATERIAL: Fita Colorida

DESCRIÇÃO: A fita colorida será colada no chão em formato de “X” para demarcar uma “casinha”, será necessária uma casinha para cada um dos participantes, devendo 1 participante ficar sem casinha. O participante que ficar sem casinha será o PACIENTE, os outros serão os IMPACIENTES, e ficarão em cima de suas respectivas casinhas.

A missão do paciente é entrar em uma casinha vazia. E a missão dos impacientes é não deixar com que o paciente chegue à casinha vazia, os IMPACIENTES podem conversar, correr e trocar de casinhas.

OBSERVAÇÃO: MANTENHA UM BOM DISTANCIAMENTO ENTRE AS CASINHAS. Importante: É expressamente proibido entrar mais de uma pessoa por casinha. O material que demarca a casinha pode ser alterado e adaptado.

NOME DA ATIVIDADE: DANCE KIDS

MATERIAL: fita crepe, músicas

DESENVOLVIMENTO: Cada criança no seu espaço marcado e numerado (marcar o chão com fita crepe e numerar). MANTENDO O DISTANCIAMENTO SOCIAL. Ao iniciar a música as crianças devem imitar o recriador na dança, cada uma no seu espaço, quando o recriador bater palma, ele dará um comando que deve ser cumprido pelos participantes, por exemplo, se ele disser “números pares”, as crianças que estiverem nas marcações dos números pares continuam dançando sem o acompanhamento do recriador, os demais ficam parados, ou tentam imitar alguma criança do número par na dança.

OBSERVAÇÃO: Variações de chamadas: número ímpares, números pares, meninos, meninas, chamada de dois números, chamada de três ou mais números, e assim por diante, continua a brincadeira até que todos tenham sido chamados. Pode ser utilizado com qualquer faixa etária.

NOME DA ATIVIDADE: CAÇA AS CORES

MATERIAL: Bambolê, bexigas coloridas e compressor, ou bolinhas coloridas e álcool 70%.

DESENVOLVIMENTO: Em um espaço grande, faça uma marcação, OBSERVANDO O DISTANCIAMENTO SOCIAL, para que cada criança se posicione em sua marcação dentro do seu bambolê, do outro lado do espaço, ou a uma distância de mais ou menos 5 metros, coloque a frente de cada criança diversas bolinhas coloridas, ou bexigas coloridas CHEIAS COM UM COMPRESSOR.

A cada rodada o grupo escolhe uma prenda que será paga por quem ficar em último, escolhida a prenda, o recreador dirá uma cor, as crianças dentro do bambolê devem ir até o outro as bolinhas, ou bexigas, pegar uma da cor que foi pedida pelo recreador, e voltar para a linha de chegada, esse deslocamento deve ser feito andando dentro do bambolê. A última criança a chegar paga a prenda.

OBSERVAÇÕES: Variações da prenda: paga a prenda o último a chegar, ou o último a chegar escolhe mais dois ou três pessoas para pagar a prenda junto com ele, e assim vai criando vários movimentos.

NOME DA ATIVIDADE: QUAL É?

MATERIAL: bambolês, fita colorida, fita crepe.

DESENVOLVIMENTO: Divida o grupo em dois, cada jogador dentro de um bambolê, posicionado um ao lado do outro lateralmente, RESPEITANDO O DISTANCIAMENTO SOCIAL, e com numeração nas camisetas, ou em uma faixa.

O recreador dirá um número (por exemplo: número 2), e o jogador correspondente ao número chamado de cada grupo deverá se preparar para responder à pergunta que será feita pelo recreador. Feita a pergunta o recreador dará o sinal, o jogador que souber responder à pergunta deve pegar o bambolê, passar pelo corpo subindo, colocar no chão a sua frente, e pisar novamente dentro do bambolê, não podendo andar sem pisar dentro do bambolê.

O jogador que chegar primeiro até o recreador terá a chance de responder à pergunta, se acertar marca DOIS pontos, se errar a resposta dá um ponto para o adversário. O jogo termina quando todos da equipe tiverem sido chamados.

