The background of the book cover features a vintage-style map with yellowish-orange tones and a purple-tinted compass rose in the center. The compass has a metal ring at the top and its needle points towards the top. The map shows various lines, including latitude and longitude, and some handwritten-style text.

Emerson Antonio Brancher

TEORIA E PRÁTICA EM RECREAÇÃO:

CAÇA AO TESOURO E GINCANA

Emerson Antonio Brancher

Teoria e prática em recreação:
Gincanas e Caça ao tesouro

**© 2018 Livropostal Editora Ltda.
Produção Editorial
Equipe da Livropostal Editora
Capa
Autamir Gonzalez
Revisão Textual
Paula Barretto Barbosa Trivella**

Todos os direitos reservados a Emerson Antonio Brancher. Proibida a reprodução total ou parcial desta obra, de qualquer forma ou por qualquer meio eletrônico, inclusive xerográficos, incluindo o uso da internet, sem permissão expressa do autor (Lei nº 9.610 de 19/02/98).

BRANCHER, Emerson Antonio.

Teoria e prática em recreação: Gincanas e Caça ao tesouro. / Brancher, Emerson Antonio; Blumenau: Ed Livro Postal, 2018. – 153 p.

ISBN nº.: 978-85-61365-44-8

1. Gincanas 2. Caça ao tesouro 3. Recreação 4. Jogos e atividades lúdicas. 5. Brincadeiras infantis.

**Livropostal Distribuidora de Livros Ltda
Rua Irineu Bornhausen, 360 - Centro
88870-000 - Imbituba-SC
Tel. (48) 3255-8382 - Cel. (48) 99922-5467
atendimento@livropostal.com.br**

Agradecimentos

Agradeço a todos(as) os(as) acadêmicos(as) dos cursos de Educação Física e Turismo da Universidade Regional de Blumenau - FURB, os quais criaram algumas das atividades descritas e as colocaram em prática no decorrer das aulas.

SOBRE O AUTOR

Graduado em Educação Física pela Universidade Regional de Blumenau – FURB iniciou suas atividades no magistério no ensino fundamental e posteriormente passou atuar no ensino superior. Professor da Universidade Regional de Blumenau - FURB na área de recreação, lazer, futebol e futsal. É Especialista em Psicopedagogia, Supervisão Escolar e Docência no Ensino Superior, Mestre em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC e Doutor em Ciências da Saúde pela Universidade do Extremo Sul Catarinense. Atua como professor em diversos cursos de especialização do vale do Itajaí.

SUMÁRIO

Caça ao tesouro	4
Caça ao tesouro com croqui	7
Caça ao tesouro com carta topográfica	11
Caça ao tesouro com bússola	12
Caça ao tesouro com pistas	16
O que é gincana	20
Organizando a gincana	26
Modelo de regulamento	28
Provas de salão	36
Provas de gincana cultural	69
Provas para gincana musical	92
Provas para gincana esportiva	103
Provas para gincana aquática	115
Provas para gincanas rústicas	122
Provas de gincana para crianças	127
Provas de gincana de solicitação	139

Caça ao tesouro

Caça ao tesouro é uma atividade recreativa que consiste em uma sequência de pistas para atingir um objetivo final. Normalmente, é constituído de várias pistas, mas poderá ser realizado com apenas uma. No meio escolar ou em hotéis, pousadas, atividades empresariais etc., sugere-se a utilização de várias pistas com níveis de dificuldade, duração do percurso e intelectual adequados à faixa etária dos participantes. Pode ser desenvolvido de várias maneiras, por exemplo: croqui, carta topográfica, bússola ou pistas.

Via de regra, independentemente da forma realizada, um caça ao tesouro se desenvolve com os mesmos princípios: as pessoas se concentram em um local de saída, percorrem vários pontos e finalizam o percurso em um lugar pré-estabelecido para a chegada.

Se houver poucos participantes, não há necessidade de vários trajetos; porém, se o número de participantes for elevado, é preciso fazer mais de um trajeto para que os participantes não fiquem muito tempo aguardando na saída da atividade. Por exemplo: se tiver apenas um trajeto e 50 participantes, e quisermos deixar um intervalo de tempo de saída entre eles de dois minutos, o último participante do caça ao tesouro iniciará a prova somente 98 minutos após o primeiro. Nesse caso, a realização da atividade se torna inviável, pois, independentemente da faixa etária, as pessoas não terão motivação para aguardar todo esse tempo para iniciá-la.

Assim, sugere-se o seguinte:

- para fins motivacionais e de operacionalização da atividade, fazer grupos de três a cinco pessoas;

- elaborar mais de um trajeto com nível de dificuldade similar (por mais parecidos que sejam os percursos e as pistas, o caminho não será completamente igual).

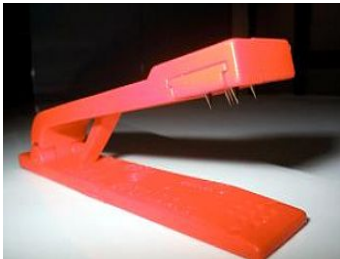
Utilizando essas sugestões, no exemplo descrito anteriormente, reduz-se significativamente o tempo de espera dos últimos participantes para iniciar o caça ao tesouro. Por exemplo, agrupando os participantes em grupos com quatro pessoas, haverá 12 grupos (sendo dez com quatro pessoas e dois com cinco pessoas) fazendo três trajetos diferentes e, mantendo o intervalo entre os grupos de dois minutos, o tempo de espera entre o último participante em relação ao primeiro será apenas de seis minutos.

O organizador conduz ao ponto de largada os três primeiros grupos, que iniciarão simultaneamente a prova, sendo um no trajeto Azul, outro no Rosa e outro no Preto (pode-se utilizar diversas denominações para os trajetos, como animais, plantas, planetas, cores, literatura etc.). Após dois minutos, o processo se repete sucessivamente. Dessa forma, a atividade se torna mais dinâmica e prazerosa para os participantes. Vencerá o caça ao tesouro a equipe que passar por todos os pontos no menor tempo.

No caso do caça ao tesouro de pistas, croqui ou com carta topográfica, para se certificar que os participantes passaram por todos os pontos estabelecidos pela organização da atividade, é necessário colocar, em cada local no qual os participantes passarão, algo que comprove essa passagem. Nas corridas de orientações, é muito comum os participantes encontrarem um prisma com um picotador no local marcado na carta e, quando o acharem, deverão perfurar o cartão de controle que levarão consigo desde a largada. Assim, os organizadores da atividade terão a comprovação que os competidores passaram por todos os locais previstos, pois o

cartão de controle estará picotado com todas as marcas dos respectivos lugares percorridos.

Modelo de prisma, picotador e cartão de controle:



Caça ao tesouro	
Equipe	
Saída	Chegada
PONTO	SENHA
01	
02	
03	
04	
05	
06	
07	
08	
09	
10	
11	
Tempo corrigido	
Classificação	

Não há necessidade de utilizar um prisma especificamente. Com a finalidade de facilitar a organização em hotéis, pousadas, lugares onde são realizadas colônias de férias, entre outros, sugere-se utilizar placas previamente fixadas nos locais, que não se deteriorem com o tempo e em consonância com o ambiente. Assim, os organizadores da atividade não necessitarão colocar os prismas em cada edição do caça ao tesouro. As placas sugeridas também poderão ser confeccionadas em diversos materiais de acordo com a disponibilidade financeira da ocasião. Sugere-se, ainda, adequar as senhas, que estarão escritas nas placas, ao nível dos participantes e à temática estabelecida para a atividade.

A seguir, serão apresentadas as formas mais usuais e os exemplos de como desenvolvê-las.

Croqui

Croqui é um esboço, um rascunho de uma representação paisagística. Não exige grande precisão e refinamento gráfico, mas tem o objetivo de retratar a região na qual será desenvolvido o caça ao tesouro, de forma que os participantes consigam encontrar os pontos desejados. A seguir, serão mostrados alguns modelos de croqui que estão disponibilizados no site da Universidade Regional de Blumenau (FURB).



O croqui é a forma mais fácil de realizar um caça ao tesouro, pois, se o esboço da região oferecer os principais detalhes do terreno e das edificações, a maioria dos participantes terá relativa facilidade em concluir o percurso.

Os principais passos para elaboração do caça ao tesouro com croqui são:

- 1 - definir os locais nos quais os participantes passarão;
- 2 - pontuar os lugares no croqui;
- 3 - traçar uma linha ligando os pontos, desde a saída até a chegada;
- 4 - com uma régua, mensurar as distâncias que serão percorridas (principalmente em casos que há mais de um percurso), para que as equipes percorram as mesmas distâncias;
- 5 - se houver mais de um trajeto, com a finalidade de facilitar a organização, fazer um croqui com todos os itinerários que serão percorridos.



6 - fixar os prismas ou as placas com as senhas nos respectivos locais;

7 - preparar um croqui e um cartão de controle por equipe participante.

Ao iniciar a prova, cada equipe receberá o croqui do trajeto que percorrerá com o cartão de controle.

Caça ao tesouro	
Equipe	
Saída	Chegada
PONTO	SENHA
01	
02	
03	
04	
05	
06	
07	
08	
09	
10	
11	
Tempo corrigido	
Classificação	

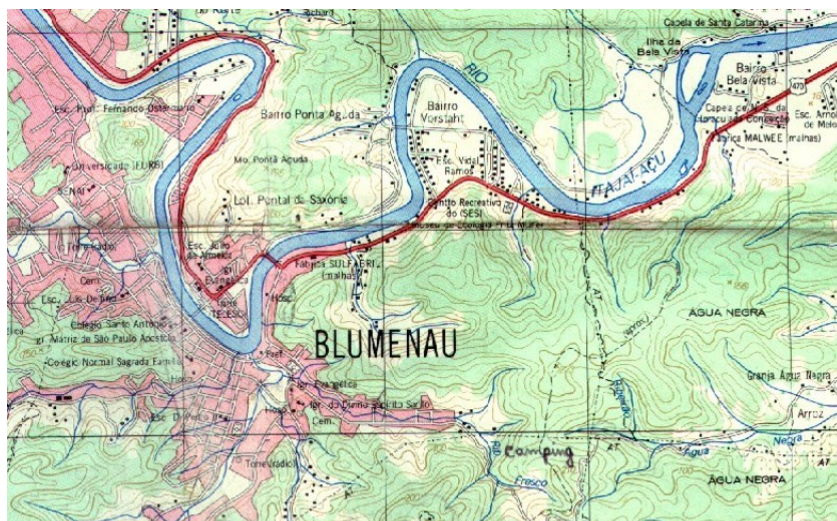


Se o organizador da atividade quiser aumentar o nível de dificuldade, poderá entregar aos participantes apenas parte do croqui, sendo que no local onde ficarão os prismas os participantes encontrarão um envelope com o restante. Dessa forma, obterão os próximos pontos a serem localizados.

Carta topográfica

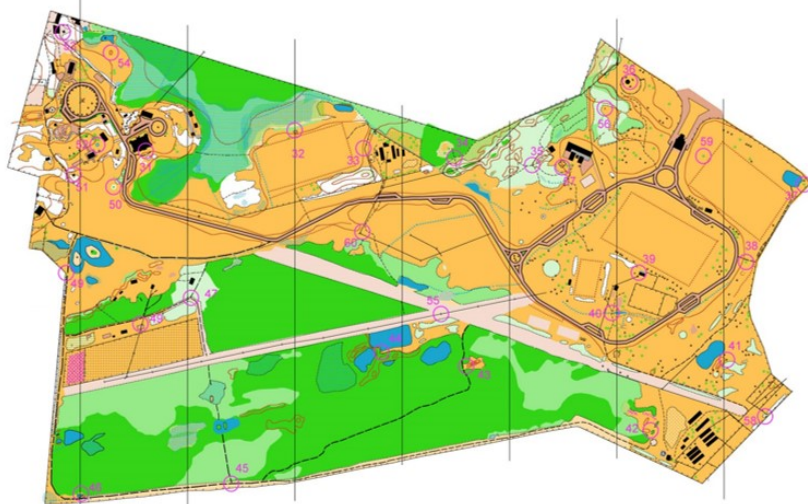
Para a realização do caça ao tesouro utilizando uma carta topográfica, há necessidade de os participantes terem conhecimento prévio de cartografia e topografia. O procedimento para realização é similar ao croqui, porém utilizando carta topografia.

