

# RECREAÇÃO E ANIMAÇÃO TURÍSTICA

Proposta de atividades recreativas  
CEDTI / SEDUC



## APRESENTAÇÃO

Turismo é mudança de ritmo, paisagem e estilo de vida. Isto poderia soar banal, não fosse a constatação de que as pessoas "educadas" para o ritmo de trabalho têm dificuldade em amenizar o passo e esquecer o relógio em situação de lazer, especialmente quando este lazer é turístico, em nome dessa preocupação, surgiram as técnicas de animação, de ação, que visam permitir às pessoas formas de desfrute de tempo livre mais adequadas aos estímulos de prazer e de afirmação das aspirações pessoais, que estão na origem de toda busca de lazer.

As instituições de lazer em geral já abandonaram a postura ingênua de imaginar que bastam as instalações e as facilidades, para que as pessoas lotem os espaços. Sabem que há necessidade de uma mediação educativa e criativa entre a oferta de bens e serviços de lazer e a sua procura; ou seja, de que há necessidade de animação. Atualmente este fato já é realidade em centros culturais, clubes públicos e de empresas, parques públicos e privados etc.

A animação turística, em qualquer de suas modalidades, social, cultural e recreativo-esportiva, é um conjunto de programas elaborados com a finalidade de humanizar uma viagem, fazendo com que o turista se integre nela participativamente.

Com a participação em jogos e brincadeiras as tensões são aliviadas, pois concorre para que haja uma desinibição, desinibição, fator importante para uma interação do grupo, quando as pessoas se desbloqueiam e permitem que seu espaço seja invadido de forma benéfica e salutar. A animação turística, além de proporcionar horas de divertimento lúdico, oferece excelentes possibilidades culturais, onde o intercâmbio de vivências irá enriquecer todos os participantes, de forma tal que, muitas vezes, surge o desejo de se conhecer lugares e vivenciar outros métodos de vida.

## PROPOSTAS DE ATIVIDADES RECREATIVAS

### 1 – Garrabol

Conceito: variação do jogo queimada, podendo ser aplicado a qualquer faixa etária.

Material necessário: um espaço com o chão demarcado com tinta ou fita em forma de retângulo e dividido em dois campos iguais, uma bola de borracha e várias garrafas de refrigerante descartável, contendo líquido colorido (número de garrafas igual ao número de participantes).

Desenvolvimento: trata-se de um jogo de queimada, com as mesmas regras, porém, agora, não será o corpo do adversário o alvo, mas a garrafa a qual ele terá que proteger. O objetivo é derrubar a garrafa com a bola. Para defender a mesma, o sujeito só pode usar as pernas e os pés, não pode segurar a garrafa, precisa deixá-la livre e não pode retirá-la do lugar uma vez começado o jogo.

Finalização: ganha a equipe que queimar todos os componentes da outra.

## 2 - Alcatraz – A corrida pela Bandeira

Conceito: atividade que procura trabalhar a cooperação, criatividade e raciocínio.

Material necessário: Bandeiras e coletes com cores diferentes para separação das equipes.

Desenvolvimento: necessita-se de uma área grande, como o campo de futebol. A posição inicial do jogo é a seguinte: divide-se o campo em duas metades e cada equipe fica de um lado TIME A e TIME B. Dois pegadores de cada equipe ficam no campo adversário P.A e P.B. As bandeiras B ficam na extremidade de cada campo, atrás dos pegadores. Perto das bandeiras se localizam os calabouços C, um em cada campo.

Cada time escolhe três “resgatadores” de cada vez, para tentar pegar a bandeira. Cada um que é pego vai para o calabouço. Só após a prisão dos três resgatadores é que podem sair mais três. Para libertar os presos é preciso resgatar uma bandeira. Em cada libertação são trocados os pegadores. Os libertos devem ir direto para a área segura de sua equipe.

Finalização: O jogo termina quando todos forem presos ou quando todas as bandeiras forem conquistadas.

## 3 - D. D. Drim

Conceito: atividade de “caça”, que trabalha a agilidade e a cooperação.