OBSERVAÇÃO: As perguntas podem ser de acordo com algum tema, ou charadas.

NOME DA ATIVIDADE: DESENHO NA LIXA

MATERIAL: Kit individual para as crianças (Lixa de parede, Giz Pastel, Giz Branco e Camiseta)

DESCRIÇÃO: Cada criança ganhará o seu kit, e utilizando o giz, as crianças desenharam na sua lixa um desenho de sua preferência. E depois de pronto, essa arte na lixa será transferida para a camiseta que ela recebeu, resultando numa linda lembrança personalizada. Para o desenho ser transferido para a camiseta basta colocar sobre a camiseta no lugar que deseja estampar o desenho, com a parte da lixa para baixo, e passar o ferro de passar roupas em cima pelo tempo que for necessário para que o desenho todo seja transferido.

OBSERVAÇÃO: Pode ser feito na festa pelos profissionais ou em casa por algum responsável.

NOME DA ATIVIDADE: PEGA PEGA FOFOQUEIRO

MATERIAL: Papel Crepom, ou um Bastão feito com papel.

DESCRIÇÃO: O pegador tem o objetivo de pegar alguém os participantes, para isso basta tocar as costas de alguém com o bastão de papel, ou tirando o rabicho do de papel crepom do participante, quando a pessoa for pega deve gritar o nome de outra pessoa, que automaticamente virará o pegador.

OBSERVAÇÃO: O facilitador deve ficar atento para que o jogo flua e não fique concentrado em um só participante correndo, ou alguém 'excluído' da atividade.

NOME DA ATIVIDADE: SALVADOR DO MUNDO

MATERIAL: Jaleco de cientista, máscara, luva, protetor, álcool em gel.

DESCRIÇÃO: Mesma dinâmica do Canibal, as crianças deverão descobrir quais são os equipamentos necessários para se tornar o salvador do mundo, para isso terão que procurar fotos dos equipamentos que estarão escondidas pelo espaço de jogo, ao encontrar uma foto devem retornar a base, dizer o local onde encontrou, e cumprir uma tarefa, e passar álcool em gel nas mãos para ganhar o item, a equipe que conseguir conquistar todos os itens completa o KIT SALVADOR, para vestir um integrante de cientista, e só então receberão a dica final para encontrar a vacina, imunizar toda a equipe e ganhar o jogo. Mas teremos o SR. VÍRUS (pegador) quando ele olhar nos olhos de uma criança, a criança terá que retornar a base e passar álcool gel, a equipe (trio ou dupla) ficará paralisada (agachada) até a criança voltar.

OBSERVAÇÃO: NINGUÉM PODE CORRER, no máximo andar rápido. Reforçar bem o distanciamento social e as medidas de segurança antes de começar a atividade.

NOME DA ATIVIDADE: AFUNDA OU BOIA

MATERIAL: Caixa transparente plástica, materiais diversos e água

DESCRIÇÃO: O Recreador irá separar as crianças em equipe, MANTENDO O DISTANCIAMENTO SOCIAL ENTRE ELAS, em seguida deverá encher o recipiente com água e colocar na frente das crianças, pegando objetos de diversos tamanhos, formas e densidades diferentes, deve perguntar se ao colocar o objeto na água ele afunda ou boia, ganha a equipe que acertar mais.

OBSERVAÇÃO: Levar no mínimo 20 objetos para a brincadeira ter um bom tempo de duração. SÓ O RECREADOR DEVE MANIPULAR OS OBJETOS.

NOME DA ATIVIDADE: PEGA PEGA VÍRUS

MATERIAL: Álcool em Gel, potinho de tinta e adesivo verde

DESCRIÇÃO: As crianças serão divididas em pequenas equipes, de acordo com a quantidade de participantes o recreador deverá escolher uma ou mais crianças para ser o vírus (ninguém pode saber quem é o vírus), ele ficará andando pelo espaço de jogo disfarçadamente, A EQUIPE QUE FOR VISTA ANDANDO PRÓXIMO UNS DOS OUTROS, será congelada por 2 minutos, quem o vírus conseguir pegar encostando nas costas ele deve colocar um adesivo verde na roupa da pessoa, e a pessoa deverá ficar em estátua, só poderá se descolar novamente quando um recreador passar álcool em gel nas suas mãos. Vence a equipe que encontrar a vacina (um pote de álcool em gel com glitter) que está escondida pelo espaço de jogo, e imunizar todos os integrantes da equipe primeiro.