Carta topográfica de Blumenau



Para quem utiliza uma carta topográfica em escalas maiores ($1/25.000$ ou $1/50.000$), que apresentam poucos detalhes do terreno, há necessidade de muito conhecimento de cartografia e topografia. Por isso, sugere-se utilização de cartas em escalas menores, como as de $1/5.000$, $1/10.000$ ou $1/15.000$ – estas possuem mais riquezas de detalhes, o que facilitam a compreensão e a execução da atividade.

Modelo de carta topográfica para corrida de orientação

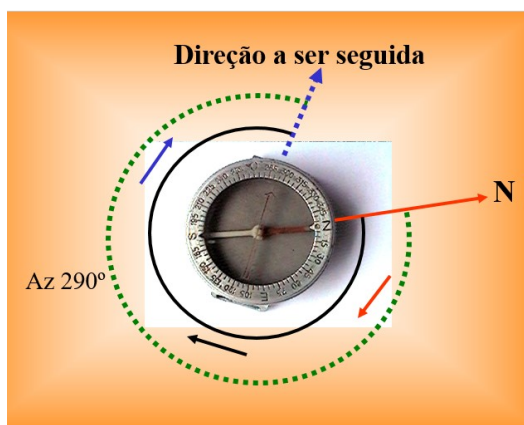


Bússola

A bússola é um instrumento de navegação e orientação baseado nas propriedades dos materiais ferromagnéticos e do campo magnético terrestre, destinado a medir o ângulo horizontal e a orientar uma carta topográfica. A origem de suas medidas é determinada por uma agulha imantada que indica, pelo princípio da física terrestre, a direção (aproximadamente constante) do norte magnético.

É constituída basicamente por uma caixa de metal ou acrílica, um limbo graduado, uma agulha imantada colocada em um plano horizontal e suspensa pelo seu centro de gravidade, de forma que possa girar livremente e que se orienta sempre em direção próxima à direção Norte-Sul geográfica. Sua ponta destacada (geralmente em vermelho) indica o sentido que leva ao Norte magnético da Terra.

A bússola em um caça ao tesouro é utilizada para orientar a direção a ser seguida, denominada de azimuth: o ângulo horizontal é formado por uma direção-base e a direção dada, ou que desejamos determinar, sendo medido no sentido do movimento dos ponteiros do relógio, a partir do Norte.



Nessa atividade, os participantes receberão apenas a bússola e o cartão de controle, no qual estão contidos os azimuths que serão seguidos para encontrar os pontos e as distâncias a serem percorridas.

Adventure			
Trajeto Azul		Equipe	
Saída		Chegada	
Ponto	Azimute	Distância (m)	Senha
01	290	75	
02	67	90	
03	180	110	
04	75	50	

É importante destacar que, no caça ao tesouro com bússola, se os participantes não chegarem ao primeiro ponto após a partida, não conseguirão ir até os demais, pois, para encontrar o segundo ponto, há a necessidade de estar posicionado em frente ao primeiro, a fim de tirar o azimute.

Para mensurar a distância entre os pontos, os participantes utilizam o passo duplo, porém, há necessidade de os organizadores da atividade explicarem, demonstrarem e providenciarem a essa prática da aferição antes do início do caça ao tesouro.

Para aferir o passo duplo, os organizadores delimitarão no terreno uma reta com cem metros. Os participantes deverão percorrer essa distância contando o número de passos necessários para completar o percurso (passos duplos, ou seja, contar apenas quando o pé direito ou esquerdo tocar o solo). Devem repetir o procedimento três vezes e utilizar a distância intermediária.

Durante a execução da prova de caça ao tesouro, os participantes receberão no cartão a distância em metros e deverão convertê-la para a sua unidade de passo duplo. Por exemplo: o participante Pedro aferiu seu passo duplo na reta com cem metros e, após repetir o procedimento três vezes, constatou que seu passo duplo médio é 60 passos para cada cem metros. Se no cartão-controle a distância a ser percorrida

até o primeiro ponto é de 75 metros, será necessário fazer uma regra de três ou seja:

$$100\text{m} = 60\text{pd}$$

$$75\text{m} = X \text{ pd}$$

$$X = \frac{75 \cdot 60}{100}$$

$$X = 45 \text{ pd}$$

Para todos os pontos, os participantes deverão utilizar o mesmo modelo para calcular as distâncias.

Também é importante destacar que a bússola indica a direção aproximada para ser seguida, não sendo um instrumento de muita precisão. Logo, quanto maior for a distância entre o ponto origem e o almejado, maior poderá ser o erro na localização.

Os principais passos para elaboração do caça ao tesouro com bússola são:

- 1 - definir os locais de passagem dos participantes. Diferentemente do croqui, aqui é necessário ir ao terreno para definir os pontos que as pessoas passarão. Deve-se ir ao ponto de partida, posicionar-se em frente a ele e tirar o azimute para o próximo ponto. Após isso, anotar o azimute no cartão que será utilizado como gabarito;
- 2 - mensurar a distância entre os pontos. O ideal é a utilização de uma fita métrica, mas muitos profissionais experientes utilizam o passo duplo como unidade de medida e depois transformam em metros;

- 3 - somar as distâncias percorridas entre todos os pontos para verificação da distância total percorrida e comparação com outros trajetos (em casos nos quais há mais de um percurso);
- 4 - fixar os prismas ou as placas com as senhas nos respectivos locais;
- 5 - se houver mais de um trajeto, com a finalidade de facilitar a organização, fazer um croqui com todos os itinerários que serão percorridos;
- 6 - preparar um cartão de controle e uma bússola por equipe participante.

Caça ao tesouro utilizando pistas

O caça ao tesouro utilizando pistas é o mais complexo para ser elaborado, pois depende muito da criatividade dos organizadores. Os procedimentos para realização são similares aos do com croqui, porém utilizando pistas previamente elaboradas, as quais estarão colocadas em envelopes distribuídos no percurso.

Existem várias maneiras para elaborá-las e escrevê-las, e a escolha pela mais apropriada varia de acordo com o nível dos participantes e o tempo de duração que se espera para a prova. Seguem alguns modelos de como escrever as pistas.

Utilização de diversas fontes do editor de texto para criptografar a mensagem. Nessa situação, o organizador deverá providenciar um alfabeto com o significado de cada letra para que os participantes consigam transcrevê-la. Se utilizar o caça ao tesouro em uma prova de gincana de longa duração, não será necessário realizar a entrega do alfabeto, pois os participantes deverão deduzir que se trata de um tipo de fonte e se deslocar até um computador para decifrar as mensagens.

a=	☉	i=	℥	q=	☐
b=	♂	j=	er	r=	☐
c=	♍	k=	℥	s=	+
d=	♊	l=	●	t=	◆
e=	♎	m=	○	u=	◆
f=	♈	n=	■	v=	✧
g=	♏	o=	☐	x=	☒
h=	♋	p=	☐	y=	☒
				w=	♦
				z=	⌘

1-12-5-13/ 4-5/ 12-9-22-18-15-19/ -5-18-20-15/ 4-
1/ 2-9-2-12-9-15-20-5-3-1/22-15-3-5-19/ 16-15-4-
5-13/ 1-4-17-21-9-18-9-18/ 3-15-14-8-5-3-9-13-5-
14-20-15-19/1-20-18-1-22-5-19/ 4-5/ 15-21-20-
18-1-19/ 16-5-19-19-15-1-19,/ 22-1-13-15-19/1-
20-5/ 12-1/ 16-1-18-1/ 15-21-22-9-12-1-19 !!!

a=1	h=8	o=15	v=22
b=2	i=9	p=16	x=23
c=3	j=10	q=17	y=24
d=4	k=11	r=18	w=25
e=5	l=12	s=19	z=26
f=6	m=13	t=20	
g=7	n=14	u=21	

Utilização de cartas enigmáticas

- 1º palavra: Paraná – na = _____
- 2º palavra: Vento – to + puder – pu = _____
- 3º palavra: Comida – ida + praga- ga= r = _____
- 4º palavra: ouro – ro = _____
- 5º palavra: a+ lugar = _____
- 6º palavra: vassoura – ssoura = _____
- 7º palavra: Atenas – nas = _____
- 8º palavra = próximo
- 9º palavra: dado – do = _____
- 10º palavra: = agência
- 11º palavra: bancada – da + riacho – cho = _____
- 12º palavra: 5 letra do alfabeto = _____
- 13º palavra: a + nunca – ca + cinema – nema + e = _____

Os passos para elaboração do caça ao tesouro com pistas são similares aos do croqui, pois o organizador deverá seguir os mesmos procedimentos para estruturar os pontos e as distâncias que serão percorridas:

- 1 - definir os locais em que os participantes passarão;
- 2 - pontuar os locais no croqui;
- 3 - traçar uma linha ligando os pontos, desde a saída até a chegada;
- 4 - com uma régua, mensurar as distâncias que serão percorridas (principalmente em casos nos quais há mais de um percurso), para que as equipes percorram as mesmas distâncias;

- 5 - se houver mais de um trajeto, com a finalidade de facilitar a organização, fazer um croqui com todos os itinerários que serão percorridos;
- 6 - elaborar as pistas que serão utilizadas para cada trajeto;
- 7 - colocar as pistas nos envelopes. Esse procedimento requer bastante cuidado, pois é muito comum organizadores com pouca experiência colocarem a pista 1 no envelope 1, o qual será fixado no primeiro ponto. É importante perceber que a pista 1 será colocada no envelope que será entregue no ponto de partida, a pista para se chegar ao ponto número 2 deverá estar no envelope número 1 e assim sucessivamente;
- 8 - fixar os envelopes nos respectivos locais. É importante destacar que, naqueles lugares nos quais há grande circulação de pessoas e animais, os envelopes deverão ser colocados fora da visão, pois em muitos casos a curiosidade de alguns transeuntes poderá estragar a atividade.

GINCANAS

Conforme o dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, gincana é uma competição, em recinto público, que consiste em corrida a pé, de bicicleta ou, mais comumente, de automóvel, em que destreza e rapidez contribuem para a classificação.

Essa é uma definição apenas literal do termo, que não consegue expressar em sua essência o real significado. Cada gincana tem uma peculiaridade, mas, em geral, todas elas envolvem uma boa dose de emoção, raça e rivalidade.

De acordo com Mian (2003), as gincanas são competições caracterizadas por regras fixas, nas quais há sempre a busca da vitória, podendo conter atividades físicas e/ou mentais, sendo que o caráter lúdico é predominante e leva em conta não apenas a rapidez com que as equipes cumprem as tarefas determinadas, mas também a habilidade com que o fazem.

Segundo o mesmo autor, elas podem ser organizadas para qualquer faixa etária, pois são atividades interessantes, tanto para quem pratica como para quem assiste, podendo ser realizadas de diferentes maneiras, em diferentes lugares e com grupos heterogêneos.

Pode-se, ainda, acrescentar que é um conjunto de provas artísticas, culturais desportivas, recreativas, cívicas, religiosas, sociais, realizadas individualmente ou em grupo, no menor espaço de tempo possível, em um local pré-determinado, para uma clientela específica.

Na gincana, os participantes são divididos em equipes, que devem cumprir com habilidade e destreza as tarefas propostas dentro do tempo estipulado pela comissão organizadora. Essas tarefas têm a finalidade de somar pontos. Ao fim de todas as tarefas, a equipe que obtiver a maior soma

de pontos conquistados durante a gincana será proclamada campeã.

Há muito tempo, as gincanas deixaram de ser meras competições realizadas nos colégios e nas colônias de férias. Hoje elas envolvem jovens, adultos e crianças, tendo sucesso indiscutível, devido às inúmeras pessoas e empresas de todos os portes envolvidas. Essas competições exigem muita dedicação, tanto por parte das equipes participantes quanto pelos organizadores.

Conforme Cavalari; Zacarias (2001), existem vários tipos de gincanas, como: rápida, de circuito, circuito-cronometrado, de sorteio, solicitações, cultura, de habilidades, de salão, rústica, esportiva, aquática, de circuito e mistas. Para esses autores, elas costumam ser promovidas por escolas, igrejas, clubes, rádio, coordenadorias de lazer, prefeituras, centros recreativos ou integram programação recreativas de hotéis, colônias de férias, acampamentos etc.