Material necessário: tinta guache, bexigas com água, fantasia e coletes para divisão das equipes.

Desenvolvimento: divide-se o grupo em quantas equipes for necessário. Para cada equipe, entrega-se uma sequência de cores (as quais serão diferentes para cada equipe).

Enquanto o coordenador explica o jogo, outro monitor deverá, antecipadamente, esconder as cores. A história é a seguinte, no acampamento encontra-se um mosquito da dengue e este tem que ser exterminado, mas, só se consegue isso mediante a equipe ter encontrado todas as cores e na sequência que receberam. Ao fazer isso, acharão um local onde se encontra muitas bexigas com água, este é o veneno que irá matá-lo. Cada integrante pega uma bexiga e se prepara para exterminá-lo.

Mas, ele não pode ser exterminado antes da equipe conquistar todas as cores. Ele pode atrapalhar o jogo, pois fica com a tinta preta, para pegar a equipe que estiver com seus integrantes dispersos. A equipe deverá fazer uma marca em qualquer lugar da mão, na sequência certa. Ao fazer uma marca preta em cima da cor que ela quiser, a equipe deverá procurar a cor novamente. O “pique” para a mosca não pegar as cores é um grito de guerra “xô mosca velha, xô mosca velha...” e estas deverão se agachar, de mãos dadas.

Finalização: a brincadeira termina quando as equipes se juntam, mesmo que uma acabe primeiro, e matam a mosca com bexigas de água.

#### 4 - Combate

Conceito: adaptação do jogo de tabuleiro “combate”. Atividade onde os participantes deverão respeitar a hierarquia de seus superiores ao se cruzarem para combater.

Material necessário: cards contendo os cargos e coletes coloridos para divisão da equipe.

Desenvolvimento: Serão formados dois times, onde cada indivíduo receberá um card com seu cargo marcado. Exemplos de cargos e valores:

Bomba atômica	10	General	09
Major	08	Capitão	07
Comandante	06	Cabo	05
Fuzileiro	04	Soldado	03
* Cabo armeiro	02	Detetive espião	01

\* Bandeira \* Médico

A brincadeira funcionará como um pega-pega. Quando uma pessoa for pega, esta deverá mostrar qual o seu cargo, e o pegador também. A pessoa que tiver o cargo com o valor mais alto ganha, então, o perdedor senta no lugar, como se estivesse “morto”. O médico da sua equipe é o único que pode salvá-lo (ressuscitá-lo), mas deve tomar cuidado para não ser pego, pois não tem valor, ou seja, não mata ninguém.

Quando duas pessoas com o mesmo valor se pegarem, ambas “morrem”. A bomba atômica, que tem o maior valor, só pode ser morta pelo cabo armeiro (valor 2), pois ele é o único capaz de desarmar a bomba. Quem pegar a bandeira para si, deve sempre fugir, pois o objetivo do jogo é a achar a bandeira inimiga, ou exterminar todos os integrantes da equipe adversária. A bandeira, então, pode ser escondida e ficar o tempo todo no seu esconderijo. Pode-se fazer estratégias de guerra para fugir, atacar, esconder etc.

Finalização: ganha a equipe que conseguir pegar a bandeira adversária ou exterminar com os integrantes adversários.

#### 5 - Tutancamon

Conceito: atividade noturna, onde o objetivo do jogo é desvendar os segredos das pirâmides e encontrar o pergaminho, pois este direcionará a equipe ao tesouro.

Material necessário: coletes coloridos, fantasias, lanternas, material para confeccionar as pirâmides e os pergaminhos.

Desenvolvimento: trata-se de uma atividade desenvolvida a noite. O monitor contará a história de Tutancamon, que viveu no Egito. Cada grupo terá a obrigação de achar os pedaços de uma pirâmide da cor da sua equipe. As peças estarão espalhadas num determinado espaço. Em cada local onde existir peças da pirâmide, existirá também um nome de um deus egípcio.