OBSERVAÇÃO: As crianças não podem correr, apenas andar pelo espaço de jogo.

NOME DA ATIVIDADE: PEGA PEIXINHO

MATERIAL: Chapéu de pescador, espaguete de piscina ou similares.

DESCRIÇÃO: As crianças serão divididas em duas equipes, objetivo é capturar os peixinhos (integrantes da equipe adversária), 2 crianças serão os pescadores e cada um estará representando sua equipe, com a “vara de pescar (os espaguete) deverão capturar os peixes da outra equipe, o tempo será cronometrado, a equipe que fizer a captura de mais peixinhos em menor tempo será a equipe vencedora.

OBSERVAÇÃO: PARA EVITAR QUE SE ESBARRE AS CRIANÇAS NÃO PODEM CORRER, devem apenas andar rápido pelo espaço.

CRIANÇAS DE 11 Á 15 ANOS

NOME DA ATIVIDADE: JOGO DA VELHA CONNECT

MATERIAL: 2 Bambolês, 1 fita adesiva, bolinhas coloridas (de acordo com o número de crianças), 1 folha de papel, 2 canetas.

DESCRIÇÃO: Use a fita adesiva em todo Bambolê, para que ele torne uma roda colante, uma espécie de teia, será nosso alvo.

O jogador deve acertar sua bolinha no alvo da sua equipe (a bolinha precisa ficar colada na fita), só assim terá o direito de fazer 1 jogada no tabuleiro de jogo da velha para sua equipe.

Importante demarcar uma distância igual para as duas equipes para a realização do arremesso da bolinha até o alvo. Se o jogador não acertar o alvo, poderá fazer o resgate de sua bolinha e ir para o final da fila, ou retornar ao ponto de lançamento e tentar novamente, de acordo com o que for definido pelo recreador.

OBSERVAÇÃO: CADA CRIANÇA DEVE TER SUA PRÓPRIA BOLINHA, não havendo troca de material entre os participantes. HIGIENIZAR AS MÃOS DAS CRIANÇAS, E AS BOLINHAS, ao final de cada rodada.

NOME: TOTÓ HUMANO

MATERIAL: Cone, bola de futebol, fita crepe.

DESCRIÇÃO: Em uma quadra, ou em um espaço que será demarcado com fita, as crianças serão divididas em dois times, onde deverão jogar uma partida de futebol. Só poderão se mover lateralmente (caranguejo) sobre as linhas demarcadas da quadra.

Vence a equipe que fizer mais ponto em um determinado tempo.

OBSERVAÇÃO: Colocar cones (ou outros objetos) entre as crianças para que uma não entre no espaço da outra.

NOME DA ATIVIDADE: ACAMPAMENTO INIMIGO

MATERIAL: 20 bandeirinhas, sendo 10 de cada cor (sugestão de tamanho: 1/4 de uma folha de sulfite); 2 pedaços de pano, simbolizando uma bandeira (sugestão: 50cm x 30cm).

DESCRIÇÃO: Divide-se os participantes em duas equipes, entregue uma bandeira para cada equipe e 10 pedaços de papel. Cada equipe deve ficar com um espaço grande, que será predeterminado pelo monitor, onde será seu território.

No primeiro momento da atividade, cada equipe em seu território deve esconder primeiramente a bandeira, após esconder a bandeira a equipe deve escrever nos pedaços de papel dicas de onde a bandeira foi escondida, esconder os papéis respeitando um raio de 10 metros de distância da bandeira. Os papéis são as pistas para a outra equipe tentar encontrar a bandeira. **HIGIENIZE AS MÃOS DAS CRIANÇAS**, e depois de a bandeira e os papéis, **CADA UM NA MÃO DE UMA CRIANÇA**, não podendo nenhum dos itens ser passado para outros colegas.