Utilizaremos as mesmas designações citadas por Cavalari; Zacarias (2001), porém faremos uma divisão em duas categorias: quanto ao conteúdo das provas e quanto à execução destas.

Quanto ao conteúdo das provas:

Gincana de salão

É uma gincana caracterizada pelo público que a assiste. Alguns competidores participam das provas e outros assistem ao seu desenrolar. Suas tarefas são de habilidade física e situações hilariantes. Apesar do nome, não se desenvolvem apenas em salões, mas também em outros espaços, como quadras esportivas, gramados, estacionamento etc. Suas tarefas são paródias de situações corriqueiras, que

acontecem de forma engraçada, tanto para quem participa quanto para quem assiste.

Gincana cultural

É aquela cujas tarefas têm perguntas e respostas e outras atividades de conhecimentos gerais, as quais deverão ser decifradas ou respondidas pelos participantes, sempre dentro de um prazo de tempo determinado previamente. É uma gincana de caráter intelectual.

Gincana musical

Não deixa de ser uma gincana cultural. As provas versam sobre conhecimentos nos quais os participantes deverão ter sobre música, instrumentos musicais, composições cantores e intérpretes. Ela pode se desenvolver com ou sem a utilização de equipamentos de som, sendo praticada com pessoas de todas as idades e com todos os estilos musicais. O objetivo é fazer com que as pessoas liberem seu espírito artístico e o seu dom musical. Sugere-se, nesse tipo de gincana, que sejam utilizados vários gêneros de música, para contemplar todos os participantes.

Gincana esportiva

É aquela na qual as provas se baseiam nas modalidades esportivas das mais variadas espécies.

Gincana aquática

As tarefas se desenvolvem dentro d'água, principalmente em piscinas.

Gincana rústica

As tarefas se desenvolvem em contato direto com a natureza, e as dificuldades são devidas a ela.

Gincana mista

É caracterizada pela junção de dois ou mais dos tipos citados.

Quanto a execução das provas:

Provas realizadas simultaneamente

Todas as equipes deverão realizar a mesma tarefa ao mesmo tempo, o que dificulta muito na forma de organizá-las, pois, dependendo do número de equipes participantes, a quantidade de material e pessoal envolvida na organização fica elevada. Uma das suas vantagens é que, quando todos os integrantes das equipes participam das atividades, elas se tornam dinâmicas e reduzem as eventuais reclamações quanto à execução da tarefa, pois todos estão empenhados em realizar suas atividades, e não em cuidar das demais equipes.

Provas realizadas apenas por uma equipe

Quando se opta por provas nas quais uma equipe realiza a tarefa e as demais ficam assistindo, acontece o inverso da situação anterior: a quantidade de pessoas envolvidas na organização e de material diminuem, porém, em alguns casos, torna-se monótono para quem não estiver envolvida na atividade, pois precisa ficar aguardando sua vez para participar. Também é comum as equipes que não estão participando ficarem observando a execução daquela que está fazendo a prova, o que é positivo com relação à integração dos participantes e motivação no local das provas. Porém, em determinadas situações, torna-se uma vantagem para a última equipe realizar a tarefa, pois possui mais tempo

para planejar a execução e observar o desempenho das demais equipes.

Provas realizadas em circuito

Nas provas em circuito, é montada uma sequência de tarefas de diferentes habilidades, porém as equipes estão realizando tarefas diferentes, ou seja, cada uma está fazendo uma prova. Preferencialmente, as provas devem ser cronometradas, pois facilita muito sua execução. Sua principal vantagem é a participação de todos os integrantes das equipes na execução das provas. Outras vantagens são: otimização dos materiais, definição do tempo despendido para a execução da gincana, baixo índice de reclamações durante a execução das provas e motivação constante dos participantes envolvidos. Já sua grande desvantagem é o número elevado de pessoas envolvidas na organização da atividade.

Provas de solicitação

Nesse tipo de gincana, todas as equipes cumprem a tarefa simultaneamente. Ela é composta por tarefas em que o recreacionista pede coisas difíceis de serem obtidas, e os participantes deverão trazer em um determinado prazo de tempo. Sua vantagem é a facilidade na organização e pouco envolvimento de pessoal e material. É necessário estabelecer critérios bem específicos para as solicitações, para evitar possíveis complicações oriundas da execução da tarefa.

OBJETIVOS DAS GINCANAS

Além da busca por diversão e do lúdico, os organizadores de uma gincana podem ter outros objetivos, como:

educacionais – Agregar conhecimentos para os participantes por meio da realização das provas;

integração dos participantes – Criar possibilidades para que os participantes passem a se conhecer melhor, seja dentro da equipe ou entre os integrantes das outras equipes;

divulgação da entidade que promove a gincana – Muito utilizada como meio de divulgação, principalmente de instituições, empresas e até mesmo nomes das cidades;

beneficentes – Arrecadar diversos donativos, desde roupas e alimentos até remédios, livros, material de limpeza etc.

Embora existam vários propósitos ao realizar uma gincana, uma das principais preocupações dos organizadores é não se perder dos objetivos principais.

CARACTERÍSTICAS DAS GINCANAS

- o caráter lúdico é dominante;
- pode conter atividades físicas e/ou mentais;
- aplica determinadas habilidades no cumprimento das tarefas;
- busca a vitória;
- as equipes devem cumprir as tarefas determinadas, as quais, geralmente, geram pontos acumulativos;
- as regras podem ser simples ou compostas, mas sempre pré-estabelecidas pela comissão organizadora, devendo apresentar clareza, não dando margem a discussões, estabelecendo os critérios de participação, empate e premiação.

ORGANIZANDO A GINCANA

As principais providências para elaboração de uma gincana são:

- definir os objetivos da gincana: eles devem ser claros pela comissão organizadora, por meio de reuniões com a empresa ou entidade contratante ou oriundos de objetivo pessoal;
- conhecer os dados dos participantes: é muito importante saber a quantidade, o sexo e a faixa etária de quem participará da gincana, pois isso dará um melhor direcionamento na escolha das provas;
- levantar o local e o material disponível para a realização do evento: é imprescindível que a comissão organizadora tenha conhecimento desses itens, pois, dependendo das instalações, da disponibilidade dos recursos e do tempo, haverá limitação na realização das provas;
- - selecionar as atividades, provas e tarefas a serem desenvolvidas: recomenda-se listar todas as provas que são possíveis de serem colocadas em prática, de acordo com os objetivos pré-estabelecidos;
- - organizar e ordenar as provas selecionadas: deverão ser feitas de maneira que intercale entre provas ativas moderadas e calmas, pois nem todos os competidores possuem o mesmo condicionamento físico e a mesma faixa etária;
- elaborar um regulamento geral: ele deve conter todas as regras que regem a gincana, como objetivos, local, data, hora, como serão compostas as equipes, as provas, a pontuação de cada prova, os critérios de desempate etc.
- definir os critérios específicos para premiação: é importante ter claro quais são os critérios para desempate, para que não haja dúvidas de como será a premiação;

- - escolher um coordenador-geral para a gincana: é importante definir a pessoa responsável pela coordenação da gincana, evitando discussões desnecessárias e conflito de interesses na comissão organizadora;
- indicar os árbitros: é fundamental para o bom andamento das provas, pois devem ser pessoas imparciais, ativas e de bom senso;
- adquirir um sistema de som: um bom e eficiente sistema de som facilitará a anúncio das provas e dos seus resultados, pois normalmente os competidores não permanecem em silêncio nesses momentos;
- delegar uma secretaria para apuração dos resultados: ela funcionará como uma central de apuração dos resultados e varia conforme o número de inscritos e equipes participantes. É recomendado, ainda, disponibilizar um computador com *software* para somar os resultados, o que facilita e acelera o conhecimento dos placares.

MODELO DE REGULAMENTO

Elaborar um bom regulamento para uma gincana é imprescindível para a sua boa execução. Nesse documento, deverão estar contidas todas as normas necessárias que regerão a competição.

Na sequência, é apresentado um modelo de regulamento, com dados fictícios, para ilustrar melhor as atividades.

1. OBJETIVOS

Ao elaborar os objetivos da competição, precisam estar presentes os resultados que se pretende atingir, por exemplo: integrar os participantes, divulgar uma marca, acrescentar cultura ou determinado conhecimento aos gincaneiros ou ainda arrecadar algum tipo de material.

- Integrar os alunos da escola XYZ.
- Desenvolver, por meio das atividades recreativas, um clima de amizade e cooperação entre os participantes.
- Promover a integração entre professores, serventes e alunos, por intermédio de uma atividade criativa.
- Integrar os acadêmicos de todos os cursos da instituição.
- Capacitar os acadêmicos do curso x na elaboração e aplicação de gincanas.

Ou

Outros objetivos a critério da comissão organizadora da gincana.

1.1 Local

As provas serão realizadas no campo de futebol da escola Nossa Senhora da Glória, no bairro Menino Deus, na cidade de Blumenau.

1.2 Data

As provas serão realizadas no dia 12 de junho de 2018.

1.3 Hora

As provas terão início às 8 horas, prolongando-se por aproximadamente duas horas.

2. REGULAMENTO GERAL

2.1 Dos participantes

Poderão participar todos os funcionários, terceiros e estagiários contratados, desde que inscritos até o dia 10 de junho do corrente ano.

Todos os pais e alunos da escola XYZ que comparecerem no local da realização da gincana também podem participar.

2.2 Equipes

As equipes serão divididas de forma aleatória, contemplando as diferentes faixas etárias de idade (de três a seis anos), de maneira que haja o máximo de integração entre

os participantes. Um adulto-professor ou servente participará de cada equipe.

No início da gincana, os participantes serão distribuídos nas equipes por faixa etária e com igual número de participantes, para haver um equilíbrio. Eles serão divididos em três equipes, as quais serão identificadas com uma cor – azul, vermelha e amarela.

Ou

Todas as equipes deverão possuir um mínimo de dez integrantes – os quais poderão ser substituídos no fim de cada prova, mas desde que os substitutos estejam na relação da equipe.

As equipes deverão ser identificadas por cores diferentes, sendo possível usar uniformes; na impossibilidade do uso deles, uma faixa (ou recursos semelhantes) é suficiente para identificá-las.

Durante a realização das provas, as equipes estarão sendo observadas pela organizadora do evento, sendo que, se ficar constado algum tipo de irregularidade, elas estarão sujeitas à penalizações, que podem ir de um a cinco pontos.

Serão considerados ato de indisciplina toda e qualquer atitude que venha prejudicar o objetivo geral da gincana, estando os infratores sujeitos ao julgamento da comissão organizadora.

Quaisquer danos causados a quaisquer pessoas, envolvidas ou não com o evento, ou ao patrimônio público ou privado, serão de responsabilidade exclusiva dos seus causadores, individual ou em equipe, devendo os membros inscritos responderem junto à produção pelo comportamento e pelas atitudes de seus integrantes, uniformizados ou não.

Está terminantemente proibida a veiculação de qualquer mensagem política nas camisetas e nos carros das equipes,

bem como nomes de equipes vinculados ou que façam referência a partidos, candidatos ou políticos.

2.3 As provas

As provas serão apresentadas para as equipes no dia da gincana pela organização do evento, porém cada chefe de equipe, durante a reunião preliminar, receberá um cronograma de todas as atividades a serem desenvolvidas no dia seguinte.

Serão comunicadas, no encontro anterior, informações a respeito do material, do número mínimo de participantes (masculino e feminino) e dos tipos de atividades que serão desenvolvidas, para que as equipes possam se organizar.

Algumas provas terão um número mínimo de integrantes que deverão participar, sendo que todos os inscritos deverão executar a tarefa, não podendo abster-se.

Em cada prova, haverá uma explicação e um monitor/orientador, cabendo a ele resolver qualquer dúvida sobre a prova. Sua decisão será soberana, não cabendo recurso.

Algumas provas serão realizadas simultaneamente (gincana de circuito) e outras serão feitas por uma equipe de cada vez, sendo que, quando ocorrer o segundo caso, haverá um sorteio da ordem das equipes.