A equipe terá a tarefa de encontrar o pedaço da pirâmide da cor correspondente e memorizar o nome do deus egípcio e o local em que foi encontrado o pedaço. Ex: Osíris, no salão de jogos.

Após encontrarem todas as peças, os grupos deverão montar a pirâmide. No verso da pirâmide montada existirá um nome do deus. O grupo deverá lembrar o local onde este deus foi encontrado. Ex. O grupo montou a pirâmide e observou o nome Osíris.

Esta deverá, então, dirigir-se ao salão de jogos, para procurar a pista que o levará até o local onde Tutancamon se encontra. Chegando neste local, os guardiões darão ao grupo a pedra de roseta, que contém as seguintes charadas:

Qual o animal sagrado do Egito;

O nome das três pirâmides do Egito;

O mais famoso rio do Egito.

Decifrando-as, estes terão que relatar ao Tutancamon, que dará ao grupo um pergaminho contendo o caminho para o tesouro.

Finalizando: vencerá o grupo que conseguir pegar o baú verdadeiro e cheio de tesouro.

## **6 - Pique Bandeira**

Conceito: atividade onde predomina a estratégia e o trabalho em grupo, cujo objetivo é atacar a equipe adversária e roubar a sua bandeira.

Material necessário: bandeiras e coletes coloridos, para dividir as equipes, um espaço como, por exemplo, um campo de futebol ou quadra.

Desenvolvimento: explicado o jogo e as regras aos participantes, dividem-se as equipes, geralmente quatro grupos, e estas se dirigirão ao seu espaço, para proteger a sua bandeira e armar a sua estratégia. De início, o juiz chama um integrante de cada equipe no centro do espaço de jogo e passa o objetivo daquela rodada. O integrante volta a sua equipe, repassa a informação e o grupo monta a sua estratégia.

Após cada grupo se preparar para atacar, o juiz apita e o jogo tem seu início. Os integrantes das equipes podem ser pegos no campo adversário, sendo necessário, para se salvarem, que integrantes da mesma equipe o toquem.

Uma rodada termina quando duas equipes conquistam o objetivo, valendo dois pontos para a equipe que primeiro chegar com a bandeira adversária em seu campo e um ponto à segunda equipe.

Finalização: vence a equipe que mais acumular pontos, geralmente são quatro rodadas.

## **7 - Noite dos pios**

Conceito: adaptação da atividade “esconde-esconde”, realizada no período noturno.

Material necessário: cartões numerados na sequência de 01 a 10, com cores diferentes para as equipes e lanternas.

Desenvolvimento: dividem-se as equipes, cada uma receberá um nome de um pássaro. O jogo tem por objetivo que cada equipe deverá achar seus cards na série de 01 a 10, vence a equipe que primeiro completar a sua sequência. Misturam-se os cards contendo todas as sequências de números e estes são distribuídos em quantidades iguais aos monitores, que serão os pios. Ou seja, cada monitor receberá cards com pássaros diferentes e números diferentes. Cabe à equipe encontrar o monitor e averiguar se o número do qual eles precisam se encontra com tal pio, caso sim, eles pegam o card e se dirigem a outro pio, até conseguir a sua sequência. Para localizar tal pio, o monitor ouvirá das equipes o chamado “pia passarinho”, ele, então, fará um som imitando um pássaro e as equipes tentarão localizá-lo. Assim segue o jogo, até que a equipe monte a sua sequência, sendo esta a campeã.

Finalização: vence a equipe que conseguir montar a sua sequência primeiro.

## **8 - Passaporte**

Conceito: atividade utilizada para se fazer reconhecimento do espaço. Utiliza-se o trabalho em grupo e tem-se por objetivo coletar os vistos das alfândegas pelos “países” visitados.

Material necessário: tinta gauche, papel cartão colorido para confeccionar os passaportes, monitores para se fantasiarem de profissionais da alfândega.

Desenvolvimento: um monitor explica a atividade, enquanto os outros se dirigem aos seus postos, pois serão as alfândegas, durante o jogo não poderão mudar de local. Ao dividir os grupos, o monitor fornece um passaporte para cada equipe, sendo que cada uma deverá ter uma sequência de países e cores diferentes.