Defina um tempo para a primeira parte da atividade. Assim que as equipes esconderem as bandeiras e os papéis devem se encontrar no ponto inicial onde será dado o comando para o início a atividade. O objetivo do jogo é encontrar a bandeira da equipe adversária, vence a atividade quem encontrar a bandeira do adversário primeiro. **AO ENCONTRAR UM PAPEL OU A BANDEIRA ADVERSÁRIA APENAS 1 CRIANÇA DEVE MANIPULAR O OBJETO**, levando diretamente para o recreador que estiver responsável por sua equipe, entregar e **RECEBER ÁLCOOL EM GEL 70%** para higienizar as mãos. Caso as duas equipes encontrem a bandeira ao mesmo tempo, o critério de desempate é quem encontrar mais papéis.

OBSERVAÇÃO: LEMBRANDO QUE OS MATERIAIS DEVEM SER PREVIAMENTE HIGIENIZADOS, E DEVEM SER MANIPULADOS APENAS POR UMA PESSOA, de preferência um recreador que irá higienizar as mãos das crianças sempre que tocarem em algum material. **ORIENTAR AS CRIANÇAS QUE MESMO EM EQUIPE DEVEM MANTER O DISTANCIAMENTO ADEQUADO**. A primeira parte da atividade eu sugiro 30 minutos para esconder as pistas e a bandeira. E a segunda parte para procurar, eu sugiro 20 minutos. Mas fica a critério do recreador.

NOME DA ATIVIDADE: O SEGREDO DO VIZINHO

MATERIAL: Papel, canetas, durex, corda ou giz.

DESCRIÇÃO: Separar as crianças em duas equipes, cada uma em seu lado do campo de jogo. Cada equipe deve criar o seu mistério, em seguida, a equipe deve criar várias pistas que juntas vão indicar qual é o segredo. As pistas devem ser escritas **PREFERENCIALMENTE POR UM RECREADOR, OU INDIVIDUALMENTE** (cada criança da equipe escreve duas pistas), **SEMPRE HIGIENIZANDO BEM AS MÃOS ANTES DE ESCREVER**, e em seguida colar as pistas espalhadas pelo seu campo de jogo

utilizando o durex. Deve se ter obrigatoriamente mais pistas do que participantes. As pistas devem ser bem espalhadas pelo campo de jogo.

As equipes devem criar estratégias para distrair os adversários enquanto tenta apanhar as pistas para com elas descobrir o segredo do vizinho. **CADA PISTA ENCONTRADA DEVE SER ENTREGUE AO RECREADOR DA EQUIPE QUE IRÁ COLOCAR ÁLCOOL EM GEL 70% NAS MÃOS DA CRIANÇA QUE TROUXE O PAPEL.** A equipe que descobrir o segredo do vizinho primeiro ganha a competição.

OBSERVAÇÃO: Jogo de estratégia, mistério e cooperação.

NOME DA ATIVIDADE: CIRCUITO PLAY

MATERIAL: Fita crepe; 12 cones coloridos em pares, folha com perguntas e respostas do quiz (esse cada recreador pode fazer da sua preferência e/ou temática) ; alvos e 10 bolinhas de tênis; baldes; cartões com ideias para as mímicas, álcool em gel, álcool em spray, máscaras de proteção e visor de proteção.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE: PARTICIPANTES: mínimo de 6 (duas equipes com 3 participantes), máximo de 25 (5 equipes com 5 participante).

Os participantes serão divididos em equipes para realizar um circuito. Este circuito será dividido em 5 fases, onde as equipes devem tentar pontuar o máximo possível dentro do tempo estipulado, cada acerto vale 1 ponto, a equipe que ao final das fases obtiver mais pontos, poderá escolher uma prenda para a(s) outra(s) equipe(s).