A última prova terá seu valor em dobro.

2.4 Pontuação de cada prova

Para determinar a pontuação de cada prova, é importante que o organizador observe o número de provas que a gincana possui e estabeleça valores similares para

elas. Caso contrário, uma equipe de gincana poderá vencê-la ganhando apenas uma prova. Para tanto, sugere-se que todas tenham os mesmos valores e que eles sejam próximos, mantendo a disputa acirrada até a última prova.

1º lugar - 5 pontos

2º lugar - 4 pontos

3º lugar - 3 pontos

4º lugar - 2 pontos

Ou

1º lugar - 100 pontos

2º lugar - 80 pontos

3º lugar - 70 pontos

4º lugar - 60 pontos

Ou

1º lugar - 1000 pontos

2º lugar - 800 pontos

3º lugar - 600 pontos

4º lugar - 500 pontos

etc.

Em caso de empate nas provas, as duas (ou mais) equipes receberão a mesma pontuação.

OBS.: se duas equipes empatarem na 1ª colocação, por exemplo, a próxima equipe receberá a pontuação da 3ª colocação.

A equipe que deixar de cumprir alguma prova não receberá ponto nessa prova.

2.5 Classificação geral

A classificação final é dada pela soma dos resultados de todas as provas, sendo que a primeira colocada é a equipe que teve o maior número de pontos e assim sucessivamente.

Em caso de empate na soma dos pontos das tarefas, será declarada vencedora a equipe que obter o maior número de primeiros lugares nas provas; persistindo o empate, serão avaliados os segundos lugares, terceiros e assim sucessivamente. Persistindo ainda o empate, será realizado um sorteio.

Ou pode-se utilizar o resultado de uma prova para desempate, por exemplo: em caso de empate na soma dos pontos das tarefas, será declarada vencedora a equipe que teve o maior número de pontos na última tarefa do dia 28 de julho.

Os casos omissos e problemas eventuais na realização da gincana serão resolvidos pela comissão organizadora.

3 PREMIAÇÃO

A pontuação é de grande importância na realização de uma gincana, principalmente para faixas etárias mais elevadas. Portanto, preparar uma premiação que seja de interesse da maioria dos competidores é de fundamental importância para o êxito da atividade.

Sugere-se que, na elaboração da premiação, sejam confeccionados medalhas e/ou troféus, oferecidos ingressos para parques de diversões, mensalidades do colégio ou instituição que promove a gincana e até mesmo premiações em dinheiro.

3.1 Provas a serem realizadas

1. Bola ao túnel
2. Revezamento do garçom
3. Corrida do zigue-zague
4. Corrida do equilibrista
5. Corrida do obstáculo

Modelo de quadro de pontuação (súmula)

Tarefas	Equipes		
	Azul	Vermelho	Amarelo
Tarefa 01			
Tarefa 02			
Tarefa 03			
Tarefa 04			
Tarefa 05			
Total			

Classificação geral

1º lugar: Equipe_____

2º lugar: Equipe_____

3º lugar: Equipe_____

Modelo de súmula para gincana cultural

Equipe _____

Prova	Questões				
	1	2	3	4	5
01 - Música					
02 - Televisão					
03 - História					
04 - Geografia					
05 - Biologia					
06 - Literatura					

PROVAS DE GINCANA DE SALÃO

Farofa

Cada equipe deverá escolher um participante que deverá comer cinco bolachas água e sal e, após a sua ingestão, deverá falar a palavra “farofa”.

O participante que falar “farofa” primeiro e sem deixar cair farelo de bolacha será considerado vencedor da prova. Se o competidor for pronunciar a palavra e deixar cair migalhas, deverá ingerir mais uma bolacha. A prova será realizada simultaneamente entre as equipes. É importante, para a realização da prova, que o material utilizado para a prova (bolachas) esteja disposto em cima de uma mesa, para que haja igualdade de condições entre os competidores.

Material necessário para a realização da prova: mesas (uma para cada equipe), bolachas (cinco para cada participante das equipes) e um cronômetro.



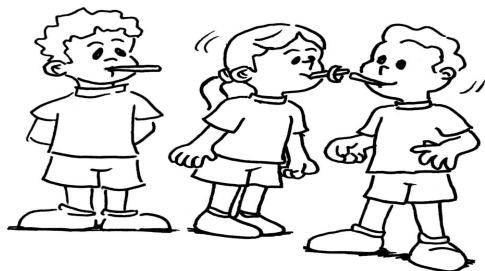
Passa anel

Todas as equipes serão compostas por oito integrantes (dependendo da comissão organizadora da gincana), que formarão uma coluna (um participante fica atrás do outro) e cada integrante possuirá um palito de picolé na boca.

A prova consiste em passar um anel, da primeira até a última pessoa da coluna, passando obrigatoriamente por todas. Quem estiver no fim da coluna deverá tirar o anel do palito e depois colocá-lo de volta, devendo passá-lo novamente até chegar ao primeiro integrante da coluna. Se o anel cair do palito durante o deslocamento, deverá voltar para o primeiro integrante da coluna. Será considerada vencedora a equipe que completar a prova primeiro (menor tempo).

Essa prova será realizada simultaneamente por todas as equipes. É muito importante que a comissão organizadora observe todos os detalhes de execução da prova para evitar possíveis reclamações. Outro aspecto a observar é a utilização de material descartável (palitos) para realização da prova, sendo que eles não deverão estar com pontas, pois, durante a execução da prova, é comum os participantes se chocarem uns nos outros.

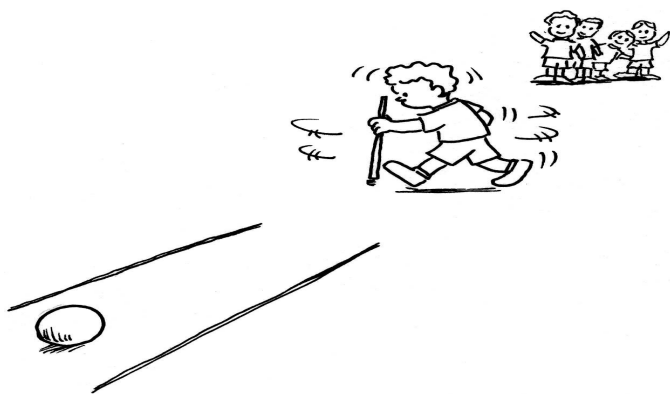
Material necessário para a realização da prova: anéis (um para cada equipe), palitos de picolé (um para cada participante das equipes) e um cronômetro para cada equipe.



Rodobaca

Todas as equipes serão compostas por cinco integrantes (dependendo da comissão organizadora da gincana), que ficarão em coluna, atrás de uma linha. Após um sinal dado pela organização da prova, o primeiro integrante da coluna sairá de trás da linha, pegará o bastão e rodará dez voltas com o objeto sempre no mesmo ponto. Após isso, a pessoa sairá andando por um corredor e chutará uma bola ao gol. Quando o participante estiver se deslocando em direção à bola, não poderá sair do corredor demarcado no chão e não poderá parar para chutar a bola. Caso isso ocorra, ele deverá voltar para o fim da coluna e ceder sua vez para o próximo integrante da equipe. Vence quem marcar mais gols durante os três minutos de duração da prova, que será realizada simultaneamente pelas equipes.

Material necessário para a realização da prova: bastões (um para cada equipe), bolas (uma para cada equipe), balizas de futebol ou similares (uma para cada equipe) e um cronômetro.



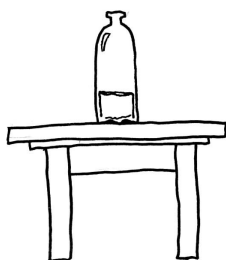
Revezamento do garçom

Essa prova consiste em conduzir um (ou mais de um, a critério da organização da gincana) copo cheio de água em cima de uma bandeja até o local determinado e colocar o líquido transportado dentro de uma garrafa.

O primeiro jogador, ao retornar, entrega a bandeja com o copo para o próximo jogador, que enche o copo e procede da mesma forma que o primeiro jogador.

Se, por acaso, um competidor deixar cair o copo no chão, terá que retornar ao início, encher o copo e começar novamente. Vencerá a prova a equipe que conseguir encher a garrafa no menor tempo.

Material necessário para a realização da prova: uma bandeja, um copo, uma garrafa e uma mesa para cada equipe competidora.



Enchendo o copo

Para realização dessa prova, a comissão organizadora poderá designar de cinco a oito participantes. Consiste em retirar a água de um copo para colocar em outro o mais rápido possível. Inicialmente, os participantes serão dispostos em uma coluna e cada um deverá estar com um canudinho.

A comissão organizadora colocará duas mesas para cada equipe, distantes aproximadamente dez metros uma da outra. Cada um dos participantes da atividade deverá pegar seu canudinho, enchê-lo de água e se deslocar com ele na boca até a outra mesa e colocar o líquido dentro do copo.

É importante destacar que muitos participantes enchem a boca de água quando realizam essa prova. Será vencedora a equipe que encher o copo primeiro.

Material necessário para a realização da prova: dois copos para cada equipe competidora e um canudinho para cada participante. Lembre-se: os participantes não podem utilizar em hipótese nenhuma o canudinho de outra pessoa.



Basquete de sabonete

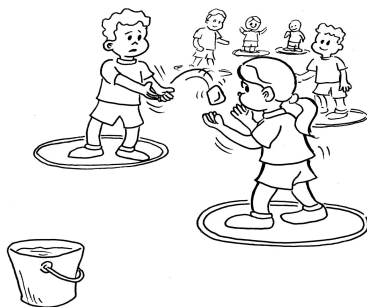
Nessa prova, a equipe deverá transportar de um balde para outro o maior número de sabonetes, passando pelas mãos de todos os participantes da equipe. Cada jogador estará postado dentro de um bambolê colocado no chão e não poderá se ausentar do local.

O número de participantes da atividade varia de acordo com a comissão organizadora, porém não é recomendado colocar um número superior a 12 integrantes, pois poderá deixar a prova monótona.

O competidor número um passará o sabonete para o competidor dois, o qual passará para o número três e assim sucessivamente, até chegar ao outro balde. Após pegar o sabonete no balde, o participante número um só poderá pegar outro quando o objeto for encestado no balde do outro lado. Caso ele caia, deve voltar ao primeiro participante e começar novamente.

Vencerá a prova a equipe que conseguir levar o maior número de sabonetes de um balde ao outro durante o tempo estabelecido pela comissão organizadora. Os participantes somente poderão utilizar as mãos para segurar o sabonete, não podendo utilizar toalhas, camisetas etc. Sugere-se que todos os participantes molhem as mãos antes do início da prova.

Material necessário para a realização da prova: um bambolê para cada participante, dois baldes com água para cada equipe e vários sabonetes por equipe (varia em função do tempo estabelecido).



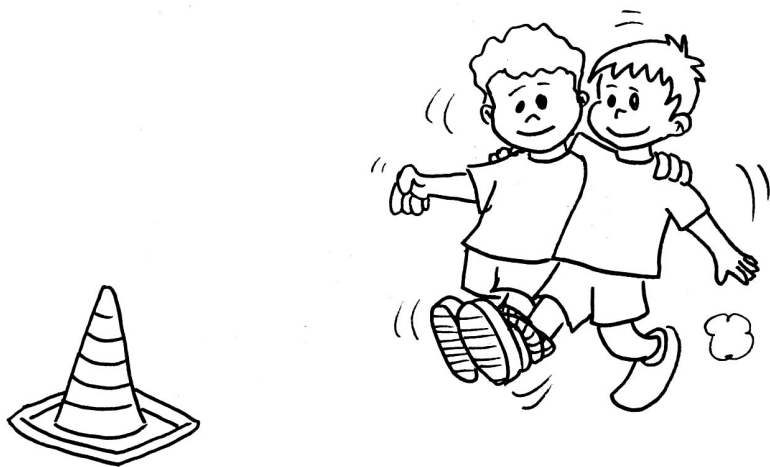
Corrida de três pernas

Esta atividade consiste em realizar uma corrida de uma linha de partida até um ponto de chegada em duplas, na qual os participantes estarão com as pernas amarradas. São necessárias dez pessoas por equipe.

