



# **APOSTILA DAS ATIVIDADES PRÁTICAS DO CURSO DE PASSEIOS ESCOLARES**

## **RECREATRUPE**

### **TELEFONE SEM FIO COM TRAVA LÍNGUA**

Objetivo: entretenimento, diversão.

Organização: duas equipes.

Recursos: nenhum.

Faixa etária: acima de 12 anos

Desenvolvimento: cada equipe deverá passar o trava língua em forma de telefone sem fio.

### **CONTINUE O DESENHO**

Objetivo: entretenimento, diversão, estímulo à arte.

Organização: duas equipes.

Recursos: Cartolina, pincel atômico.

Faixa etária: acima de 12 anos

Desenvolvimento: cada integrante deverá fazer um traço com o piloto na cartolina da sua equipe. Ao final do desenho veremos como fica.

### **PASSA BALÃO**

Objetivo: entretenimento, diversão, competição.

Organização: duas equipes.

Recursos: balões e lista de questões.

Faixa etária: acima de 12 anos

Desenvolvimento: cada equipe deverá passar o balão até que o recreador dê um sinal. Ao sinal as equipes deverão responder à questão para marcar pontos.

### **CRIAÇÃO DE PROPAGANDA SEM A UTILIZAÇÃO DE PALAVRAS**

Objetivo: criatividade, desenvoltura da expressão.

Organização: grupos.

Recursos: objetos específicos.

Faixa etária: acima de 12 anos

Desenvolvimento: cada grupo deverá fazer uma propaganda de um produto mas será vedada a utilização de algumas palavras.



## **TELEGRAMA COMEÇANDO COM UMA LETRA**

Objetivo: Desenvolvimento da escrita, criatividade.

Organização: duas equipes.

Recursos: prancheta, caneta.

Faixa etária: acima de 07 anos

Desenvolvimento: cada integrante deverá falar um letra para o recreador anotar. Ao final veremos como ficará o recado.

## **FORMA FRASE**

Objetivo: integração, criatividade, atenção.

Organização: duas ou mais equipes.

Recursos: papel, caneta, pincel atômico, frase escolhida, fita adesiva.

Faixa etária: acima de 12 anos

Desenvolvimento: cada participante deverá pegar um papel com seu nome, realizar a tarefa e desvendar a frase.

## **A ILHA**

Objetivo: estratégias, trabalho em grupos.

Organização: três equipes.

Recursos: vendas, barbante, bambolê, três tábuas.

Faixa etária: acima de 12 anos

Desenvolvimento: uma das equipes será formada por pessoas sem visão, outra por pessoas que não conseguem andar e outras mudas. O instrutor fala para os mudos que o objetivo é colocar todos os participantes em apenas uma ilha. Com isso o grupo começa a tratar estratégias para realizar.

## **PALITO NA GARRAFA**

Objetivo: cooperação, estratégias.

Organização: todos juntos segurando nos fios.

Recursos: garrafa pet, palito com linhas.

Faixa etária: acima de 07 anos

Desenvolvimento: todos juntos tentarão colocar o palito na garrafa segurando apenas a linha que está presa no palito.

## **QUEIMADO DAS CORES**

Objetivo: pré-desportivo.

Organização: duas equipes.

Recursos: tintas e bolas.

Faixa etária: acima de 07 anos

Desenvolvimento: divide em duas equipes de mesmo nº de integrantes, sendo esses identificados, e ou, pintados com tintas colorida sendo cada cor uma pontuação diferente: (Verde 10 pontos, vermelho 15 pontos, azul



20 pontos, preto 25 pontos, branco 30 pontos). Sendo que os participantes não saberá desse pontuação. E o jogo ocorre normalmente. Regra o jogo termina no tempo de 10 minutos.

## **BOLA AO CAPITÃO**

Objetivo: pré-desportivo.

Organização: duas equipes.

Recursos: 1 bola plástica pequena, 2 bambolês, e coletes para dividir equipes.

Faixa etária: acima de 07 anos

Desenvolvimento: cada equipe escolhe um capitão que fica dentro da área ou gol do adversário. O objetivo é fazer a bola chegar ao capitão.

## **DEU VELHA**

Objetivo: estratégia, raciocínio.

Organização: duas equipes.

Recursos: tabuleiro de jogo da velha.

Faixa etária: acima de 07 anos

Desenvolvimento: cada equipe deverá posicionar um integrante da sua equipe nas casas do tabuleiro a fim de completar uma linha de três.

## **BOLICHÃO**

Objetivo: habilidades motoras.

Organização: duas equipes.

Recursos: lona, detergente, pets e água.

Faixa etária: acima de 07 anos

Desenvolvimento: cada integrante deverá correr em direção à lona e se jogar para deslizar e derrubar as garrafas.

## **SÓ PERGUNTAS COM CAMINHO CEGO**

Objetivo: habilidades motoras, trabalho em equipe, confiança.

Organização: duas equipes.

Recursos: giz, vendas, bambolês.

Faixa etária: acima de 07 anos

Desenvolvimento: o objetivo de cada equipe é posicionar seu integrante no bambolê que se encontra ao final de um caminho, porém, este não tem o direito de enxergar e deve ser guiado apenas por sons emitidos pelos colegas de equipe.

## **GARRAFOBOL (aquática)**

Objetivo: habilidades motoras.

Organização: duas equipes.

Recursos: bolas e pets.



Faixa etária: acima de 10 anos

Desenvolvimento: cada equipe deverá chegar na outra borda da piscina com a posse da bola que deverá ser conduzida apenas com as pets.

## **GINCANA PRÁTICA DO ESTUDO DO MEIO**

Objetivo: conhecimento, cultura.

Organização: duas ou mais equipes.

Recursos: lista com tarefas.

Faixa etária: acima de 07 anos

Desenvolvimento: é entregue uma lista com tarefas para as equipes com um tempo determinado para serem cumpridas.

## **TAREFAS SURPRESAS**

Objetivo: diversão, entretenimento, criatividade.

Organização: tarefas coladas em baixo das cadeiras.

Recursos: papéis com tarefas.

Faixa etária: acima de 07 anos

Desenvolvimento: em baixo de diversas cadeiras haverá tarefas que deverão ser solicitadas às outras mesas. Se as pessoas dessa mesa fizerem a tarefa, essa mesa marca pontos. Se não fizer, a mesa que solicitou ganha ponto.