Fase 1: Será um QUIZ com 15 perguntas que podem ser de conhecimento gerais ou temáticas de acordo com a festa, essas perguntas deverão ter 3 alternativas para a resposta. Os participantes ficarão em fila, atrás de uma demarcação, e quando chegar a vez irão percorrer um caminho de cones em zigue zague até chegar na próxima demarcação, onde o recreador fará a pergunta com as alternativas, estando correta ou errada a resposta, a pessoa deverá correr em direção a fila e a próxima pessoa só poderá sair quando esse cruzar a linha horizontal que demarca o início da fila.

Fase 2: Tiro ao alvo – espalhar folhas de jornal ou de rascunho e sacolinha de mercado pela fila, para que cada participante faça seu próprio cinturão de munições e com as folhas fazer bolinhas para tentar acertar o alvo, o objetivo é acertar o maior número de bolinhas dentro do alvo.

Fase 3: Leg. pong – os participantes, em fila e um por um, deverão colocar uma bolinha de tênis entre os joelhos e deverão ir pulando até um balde que ficará há 5 metros de distância, onde essa bolinha deverá ser depositada no recipiente sem a ajuda das mãos, ao depositar a bolinha o participante deve voltar e atravessar a linha horizontal demarcada no começo da fila para liberar a saída do próximo participante.

Fase 4: Nas sombras – Os participantes devem eleger o representante, essa pessoa ficará há 5 metros de distância do restante da equipe e deve escolher junto com o recreador uma sequência de cores para sua equipe colocar os 4 cones coloridos. O objetivo da equipe é acertar a sequência, sendo que cada participante só terá uma oportunidade por vez. É preciso demarcar com a fita crepe, 4 quadrados que serão as casas dos cones. Assim que a equipe acertar a posição de um dos cones, o escolhido deverá avisar a equipe do acerto.

Fase 5: Mímica – os participantes receberão um comando de mímica dos recreadores, o qual mostrará um cartão com a mímica que deverá ser realizada, o objetivo é que um membro da equipe faça a mímica para os demais, assim que acertarem a pessoa que está fazendo a mímica é trocada.

OBSERVAÇÃO: SEMPRE HIGIENIZAR AS MÃOS DOS PARTICIPANTES E OS ITENS A SEREM TOCADOS ANTES E DEPOIS DE CADA RODADA. Como sugestão, o ideal seria deixar as 5 fases arrumadas no espaço determinado para a festa e não o fazer durante a atividade. É importante lembrar do

distanciamento na fila entre os participantes, este pode ser feito com a fita crepe. Damos a sugestão de 5 minutos para a realização de cada fase e de 30 segundos até 1 minuto para a mudança de fase e cuidados com a higiene. Na fase 3, sugerimos que tenha bastante bolinhas para que não seja preciso repetir uma bolinha que já foi utilizada.

NOME DA ATIVIDADE: ACERTE SE PUDER

MATERIAL: corda / bambolê/ fita crepe/ giz; dois padrões de bolas diferentes (exemplo: bolas de dente de leite brancas para a equipe A e bolas dente de leite coloridas para a equipe B); cronômetro, trena (se necessário), apito, álcool em gel, álcool em spray, máscara de proteção.

DESCRIÇÃO: PARTICIPANTES: de 6 a 10 participantes

O objetivo do jogo é tentar deixar as bolas do seu time mais próximas possível dos diferente alvos espalhados pela área de jogo, para isso cada equipe traçará uma estratégia de onde ficarão seus membros em relação a área de jogo e quais pessoas ficarão responsáveis por tentar aproximar a bola dos alvos e as pessoas que deverão afastar as bolas da equipe adversária dos alvos. O jogo deve acontecer com um tempo predeterminado, ao final do tempo o recreador junto com os participantes irá verificar qual equipe deixou mais bolas perto do alvo.