As equipes deverão estar dispostas em colunas. Dentro de cada coluna, os participantes ficarão em cinco duplas. Na linha de partida, as duplas deverão amarrar uma de suas pernas no colega na linha do tornozelo. Após o sinal de partida, os competidores se deslocam correndo ou andando até um cone ou uma cadeira colocada a uma distância aproximada de cinco a dez metros, retornam e entregam a corda para a dupla seguinte, que deverá realizar o mesmo procedimento e realizar o mesmo trajeto.

Vencerá a prova a equipe que conseguir realizar o percurso com todas as duplas no menor tempo.

Material necessário para a realização da prova: uma corda de 1,5 metro e um cone para cada equipe.



Corrida da colher

Os jogadores, divididos em duas ou mais equipes, ficarão dispostos em colunas. O primeiro jogador de cada coluna ficará na linha de partida, segurando com a mão esquerda uma bola de tênis de mesa em uma colher. Dado o sinal de partida, os primeiros jogadores iniciarão seu deslocamento.

A uma distância de dez metros, terá uma cadeira ou um cone, que deverá ser contornada pelo participante, que retornará para a linha de partida entregando a colher para o próximo participante. Ao receber o material, o segundo jogador repete a ação do primeiro. Os demais jogadores procedem de modo idêntico aos dois primeiros e assim sucessivamente.

Será considerada vitoriosa a equipe cujo último jogador terminar a tarefa em primeiro lugar. Caso a bola de tênis de mesa cair da colher, o participante deverá parar imediatamente, recolocá-la na colher e continuar o deslocamento.

Material necessário para a realização da prova: uma colher, uma bola de tênis de mesa e um cone para cada equipe.

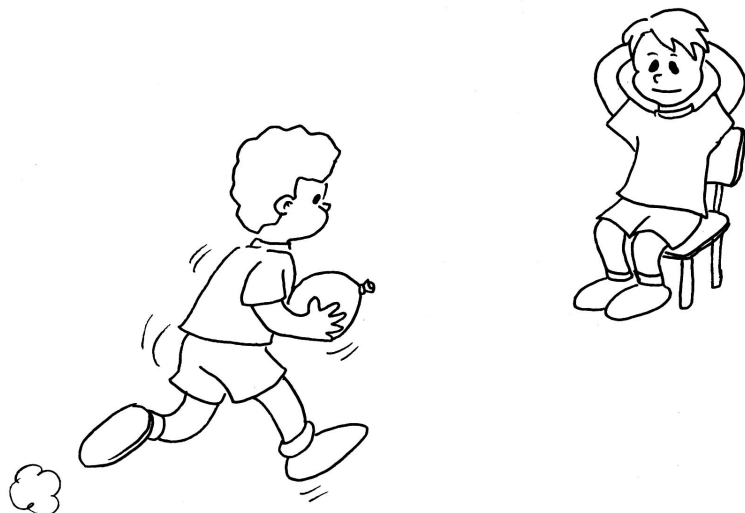


Jogo do balão

As equipes devem permanecer em coluna (um participante atrás do outro), atrás de uma linha de partida pré-estabelecida. Um membro da equipe deverá ficar sentado em uma cadeira, com as mãos na cabeça, a aproximadamente dez metros de distância. Os demais recebem um balão cada um e, ao sinal do árbitro, o primeiro corre até aquele que está sentado, coloca o balão no colo do companheiro e deve sentar para estourar o balão. O competidor que se deslocou com o balão deverá ficar sentado na cadeira, e o que estava sentado na cadeira, deverá correr para a equipe de onde sairá o próximo competidor.

O processo deverá ser repetido até que todos tenham estourado seus balões. Vencerá a equipe que estourar primeiro todos os seus balões.

Material necessário para a realização da prova: um balão por competidor, uma cadeira para cada equipe.



O degustador

Esta prova será realizada com todas as equipes simultaneamente e cada uma deverá escolher quatro participantes para representá-la, que devem permanecer em coluna atrás de uma linha pré-estabelecida.

A uma distância de aproximadamente dez metros, será colocada uma mesa com um pão francês, um refrigerante, uma laranja e um chocolate. Os integrantes da equipe deverão, um por vez, se deslocar até a mesa onde está a comida e comer uma das guloseimas dispostas em cima do móvel. Depois de engolir tudo, deverá voltar e outra pessoa deve vir. O processo deverá ser repetido até que toda a comida tenha acabado. Vencerá a equipe que comer tudo primeiro.

Material necessário para a realização da prova: uma mesa, um pão francês, um chocolate, um refrigerante e uma laranja para cada equipe.



Jogo da união

Cada equipe recebe um pedaço de barbante com aproximadamente 15 metros. Ao sinal do árbitro, o primeiro competidor deverá passar o fio por dentro das suas roupas (camisa e calça), começando pela gola da camisa e continuando pela calça ou o que estiver usando. Enquanto o primeiro competidor segura a ponta final do barbante, os demais repetem a ação até que todos estejam ligados pela corda.

Para encerrar a prova, o último competidor deverá ligar a ponta do barbante com o primeiro, por meio de um nó. Vencerá a prova a equipe que o unir primeiro. Para normatizar a prova, é importante que o barbante seja passado de cima para baixo.

Material necessário para realização da prova: um barbante de 15 metros por equipe.

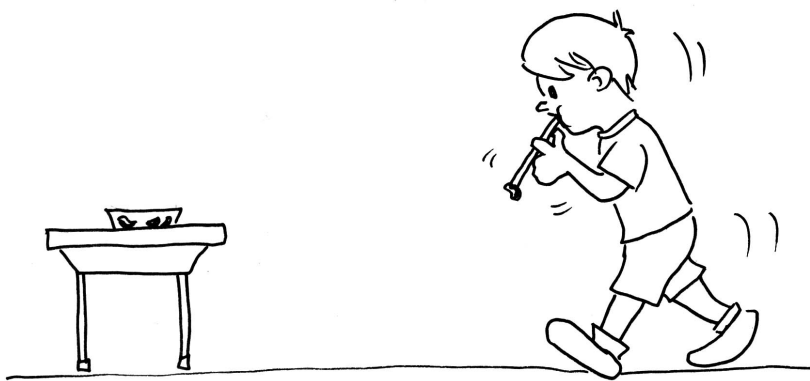


Transportando o feijão

As equipes devem permanecer em coluna, atrás de uma linha pré-estabelecida. Cada membro da equipe receberá um canudinho e, ao sinal do árbitro, o primeiro competidor deverá pegar, com o canudinho, um feijão que estará depositado em um pote em cima de uma mesa. Ele deverá levá-lo até o outro pote, que estará a uma distância de aproximadamente dez metros. Depositado o feijão no local estabelecido, a pessoa deverá voltar para que o próximo participante repita o procedimento. É proibido o uso das mãos para segurar o feijão, sendo permitida a manipulação somente para segurar o canudinho.

Caso o feijão caia do canudo no decorrer do trajeto, o participante deverá retornar ao início, pegar um novo feijão e reiniciar o percurso. Vencerá a equipe que levar para o outro pote o maior número de feijões no tempo de três minutos.

Material necessário para a realização da prova: um canudinho plástico por participante, dois potes e duas mesas para cada equipe competidora.

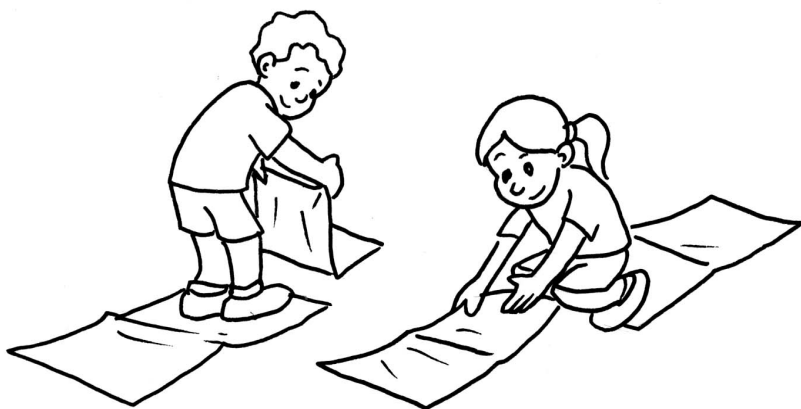


Corrida do jornal

Cada grupo receberá duas folhas de jornal para realizar a corrida. O primeiro competidor colocará uma folha de jornal na linha de partida, pisa nela e segura a outra com as mãos. Quando for dado o sinal, cada participante põe a outra folha no chão, pula nesta folha, vira o corpo, pega a folha que ficou atrás e põe no chão novamente. Atingindo a linha de chegada, volta correndo e entrega as folhas de jornal para o próximo competidor de seu grupo. Vencerá a prova a equipe cujos participantes chegarem primeiro à linha de chegada.

Não é permitido rasgar a folha de jornal, o que implica a desclassificação da equipe. Dependendo da faixa etária que for realizada a prova, sugere-se a utilização de pedaços de papelão, pois o material possui mais resistência.

Material necessário para a realização da prova: duas folhas de jornal para cada equipe competidora.



Corrida da centopeia

Os competidores estarão dispostos em uma coluna atrás da linha de partida. Cada um deverá segurar no calcanhar da pessoa que estiver à sua frente. Dado o sinal de partida, as equipes se deslocarão até a linha de chegada, que deverá estar traçada no chão a uma distância de 15 metros.

Vencerá a prova o grupo que terminar o percurso primeiro. Não será permitido que nenhum competidor solte o calcanhar do colega que está à sua frente e, caso isso aconteça, a equipe será desclassificada.

Durante a realização da corrida, todos os competidores deverão estar de cócoras. O número de participantes da prova varia de acordo com a comissão organizadora.

Material necessário para a realização da prova: não há.



Corrida da perna de lata

Os competidores estarão dispostos em uma coluna atrás da linha de partida. O primeiro competidor de cada equipe terá duas latas presas por um cordão, que será a sua perna de lata para realizar o deslocamento.

Dado o sinal de partida, os competidores iniciam a corrida, deslocando-se até um cone, que estará aproximadamente a dez metros à frente da linha de partida. Eles deverão o contornar o objeto e retornar ao início, quando entregarão as latas para o próximo participante, que repete a operação. Vencerá a prova a equipe que terminar o percurso primeiro.

Não será permitido que o deslocamento seja realizado com os pés fora das latas e, se o competidor cair da lata, deverá parar sua corrida, subir na sua perna de lata e reiniciar. O número de participantes da prova varia de acordo com a comissão organizadora.

Material necessário para a realização da prova: um par de pernas de latas por equipe competidora. Para a confecção das pernas, proceder da seguinte maneira: fazer dois furos na lata (um em cada lateral inferior) e prendê-los com um cordão forte (o comprimento deve permitir que seja segurado na altura da cintura). Pode-se utilizar latas de achocolatado, leite em pó etc. (desde que tenham tampa) e cordas de varal.



Corrida da esponja

As equipes deverão estar dispostas em colunas atrás da linha de partida. Cada grupo possuirá uma esponja e uma bacia com água. Cada competidor deverá molhá-la, deslocar-se correndo até um recipiente plástico de dois litros, que estará à sua frente a uma distância de dez metros, e espremer a esponja, para que a água escorra para dentro do recipiente.

O primeiro competidor deverá realizar a tarefa descrita e depois passar a esponja para o participante seguinte. Vencerá a prova a equipe que colocar a maior quantidade de água no recipiente plástico no tempo de três minutos.

Para medir a quantidade de água colocada no recipiente, pode-se utilizar uma jará graduada. É importante observar o piso em que será realizada a prova, pois normalmente fica bastante molhado, o que pode ocasionar quedas dos participantes.

Material necessário para a realização da prova: uma bacia, uma esponja e um recipiente plástico de dois litros por equipe competidora.



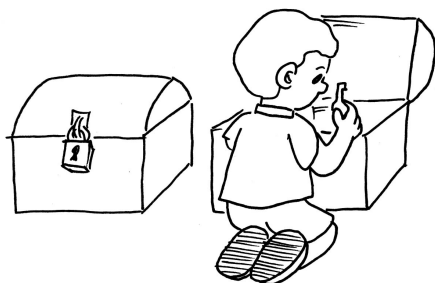
Abrindo o baú

A equipe deverá escolher um participante para representá-la. À frente desse competidor, dez baús estarão dispostos, cada um trancado com cadeado, sendo que cinco deles conterão em seu interior mais um baú menor, também fechado com cadeado. Nesses baús menores estará a pontuação, que varia de um a cinco pontos.