As equipes terão que localizar os monitores que representam os países. Estes somente darão o visto no passaporte mediante a conferência das cores. Ou seja, caso a equipe estiver a procura da cor rosa, e por um acaso encontrar a cor vermelha, este alfandegário não poderá dar o visto, pois a equipe terá que encontrar a cor rosa primeiro.

Durante todo o jogo, haverá momentos em que a Interpol estará fazendo inspeção de passaportes, portanto, a equipe deverá preencher seu passaporte corretamente, pois, caso contrário, a polícia poderá tirar todos os vistos e a equipe terá que correr atrás dos mesmos novamente.

Finalização: ganha a equipe que, em menor tempo, dar a volta ao mundo e ganhar todos os vistos.

## 9 - Siga a seta

Conceito: adaptação do “esconde-esconde”. Somente as setas levam ao esconderijo do outro grupo.

Material necessário: palitos de sorvete para servirem de setas e dois monitores para acompanhar os grupos.

Desenvolvimento: divide-se o grupo em duas equipes, explica-se o jogo e suas regras. Cada grupo terá um monitor para acompanhá-lo. O objetivo do jogo é encontrar, em um menor tempo possível, a equipe adversária. Cada grupo terá um tempo igual para se esconder, que geralmente é de quinze a vinte minutos; terá o mesmo número de palitos de sorvete para confeccionar as setas.

Cada grupo usará dez tipos de setas, sendo uma indicando trifurcação, onde no final de duas delas, deverá conter um X, indicando que o caminho é falso e a última seta deverá conter um círculo com um X dentro, este mostra que o grupo se encontra por perto e o espaço entre cada seta é de vinte a trinta passos.

O monitor que acompanha a equipe, a qual foi designada para encontrar o outro grupo, deverá marcar o tempo gasto para encontrar a equipe adversária, para depois ver a equipe que fez o menor tempo.

Finalização: ganha a equipe que fizer o menor tempo na procura do outro grupo.

## 10. Rela-ajuda

Descrição da atividade: O animador escolherá um dos participantes para ser o “pegador”. Os demais companheiros ficarão na quadra, ou pátio (o espaço deverá ser delimitado, exemplo: somente dentro da linha do futebol).

Desenvolvimentos: Os participantes deverão fugir a fim de que o pegador *não rele* neles. Quem for pego pelo “pegador” ficará em posição de estátua e somente poderá voltar à brincadeira se outra participante *relar* nele (estátua). O animador poderá a qualquer momento trocar o pegador.

**Orientações ao animador:**

Esta atividade promove uma diversidade de atitudes colaborativas, pois seja qual for a dificuldade apresentada no grupo, todos terão funções a desenvolver! Não estamos falando das funções de pegador e fugitivo e sim de funções que atendam a todos durante toda a atividade!

Um participante cego, um companheiro que lhe dê o seu braço como apoio, tornando mais rápido e ágil;

Ao participante PC, o incentivo do animador e dos colegas a fim de oferecer suporte em relação a direção para fugir do pegador.

Ao participante Down, deixá-lo escolher sua própria estratégia favorecendo a tomada de decisão e ao mesmo tempo fazer com que consiga fugir ou pegar de maneira a trabalhar a tonicidade;

Ao participante cadeirante, ao ser pego, levantar os braços a fim de significar este movimento como “estátua” ou se for o pegador um colaborador para empurrá-lo, na intenção de alcançar um fugitivo com mais facilidade (relaxar), pois estará com os braços livres para pegar.

*Mas Atenção:* Ao se empurrar uma pessoa em cadeira de rodas, deve-se fazer com cuidado. Atente o participante colaborador para não bater nas pessoas que caminham à frente. Enfim, nada de superproteger! E sim oferecer suporte para participação efetiva.

Lembre-se sempre que a super proteção faz com que o participante tenha uma autoimagem de fragilidade, impede-o de conhecer seus recursos e cria dificuldade para lidar com a frustração.