ÁREA DE JOGO: deverá ser demarcado com giz/corda/fita crepe um grande retângulo/quadrado e dentro dele, serão marcados os alvos, este retângulo/quadrado deverá ter uma metragem que respeite a distância de 2 metros entre os participantes, que deverão ficar do lado de fora, em volta deste retângulo/quadrado. Dentro dessa área demarcada, serão colocados os alvos, que podem ser feitos em forma de X ou de círculo. Pode também usar diferentes cores ou colocar pontuações, como por exemplo nos Xis marcados na cor vermelha, a bola mais próxima marcará 10 pontos, na cor verde, 15 pontos, na cor vermelha 25 pontos, essa pontuação pode ser variada ou fazer apenas 1 ponto por alvo.

JOGO: Divida as crianças em dois times, cada time deverá receber uma bola para cada participante, de preferência diferenciadas, de forma que cada participante possa facilmente identificar a sua bola.

Para o início do jogo, deve ser liberada uma criança de cada equipe por vez, elas escolherão sua posição, está que será fixa durante toda a rodada. Cada equipe terá a sua estratégia, podem optar por todos tentar alcançar o alvo “ataque”, ou ter a equipe de “defesa” a qual afastará as bolas da equipe rival, porém essa informação deve estar implícita dentro da explicação da atividade, para que os jovens possam pensar livremente nas estratégias e de acordo com as rodadas, mudar a mesma ou não.

Regras:

Os participantes só podem tocar com os pés na bola. Se algum participante infringir a regra, o time perde uma bola.

Não poderá dar bicuda (chute forte) na bola. Se algum participante infringir a regra, o time perde uma bola.

As posições devem ser separadas no mínimo 2 metros entre cada participante e devem ser fixas durante toda a rodada.

OBSERVAÇÃO: Os recreadores ao organizarem a área de jogo, podem deixar as bolas nas posições onde poderão ter participantes, se for necessário os participantes de times opostos poderão trocar as bolas entre si, desde que respeite o padrão de bolas de cada time. SEMPRE HIGIENIZAR BEM TODOS OS MATERIAIS ANTES E DEPOIS DO JOGO, E AS MÃOS DOS PARTICIPANTES.

NOME DA ATIVIDADE: THE VOICE OU SEM VOZ BRASIL

MATERIAL: Um microfone (não é obrigatório pode ser qualquer outro objeto para fingir ser microfone e algumas cadeiras).

DESCRIÇÃO: Três pessoas ficaram sentadas de costas, que vão ser os jurados, para 1 que vai cantar, a pessoa tem que escolher uma música que ela goste de cantar e soltar a voz, caso os jurados gostarem é só virar a cadeira.

A variação pode ser feita o “SEM VOZ BRASIL, onde os participantes fingem cantar movendo a boca, mas sem fazer nenhum tipo de som, e a equipe deve adivinhar qual música está sendo cantada.

OBSERVAÇÃO: Depois é só ir trocando de cantor para jurados, assim todos participam

NOME DA ATIVIDADE: MÁQUINA DO TEMPO MUSICAL

MATERIAL: Caixa de papelão, ou E. V. A. (caneta, canetão, tampinhas de garrafa o que tiver).

DESCRIÇÃO: Personalizar a caixa em forma de rádio antigo, e fazer fichas DE PAPEL, PLASTIFICADAS, com estilos musicais das décadas 70,80,90, 2000.

O RECREADOR deve balançar o rádio confeccionado e em seguida pegar uma das fichas, de acordo com o estilo musical que sair o recreador deve perguntar se a equipe prefere cantar uma música naquele estilo, dançar de maneira criativa uma música daquele estilo, ou dar o ponto para a outra equipe.

OBSERVAÇÃO: Pesquisar a tradução da música caso ela seja em inglês para evitar palavras de baixo calão. MANTER O DISTANCIAMENTO ENTRE AS CRIANÇAS.

NOME DA ATIVIDADE: RÁDIO

MATERIAL: Nenhum

DESCRIÇÃO: Os adolescentes se dividem em equipes e determinam o nome da sua rádio. O recreador ficará no meio das equipes apontando a rádio que deverá cantar uma música no estilo que lhe for dado, ex: sertanejo, funk, músicas infantis... Quando um grupo cantar uma música a próxima será o outro grupo. O tema prossegue até acabar o repertório das equipes. A equipe que repetir uma música que tenha sido cantada pela outra equipe, ou pela sua própria equipe, da a vitória para a equipe adversária.