O tempo estabelecido para a abertura dos baús e retirar a pontuação de seu interior é de um minuto e meio. Para a realização da abertura dos baús, o competidor deverá pegar uma chave por vez de um recipiente, que terá cinquenta chaves diferentes, testá-las em um ou mais cadeados e colocá-la de volta no recipiente.

Vencerá a prova a equipe que somar o maior número de pontos na somatória de todos os baús abertos no tempo estipulado. Não há necessidade de o competidor seguir uma sequência na abertura dos baús: ele poderá optar por qualquer um deles e testar a mesma chave nos dez baús.

Material necessário para a realização da prova: dez baús maiores, cinco baús menores, 15 cadeados com chave e 35 chaves adicionais. Para minimizar os custos dessa prova, sugere-se que seja realizada por uma equipe por vez, pois todas poderão utilizar o mesmo material.



Tateando no escuro

As equipes deverão escolher um participante para representá-la. À frente desse competidor, haverá uma caixa com dois orifícios para colocar as mãos. O competidor deverá pô-las dentro da caixa e identificar quais são os objetos que estarão em seu interior.

O tempo destinado para a realização da prova é de dois minutos e vencerá a equipe cujo competidor conseguir identificar o maior número de objetos no tempo estabelecido.

O participante poderá retirar o objeto do interior da caixa somente após falar o nome dele. Se não acertar, não marcará ponto para sua equipe.

A comissão organizadora da gincana poderá optar pelo número de participantes da prova, sendo que, quanto maior o número, mais demorada será a prova.

Material necessário para a realização da prova: uma caixa de papelão e vários objetos que serão colocados no seu interior. Caso a organização da gincana resolva realizar as provas simultaneamente, o material deverá ser multiplicado pelo número de equipes. Também será necessário aumentar o número de pessoas na organização da prova.



Linha nas agulhas

A comissão organizadora da gincana estabelecerá o número de participantes para essa prova, podendo ser entre quatro e oito.

As equipes ficarão sentadas em círculo, quando serão colocados no centro uma caixa vazia, uma caixa de agulhas e um carretel de linha. Dado o sinal inicial, as equipes deverão colocar o maior número possível de agulhas na linha, sendo que cada participante colocará uma agulha e passará para o próximo da equipe e, assim, deve ser procedido até o término do tempo de três minutos. Vencerá a prova a equipe que conseguir colocar o maior número de agulhas na linha.

Não será permitido que o mesmo competidor coloque a linha na agulha duas vezes consecutivamente, isto é, ele é obrigado a seguir a sequência dos participantes sentados no círculo. Também é proibida a utilização de objeto ou artifício para colocar a linha na agulha.

Material necessário para a realização da prova: uma caixa de papelão, uma caixa de agulhas e um carretel de linha para cada equipe competidora.



Corrida do cego

As equipes deverão indicar três duplas de competidores (podendo variar de acordo com a comissão organizadora). Nas duplas, os participantes deverão ficar um atrás do outro, sendo que o competidor que está na frente ficará com os olhos vendados e o que está atrás estará com eles abertos, devendo guiar o que estiver à sua dianteira.

Dado o sinal de partida, a primeira dupla inicia o seu deslocamento pelo trajeto determinado (distância aproximada de sete metros até um cone) e retorna à linha de partida. Quando a primeira dupla chegar, a segunda iniciará o seu deslocamento e assim sucessivamente.

Vencerá a prova a equipe que terminar o percurso com todas as duplas no menor tempo. Não será permitido que o participante que esteja com os olhos vendados retire a venda ou utilize qualquer artifício ilícito para obter vantagens sobre os demais competidores. A critério da organização da gincana, poderão ser inseridos obstáculos no percurso realizado pelos competidores.

Material necessário para a realização da prova:

uma venda para cada dupla que participará da prova e um cone para cada equipe competidora. É importante que a venda seja confeccionada para a atividade, para que não sobre espaço entre ela e o nariz. Sugere-se como venda a utilização de óculos de natação escurecidos.



O cartunista

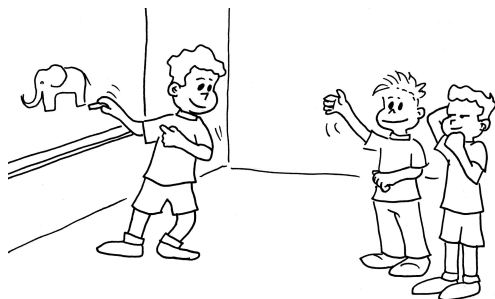
Nesta prova os competidores deverão adivinhar o desenho que será realizado pelo colega da equipe. As equipes elegem um representante, que deverá desenhar em um quadro-negro. Os demais competidores da equipe deverão adivinhar o que será desenhado.

O competidor que desenhará receberá uma lista das imagens e poderá desenhar qualquer uma, independentemente da ordem. Cada acerto corresponderá a um ponto para a equipe. Vencerá a prova a equipe que acertar o maior número de desenhos realizados pelo colega no tempo de três minutos.

Durante a realização dos desenhos, o competidor desenhista não poderá falar e nem gesticular para seus colegas. Assim, ele só poderá se expressar pelos desenhos.

Como variação da atividade, pode-se utilizar todos os competidores da equipe para desenhar, em vez de apenas um. O número de competidores que participará da prova varia conforme a comissão organizadora da gincana, que não poderá passar de 15 competidores.

Material necessário para a realização da prova: um quadro-negro acrílico ou uma cartolina para realização dos desenhos, giz ou pincéis e uma lista dos objetos que serão desenhados.



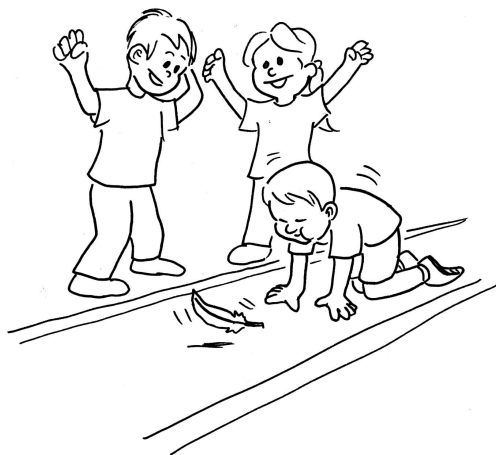
Corrida das penas

As equipes deverão escolher entre oito e dez competidores. Será marcada no chão com um giz ou uma fita crepe uma “pista” com aproximadamente 50 centímetros de largura e três metros de comprimento para cada equipe, separadas umas das outras pela distância de mais ou menos um metro.

Os participantes estarão dispostos nas extremidades das pistas, sendo que uma pena ou um algodão será colocado no começo delas. Os primeiros competidores de cada equipe, ajoelhados, deverão soprar as penas até o fim da pista.

Se a pena for soprada para fora das marcas da pista, o jogador deve voltar ao início e recomeçar o percurso. Vence a equipe que fizer o percurso, com todos os participantes, no menor tempo.

Material necessário para a realização da prova: um rolo de fita crepe ou giz e uma pena ou um pedaço de algodão por equipe.



Passando a bola

As equipes estarão postadas em fileiras. O número de participantes varia muito, em geral sugere-se entre dez e 15, que deverão estar sentados no chão ou em cadeiras.

Uma bola (de tênis, de borracha, vôlei etc.) será colocada sobre os pés do primeiro participante de cada coluna, que procurará passá-la para os pés do segundo participante sem deixá-la cair e assim sucessivamente. Se a bola cair, o jogo deverá ser reiniciado pela equipe.

A equipe que chegar primeiro ao último participante com a bola será vencedora da atividade. Pode-se variar o objeto que será utilizado nas atividades, por exemplo: litros plásticos (com ou sem água), bolas (de vários tamanhos), bambolê, novelos de lã etc. Os competidores não poderão tocar a bola com outra parte do corpo que não seja os pés ou as pernas.

Material necessário para a realização da prova: uma bola por equipe.



Corrida do bambolê

As equipes formarão uma coluna com cinco trios de competidores, que deverão estar dentro de um bambolê. Dado o sinal de partida, o primeiro trio da coluna se desloca até o cone, que estará aproximadamente a 10 metros à sua frente, contorná-lo e retornar para a linha de partida.

Será vencedora a equipe que concluir primeiro o percurso com os cinco trios. O bambolê deverá ficar abaixo da linha das axilas dos competidores, que deverão realizar o deslocamento correndo. Caso um deles saia do bambolê, a equipe deverá parar, se reorganizar e reiniciar o deslocamento.

Material necessário para a realização da prova: cinco bambolês e um cone por equipe.



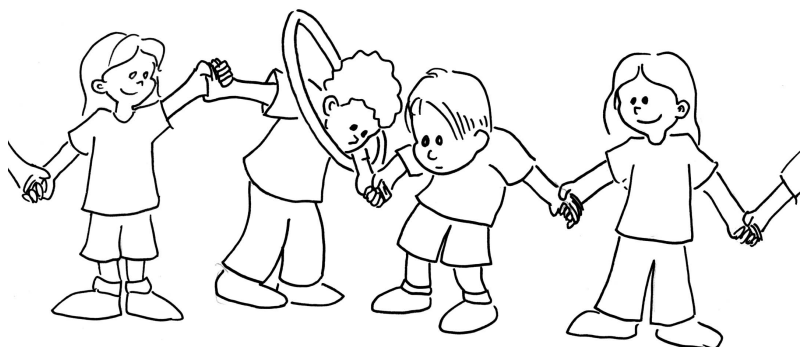
Passando pelo bambolê

As equipes estarão postadas em fileiras, cujo número de participantes varia muito, em geral sugere-se entre dez e 15. Eles deverão estar em pé, um ao lado do outro, e com as mãos dadas. No início da fileira, ficará um cone com vários bambolês.

O primeiro competidor de cada equipe deverá pegar um deles e passar, pelo seu corpo, para o colega que está ao seu lado. Esse, por sua vez, repetirá a ação sem utilizar as mãos, passando o bambolê para o próximo competidor, até que o objeto chegue ao fim da fileira. Nesse momento, o último competidor deverá colocá-lo em um cone, que estará ao seu lado.

Vencerá aprova a equipe que conseguir colocar o maior número de bambolês no tempo de três minutos. Não será permitido que os competidores soltem as mãos durante a passagem dos bambolês. O primeiro participante só poderá passar para o próximo bambolê quando o objeto anterior já estiver no cone do outro lado da fileira.

Material necessário para a realização da prova: 15 bambolês e dois cones por equipe.



Passando a salsicha

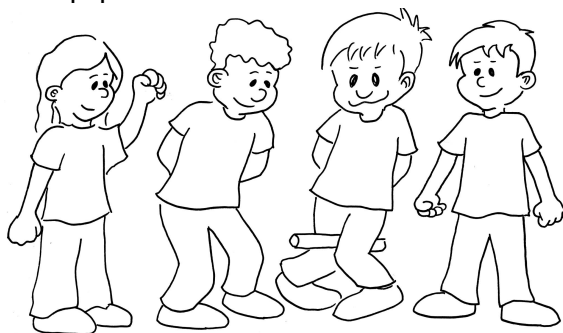
As equipes estarão dispostas em colunas, cujo número de participantes varia muito, em geral sugere-se entre dez e 15.

Eles deverão estar em pé, um atrás do outro, sendo que o primeiro possuirá uma salsicha (um bastão de aproximadamente 40 centímetros, podendo ser de madeira, plástico etc.), que deverá ser passado para o próximo competidor com as pernas sem o auxílio das mãos.

A salsicha deverá passar por todos os competidores da coluna até chegar ao último que, ao recebê-la, precisará se deslocar até à frente da coluna, com ela entre as pernas, e passar para o primeiro da coluna e assim sucessivamente.

Todos os competidores deverão se deslocar do fim da coluna para o início. Vencerá a prova a equipe que completar primeiro o percurso de passar a salsicha por todos os competidores. Caso ela caia no chão durante a passagem de um competidor para o outro ou durante o deslocamento do fim para o início da coluna, o competidor deverá parar, recolocar entre as pernas (poderá ser com o auxílio das mãos) e reiniciar seu deslocamento.

Material necessário para a realização da prova: uma salsicha por equipe.

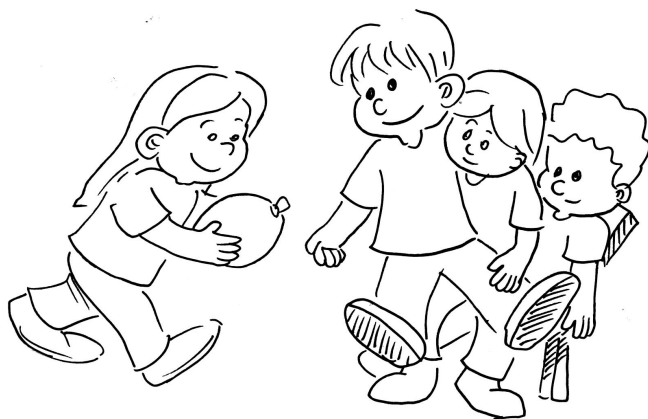


Trenzinho

As equipes estarão em coluna e cada um de seus integrantes receberá um balão, o qual deverá ser conduzido sob obstáculos e estourado no colo do colega, que estará sentado em uma cadeira a aproximadamente sete metros de distância.

Os obstáculos podem ser confeccionados conforme os critérios da organização, podendo, por exemplo, passar por baixo de uma corda, pular um caixote, pular três vezes corda e estourar um balão sentado no colo do companheiro. Depois de passado pelos obstáculos, o participante deverá continuar sentado no colo do competidor que já estava sentado em uma cadeira e assim sucessivamente. O primeiro integrante deverá estourar o balão sentado na cadeira. Vencerá quem cumprir a tarefa no menor tempo.

Material necessário para a realização da prova: uma cadeira para cada equipe e um balão para cada competidor.



Nó no barbante

As equipes estarão dispostas em colunas e, à frente delas, estará um pedaço de barbante preso em um suporte. O fio deverá ficar preso apenas em uma extremidade, de forma que possibilite aos competidores a sua manipulação.

Cada competidor deverá se deslocar até a corda e fazer um nó, retornando em seguida para trás da sua coluna. Vencerá a prova a equipe que fizer o maior número de nós no barbante no tempo de três minutos.

Os competidores deverão permanecer sempre na mesma ordem na coluna, mantendo a sequência de realização dos nós. Não será permitido que o mesmo competidor faça mais de um nó por vez.

Material necessário para a realização da prova: 1,5 metro de barbante para cada equipe e fita crepe para sua fixação.



Campeão de fôlego

Os integrantes das equipes estarão em coluna à frente de uma linha demarcatória, sendo que o primeiro participante receberá um chumaço de algodão. Ao sinal do árbitro, ele o colocará no local demarcado no chão pela organização.

Depois disso, dará um sopro no algodão em direção às cinco linhas que estarão posicionadas à frente do ponto da largada. Essas linhas serão numeradas (1, 2, 3, 4, e 5) de acordo com sua distância e terão uma pontuação e marcarão o número de pontos correspondente ao número atingido.

A primeira linha estará a 15 centímetros do ponto de início e as demais manterão a distância da linha anterior. Se o algodão ficar em cima da linha que divide a 3 e a 4, valerá a pontuação da linha 3.

Após soprar o algodão, o competidor passará a vez para o próximo colega, sendo que todos os integrantes da equipe deverão participar. Vencerá a equipe que, após a participação de todos seus integrantes, somar o maior número de pontos.

Material necessário para a realização da prova: algodão e fita crepe.



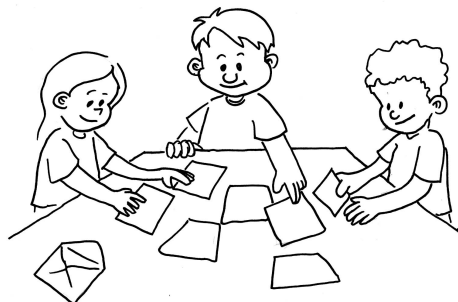
Sopa de letrinhas

As equipes receberão um envelope contendo 12 letras do alfabeto e terão três minutos para formar o maior número de palavras e anotá-las em uma folha. Todas as equipes receberão um envelope igual, ou seja, com as mesmas letras. Cada letra do envelope poderá ser usada uma vez em cada palavra, por exemplo: se houver uma letra A, não serão aceitas palavras com duas letras A; já se não tiver letra C no envelope, não serão aceitas palavras com a letra C.

Não será permitido que os participantes utilizem qualquer fonte de consulta e somente serão aceitas palavras com três ou mais letras. Palavras que não sejam do conhecimento da coordenação serão verificados junto ao dicionário Aurélio da Língua Portuguesa e, não constando nesse instrumento de consulta, a palavra não será aceita.

Vencerá a equipe que entregar o maior número de palavras dentro do tempo estabelecido. Em caso de empate, será utilizado como critério para desempate a soma de todas as letras de todas as palavras. Persistindo o empate, as equipes empatadas receberão a mesma pontuação.

Material necessário para a realização da prova: envelopes e cartolina com letras proporcional ao número de envelopes.



Dança dos balões

Um dos componentes da equipe ficará em pé, de frente para os demais colegas, que deverão estar em coluna a aproximadamente sete metros dele. Ao sinal do árbitro, o primeiro competidor da coluna enche seu balão, amarra-o e corre até o companheiro que estará à sua frente, colocando o balão entre os dois, abraçando o companheiro e estourando a bexiga. Depois de estourar, voltará para a coluna, tocará na mão do segundo participante, que poderá começar a encher seu balão, repetindo toda a operação.

Todos os componentes de cada equipe deverão participar da prova. O componente escolhido para ficar do lado oposto da coluna não deverá, durante a realização da prova, sair de dentro do círculo que será demarcado do chão.

Todos os participantes que estarão na coluna só poderão ultrapassar a linha de largada após ter enchido e amarrado o balão. Depois de colocado o balão entre os componentes que irão estourá-los, a bexiga não poderá mais ser tocada com as mãos, a não ser que escape e caia no chão, quando deverá ser colocada de novo na posição.

Qualquer outra irregularidade no decorrer da prova será penalizada com a perda de pontos. Vencerá a equipe que estourar o maior número de balões no tempo estabelecido pela comissão organizadora. Poderá haver empate.

Material Necessário para realização da prova: balões, bambolês, giz ou fita crepe.



Corrida das agulhas

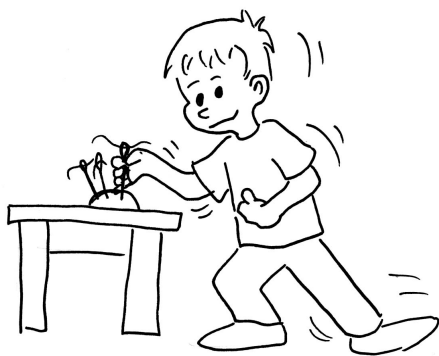
Todos os componentes da equipe iniciarão a prova ao redor de uma mesa, que contém uma almofada com várias agulhas espetadas e um cesto com carretéis de linha e uma tesoura.

Ao sinal do árbitro, os participantes deverão cortar um pedaço de linha, colocá-lo em uma das agulhas, levando até a segunda almofada distante, aproximadamente a cinco metros da mesa.

Todos os componentes deverão participar da prova, devendo cortar a linha e colocá-la na agulha e realizar o deslocamento correndo. O segundo competidor somente poderá partir em direção à almofada quando o primeiro participante retornar.

Todas as agulhas que estiverem espetadas na almofada e que possuírem linha marcarão um ponto. Será vencedora a equipe que colocar o maior número de agulhas com linha na almofada. Pode haver empate.

Material necessário para a realização da prova: almofadas, cestas, agulhas, carretéis e tesouras de acordo com o número de equipes participantes.



Balão maluco

Os componentes da equipe deverão se posicionar em colunas distantes, aproximadamente a quatro metros do apanhador de borboletas – o qual será utilizado como cesta de basquete.

Ao sinal do árbitro, o primeiro competidor da coluna deverá apanhar um balão (que estará cheio, em um cesto no chão), jogá-lo para cima e ir soprando-o até introduzi-lo no apanhador de borboletas.

Realizada a tarefa, ele deverá voltar para a coluna e tocar na mão do participante seguinte, que repetirá a operação e assim sucessivamente. Todos os componentes da equipe deverão participar.

Depois de lançado o balão no ar, este não poderá tocar em qualquer parte do corpo do participante, quem deverá conduzi-lo até o apanhador de borboletas somente com o sopro. Caso o balão caia no chão, o participante deverá recolocá-lo no cesto de partida e ir para trás da coluna, dando a vez para o colega seguinte.

Vencerá a prova a equipe quem colocar mais balões dentro do apanhador de borboletas no tempo estabelecido pela organização.

Material necessário
para a realização da prova:
apanhador de borboletas (ou semelhante), balões e cestas (bacias).



PROVAS DE GINCANA CULTURAL

Prova de perguntas e respostas

Cada equipe receberá uma ficha quadriculada (quadro de respostas) e uma caneta, em que serão inseridas as respostas às questões de conhecimento sobre diversos conteúdos.

Essa prova pode ser realizada de diversas maneiras: uma delas é lançar, a cada 50 segundos, uma pergunta às equipes competidoras. Para evitar um dos fatores complicadores para realização dessa prova (que é a simultaneidade de respostas), utiliza-se o cartão de resposta, no qual as equipes deverão preencher apenas a letra da respectiva resposta.

Ao término das perguntas, todas as equipes deverão entregar seus cartões de resposta. Vencerá a equipe que obtiver o maior número de respostas corretas, sendo que somente serão aceitas aquelas que serão colocadas no espaço correspondente.

Essa prova também pode ser feita em forma de circuito, no qual as questões de cada disciplina estarão dispostas em cima de uma mesa e as equipes terão dois minutos para respondê-las. As respostas não deverão ser assinaladas na folha de perguntas e sim no cartão de respostas. Veja nas gincanas de circuito a forma de operacionalizar esta atividade.

Material necessário para a realização da prova: um questionário contendo as perguntas, um cartão de respostas e uma caneta por equipe.

Exemplo de uma gincana de perguntas e respostas:

PROVA CIRCUITO CULTURAL

**PREENCHA NESTE CARTÃO AS RESPOSTAS DAS
QUESTÕES DE TODAS AS OFICINAS**

EQUIPE

PROVA	QUESTÕES				
	1	2	3	4	5
01 - ESPORTES					
02 - MÚSICA					
03 - TELEVISÃO					
04 - MATEMÁTICA					
05 - HISTÓRIA					
06 - GEOGRAFIA					
07 - BIOLOGIA					
08 - LITERATURA					

OFICINA 01

ESPORTES

1 - Qual o nome do ciclista catarinense que representou o Brasil nas Olimpíadas de Sydney?

- a) Murilo Fischer.
- b) Eduardo Fischer.
- c) Marcos Fischer.

2 - Quantos jogadores entram na quadra durante a realização de uma partida de basquete, levando em consideração que não houve substituições?

- a) 5.
- b) 10.
- c) 12.

3 - Qual a equipe que se sagrou campeã brasileira no ano de 1998?

- a) Palmeiras.
- b) Atlético Mineiro.
- c) Corinthians.

4 - Na modalidade de vôlei, o técnico pode realizar quantas substituições?

- a) 12 mais o líbero.
- b) 6.
- c) 5 mais o líbero.

5 - Na Copa do Mundo de Futebol realizada em 1994, o Brasil se sagrou tetracampeão. Qual foi a equipe que foi derrotada na partida final?

- a) França.
- b) Itália.
- c) Inglaterra.

OFICINA 02

MÚSICA

1 - De quem é a música "Brumário"?

- a) José Augusto.
- b) Lulu Santos.
- c) Titãs.

2 - A música "Cobaias de Deus" é de autoria de Cazuza em parceria com:

- a) Angela Rô Rô.
- b) Renato Russo.
- c) Djavan.

3 - Qual o nome da vocalista da banda Kid Abelha?

- a) Paula Toller.
- b) Paula Silvia.
- c) Paula Veiga.