OBSERVAÇÃO: MANTER O DISTANCIAMENTO SOCIAL ADEQUADO ENTRE OS PARTICIPANTES. Quanto mais rápido você trocar as rádios mais emocionante fica o jogo.

NOME DA ATIVIDADE: JOGO DO INVERTIDO

MATERIAL: Nenhum

DESCRIÇÃO: Desenvolvimento: O jogo inicia apresentando os comandos. E os comandos serão (Anda, Para, Nome, Palma, Pula e Dança). Quando esses comandos forem dados pelo mediador, os participantes deverão realizá-los. Objetivo do jogo: Acertar todos os movimentos, principalmente quando invertidos!

OBSERVAÇÃO: A dificuldade pode aumentar invertendo as palavras. Por exemplo: Quando falar “ANDA” as pessoas DEVEM PARAR, e quando falar “PARA” as pessoas “ANDAM”. Podendo inverter as palavras pouco a pouco ou todas de uma vez.

Esse jogo pode ser feito de forma livre como explicado acima, pode ser feito com a missão de chegar em algum lugar (ex. até aquela árvore), e se errar dá passos para trás. Ou até em equipes, separando-os e contabilizando quem acertou mais movimentos.

NOME DA ATIVIDADE: QUEM SOU EU, FILME COM EMOJI

MATERIAL: Plaquinhas com imagens de emoji feitas de papel plastificado, ou tablet/celular.

DESCRIÇÃO: O recriador deve escrever uma lista grande com o nome de filmes conhecidos e adequados para esta faixa etária, em seguida deve criar plaquinhas plastificadas com imagens de emojis que podem ser utilizados para representar o nome dos filmes da lista. A cada rodada um integrante de cada equipe será escolhido para ir a frente e, utilizando apenas placas de emojis **PREVIAMENTE HIGIENIZADAS PELO RECREADOR** antes de cada rodada, a pessoa escolhida deverá dar dicas para as duas equipes a respeito do nome do filme que o recriador indicou a ela, as equipes por sua vez tentaram descobrir qual é o filme, a equipe que adivinhar primeiro marca um ponto.

EXEMPLO: ARIEL , PROCURANDO NEMO .

OBSERVAÇÃO: Ao invés das placas cada participante pode utilizar seu celular, ou um tablet fornecido pelo recriador, **QUE SERÁ HIGIENIZADO AO FINAL DE CADA RODADA.**

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A maioria das atividades acima descritas foram enviadas por recriadores de todo Brasil, algumas foram criadas nos workshops da maratona recreativa, todas foram revisadas e adequadas para o modelo da apostila, algumas infelizmente não se encaixavam nas regras de segurança e prevenção contra o novo coronavírus indicadas no protocolo nacional e por isso não puderam ser mantidas no projeto, mas todos os nomes dos colaboradores foram mantidos, valorizando a todos que dedicaram um tempo para colaborar com a nossa área.

Todas as atividades podem ser adaptadas para serem utilizadas com qualquer faixa etária, ou em qualquer que seja a necessidade do recriador, sendo livres e modificáveis, o **IMPORTANTE** é que sejam seguidas as **REGRAS DE SEGURANÇA E PREVENÇÃO CONTRA A COVID-19** sugeridas pelo **PROTOCOLO NACIONAL DA RECREAÇÃO** que foi lançado, e estará disponível, nas redes sociais de todos os apoiadores do projeto.

Na certeza de que demos o nosso melhor, visando contribuir para o crescimento de nossa área, e de alguma forma facilitar a vida dos colegas de trabalho, agradecemos a confiança.

IDEALIZAÇÃO

Michael Satt Santos - Tio Coisa

ORGANIZAÇÃO

Lucas Veloso Linder - Maratona Recreativa

Tais Cury - Tata

Filipe Ribeiro - Perna

APOIO

Cleber Mena Leão Junior - Associação Brasileira de Recriadores

Lúcio de Castro Neto - Tio Girafa

Silnia Sanford "Neka" - Diretora da Cia Lúdica/Casa Lúdica

Tais Oliveira - Encontro de Recriadores

COLABORAÇÃO

Victor C Moretti
Lúcio de Castro Neto
Elidiane Gonçalves da Silva
Lúcio de Castro Neto
Aline Alves Rangel
CLAUDIA APARECIDA CAÇULA
Paula Rived garcia
Leonardo Henrique de Sousa
André Eduardo Silveira Mazaron
Carina Diegues Acosta
Letícia Marcy Sousa Arruda
Juliane Andrade dos Santos
Daniel Santos Martins
Silvana Marise Priss Cruz
Denise Veck dos Santos / Dryelli Caroline Ceccato Meneghin / Cauê Marcon Lopes / Débora Alves de Souza / Bianca Rodrigues Coelho Belini / Danilo Oliveira Rodrigues / Domênica Viana de Campos / Fellipe de Oliveira / Anne Kelly Macedo Mendes / Edilaine Alves de Lima / Larissa Vieira dos Santos
Denise Veck dos Santos / Dryelli Caroline Ceccato Meneghin / Cauê Marcon Lopes / Débora Alves de Souza / Bianca Rodrigues Coelho Belini / Danilo Oliveira Rodrigues / Domênica Viana de Campos / Fellipe de Oliveira / Anne Kelly Macedo Mendes / Edilaine Alves de Lima / Larissa Vieira dos Santos

Cleber Xavier - Pankeka
Erivan Teixeira de Moura Junior
Cristiane F da Matta Silva
Tatiane Kühn
Bruno Rocha
Bruno Rocha
Bárbara Caroline Braga
Ana Luana Cabral da Silva
Larissa de Magalhaes
Ana Luana Cabral da Silva
Aline Federige
Daniela Liano da Silva Sales
Raphaela Gonzalez Redorat
José de Carvalho Nascimento
Gésica Loth
Matheus da Mata
Hellen Conceição Gomes Pereira
André Eduardo Silveira Mazaron
Maria Eduarda Arrabal Bessa
Thiago Sena e Silva
DANIELA LIANODA SILVA SALES
Lissa Rafaela de Campos Silva
Lissa Rafaela de Campos Silva
Aline Figueredo
Danilo Canale Fico
Luana Matos
João Vitor Braga da Silva
Kananda Paula Silva e Silva
Maria Júlia de Novaes Moreno
Drizana Pereira de Oliveira
Simone Pinheiro Cotrim Rebouças
Barbara Caroline Braga
Fernanda de Oliveira Dornelas

Thais Pena da Silva
José de Carvalho Nascimento
Gabriela Ribeiro de Castro setti
Susane Scharneski
Letícia Marcy Sousa Arruda
Ellayne da Silva Santos
Leonardo Lopes da Silva
Nivea Sutter
Isadora Soares e Pâmela Horniche (PAPIPA kids)
Gabriel Antonio Ferreira Teixeira
Patricia Gomes Costa
Kethlyn Graf de Oliveira
Viviane Viana Reis
Marcele Francisco Barbosa
kamilla rodrigues da silva
Letícia Rodrigues Santana
Gabriele Vieira
Gabriele Vieira
José Luiz soares
Isaias Nascimento Novaes
ELVIS DA SILVA MELO
Gabriel Alã Oliveira Henriques
Víctor Schirmann
Meury Kelme Alves dos Santos Sales
Emanuela Leal Soares
Mariana Gomes Tucunduva
Lucas Petherson
Raphaella Caroline Niece Donato
Karine Maciel da silva Barbosa
Tio Vinny
Mary Lane Silva Ferreira
Ana Beatriz Aguiar
Maurício Leandro
Cristiano dos Santos
Júlia Paula tiaju
Maria Carolina Barbosa
Maurício Lopes dos Santos

Bruna Ambos
Carla Paciello Tia Banana
Fernanda Oliveira
Jack Nogueira