4 - "Tudo aquilo que você me disse, tudo aquilo que você me escreveu" é o trecho de qual música do Raça Negra?

- a) "Tudo aquilo que você me disse".
- b) "Não vou aceitar".
- c) "Não vou acreditar".

5 - Qual das músicas abaixo foi gravada por Golden Boys?

- a) "O bom".
- b) "Feche os olhos".
- c) "Alguém na multidão".

OFICINA 03

TELEVISÃO

1 - Na minissérie apresentada pela rede Globo de televisão "Quinto dos infernos", qual era o nome do ator que interpretava D. Pedro I?

- a) Daniel de Oliveira.
- b) Marcos Pasquim.
- c) Luciano Szafir.

2 - Qual o nome da novela em que o ator Francisco Cuoco interpretava dois papéis?

- a) "O outro".
- b) "Vereda tropical".
- c) "Meu bem meu mal".

3 - Qual o nome da série de TV exibida na rede Record aos domingos à noite, no ano de 2000, que tratava sobre alienígenas e fenômenos sobrenaturais?

- a) "Arquivo X".
- b) "Pretender".
- c) "O corvo".

4 - Na novela "Vereda Tropical", o ator Mário Gomes era um jogador de futebol. Qual o time que ele era torcedor e jogou no fim da novela?

- a) Flamengo.
- b) Corinthians.
- c) Fluminense.

5 - Na minissérie "A muralha", a personagem D. Ana era apaixonada por:

- a) D. Jerônimo.
- b) D. Guilherme.
- c) D. Bartolomeu.

OFICINA 04

MATEMÁTICA

Assinale a resposta correta para os seguintes problemas:

1) $\frac{5}{8} \div \frac{2}{6} = ?$

a) $\frac{15}{8}$.

b) $\frac{10}{48}$.

c) $\frac{10}{8}$.

2) $2x = x + 1$

a) 2.

b) 1.

c) 0.

3) $x^2 - 3x = 0$

a) $x_1 = 3$ $x_2 = 0$.

b) $x_1 = 0$ $x_2 = 1$.

c) $x_1 = 6$ $x_2 = 2$.

4) $6^0 + 6^3 = ?$

a) 27.

b) 28.

c) 33.

5) Uma bola foi jogada de cima de um edifício. Sua altura, em metros, depois de t segundos, é dada pela função $H(t) = -16t^2 + 256$. Em quantos segundos a bola atingirá o chão?

a) 4 s.

b) 16 s.

c) 8 s.

OFICINA 05

HISTÓRIA

1 - O Dia do Fico foi a data em que:

- a) Sucedeu a Noite das Garrafadas.
- b) D. Pedro resolveu visitar as províncias do Brasil.
- c) D. Pedro resolveu desobedecer às ordens das cortes portuguesas e permaneceu no Brasil.

2 - A ordem correta dos três primeiros governadores-gerais do Brasil é:

- a) Tomé de Souza, Mem de Sá e Duarte da Costa.
- b) Tomé de Souza, Duarte da Costa e Mem de Sá.
- c) Mem de Sá, Tomé de Souza e Duarte da Costa.

3 - Das lutas internas ocorridas durante o Segundo Reinado (1840 - 1889), podemos ressaltar as seguintes: Balaiada, Revoltas liberais, Guerra dos Farrapos, Sabinada e Cabanagem. Em qual estado ocorreu a Sabinada?

- a) Bahia.
- b) Maranhão.
- c) Minas Gerais.

4 - A revolta de Felipe dos Santos ocorrida em Minas Gerais no ano de 1720 tinha como principal causa:

- a) O pagamento do Quinto.
- b) A doação de terras a forasteiros.
- c) A falta de mão de obra e a expulsão dos jesuítas.

5 - Em relação à Revolução Industrial, o nascimento da indústria aconteceu em qual país?

- a) Estados Unidos.
- b) Inglaterra.
- c) Portugal.

OFICINA 06

GEOGRAFIA

1 - Quais são os países da América do Sul que não fazem fronteira com o Brasil?

- a) Chile e Colômbia.
- b) Bolívia e Equador.
- c) Equador e Chile.

2 - O globo terrestre é cortado por linhas imaginárias verticais e horizontais para facilitar a orientação e localização. Como denominamos as linhas verticais e qual a sua finalidade?

- a) Paralelos e determinam a altitude.
- b) Meridianos e determinam a longitude.
- c) Meridianos e determinam a altitude.

3 - A principal atividade ligada à ocupação da Amazônia foi:

- a) Criação de gado.
- b) Coleta do látex.
- c) Agricultura do café e do cacau.

4 - O rio São Francisco serve como fronteira natural em toda a sua extensão somente para estes dois estados brasileiros:

- a) Alagoas e Sergipe.
- b) Pernambuco e Alagoas.
- c) Sergipe e Bahia.

5 - Na agricultura brasileira, existem produtos básicos de consumo, ao lado de produtos básicos de exportação. Dentre os produtos básicos de exportação, podemos citar:

- a) Cacau, trigo e açúcar.
- b) Cacau, açúcar e café.
- c) Trigo, banana e arroz.

OFICINA 07

BIOLOGIA

1 - A diabetes é uma doença de qual órgão do corpo humano?

- a) Rins.
- b) Fígado.
- c) Pâncreas.

2 - O que determina o sexo da criança?

- a) O óvulo.
- b) O espermatozoide.
- c) As duas respostas estão corretas.

3 - O maior osso encontrado no corpo humano é denominado de:

- a) Úmero.
- b) Fêmur.
- c) Omoplata.

4 - Em relação à consistência dos frutos, podemos classificá-los em:

- a) Carnosos e secos.
- b) Carnosos e esponjosos.
- c) Secos e úmidos.

5 - São exemplos de animais artrópodes:

- a) Cigarra, mosquito, aranha.
- b) Sapos, rãs, salamandras.
- c) Crocodilos, sucuris, serpentes venenosas.

OFICINA 08

LITERATURA

1 - Os autores mais conhecidos do Pré-Modernismo são:

- a) Janete Clair e José de Alencar.
- b) José de Alencar e Monteiro Lobato.
- c) Euclides da Cunha e Graça Aranha.

2 - Visconde de Taunay é autor de qual destas obras?

- a) "Inocência".
- b) "Navio negreiro".
- c) "A moreninha".

3 - Dos autores citados, qual era considerado "O Poeta dos Escravos"?

- a) Fagundes Varela.
- b) Bernardo Guimarães.
- c) Castro Alves.

4 - São produções literárias de Aluísio de Azevedo:

- a) "O tempo e o vento" e "O mulato".
- b) "O guarani" e "Dom Casmurro".
- c) "O cortiço" e "O mulato".

5 - Quem é o autor da obra "Triste fim de Policarpo Quaresma"?

- a) Lima Barreto.
- b) Aluísio de Azevedo.
- c) Monteiro Lobato.

GABARITO DA GINCANA CULTURAL

PROVA	QUESTÕES				
	1	2	3	4	5
01 - ESPORTES	A	B	C	B	B
02 - MÚSICA	B	A	A	B	C
03 - TELEVISÃO	B	A	A	B	B
04 - MATEMÁTICA	A	B	A	B	A
05 - HISTÓRIA	C	B	A	A	B
06 - GEOGRAFIA	C	B	B	A	B
07 - BIOLOGIA	C	B	B	A	A
08 - LITERATURA	C	A	C	C	A

Prova das placas

As perguntas serão feitas pausadamente por um animador e não serão repetidas. As equipes deverão se posicionar atrás de uma mesa para respondê-las. Em cima dessa mesa, haverá cinco placas com as letras a, b, c, d, e.

Após feita a pergunta, as equipes terão 30 segundos para escolher uma das placas, que não poderá mais ser modificada e precisará ser levantada ao sinal do animador. Cada resposta correta valerá um ponto. Vencerá a prova a equipe que somar o maior número de pontos. (Prova elaborada e executada por acadêmicos do curso de Educação Física).

Material necessário para a realização da prova: um questionário contendo perguntas e respostas, e cinco placas contendo as letras a, b, c, d, e para cada equipe.

Exemplo de questões que poderão ser utilizadas

Biologia

1 - A fabricação de papel é possível graças à celulose existente:

- a) Nas paredes celulares.
- b) Nos centríolos.
- c) Nas mitocôndrias.
- d) Nos plastídios.
- e) Nos ribossomos.

Resposta: a. Graças à celulose, a célula vegetal tem proteção e sustentação.

Geografia

2 - A cristalização do vapor d'água no interior ou pouco abaixo das nuvens provoca:

- a) A neblina.
- b) O granizo.
- c) A neve.
- d) O orvalho.
- e) A geada.

Resposta: c. A precipitação sob a forma de cristais de gelo caracteriza a neve. A neblina e o orvalho ocorrem nas camadas mais baixas de atmosfera, próximas à superfície terrestre, já a geada é o orvalho congelado.

3 - O ritmo de crescimento da população brasileira foi acelerado, a partir da década de 1940, devido à:

- a) Queda das taxas de mortalidade.
- b) Elevação da taxa de natalidade.
- c) Elevação da taxa de fecundidade feminina.

d) Campanha em prol do povoamento dos vazios demográficos.

e) Elevação das taxas de imigração asiática.

Resposta: a. A medicina moderna sofreu grandes evoluções que vieram beneficiar também o Brasil. Dessa maneira, verificou-se uma queda da taxa de mortalidade.

História

4 - A economia feudal era:

a) Autossuficiente e voltada para o mercado externo.

b) De consumo, agrária e autossuficiente.

c) Artesanal, manufaturada e mercantil.

d) Descentralizada, artesanal e manufaturada.

e) Agropastoril e centralizada na igreja.

Resposta: b. Na produção agrícola do feudo, não havia excedentes, pois a economia era de subsistência.

5 - Da vida suburbana do Rio de Janeiro, com seus mitos populares, dramas, aspirações e tragédias, o teatrólogo extraiu a matéria com que elaborou peças, como "A falecida" e "Bonitinha mas ordinária". Esse teatrólogo é:

a) Antônio Callado.

b) Dias Gomes.

c) Millôr Fernandes.

d) Guilherme Figueiredo.

e) Nelson Rodrigues.

Resposta: e). Nelson Rodrigues nasceu em Recife, no ano de 1912, e faleceu no Rio de Janeiro, em 1980.

Montando o hino

Para a realização dessa prova, as equipes deverão ficar dispostas ao redor de uma mesa. Os competidores receberão o Hino Nacional brasileiro recortado em frases, as quais deverão ser colocadas em sequência, de maneira que o forme completo.

Vencerá a prova a equipe que montar o hino no menor tempo, e será desclassificado quem montar as frases fora da ordem. Após a equipe anunciar que a prova está concluída, não serão permitidas modificações na sequência apresentada.

Sugere-se, para mais facilidade de trabalho dos competidores e reaproveitamento do material, que as frases do hino sejam coladas em um papelão resistente e plastificadas.

Material necessário para a realização da prova: a letra do Hino Nacional recortada para cada equipe.

Ouviram do Ipiranga as margens plácidas
De um povo heroico o brado retumbante,
E o sol da liberdade, em raios fúlgidos,
Brilhou no céu da pátria nesse instante.

Se o penhor dessa igualdade
Conseguimos conquistar com braço forte,
Em teu seio, ó liberdade,
Desafia o nosso peito a própria morte!

Ó pátria amada, Idolatrada, Salve, salve!

Brasil, um sonho intenso um raio vívido
De amor e de esperança à terra desce,
Se em teu formoso céu, risonho e límpido,
A imagem do cruzeiro resplandece

Gigante pela própria natureza,
És belo, és forte, impávido colosso.
E o teu futuro espera essa grandeza;

Terra adorada, Entre outras mil,
És tu, Brasil, Ó pátria amada!
Dos filhos deste solo és mãe gentil,
Pátria amada, Brasil!

Deitado eternamente em berço esplêndido,
Ao som do mar e à luz do céu profundo,
Fulguras, ó Brasil, florão da América,
Iluminado o sol do Novo Mundo!

Do que a terra, mais garrida,
Teus risonhos, lindos campos têm mais flores,
"Nossos bosques têm mais vida",
"Nossa vida" no teu seio "mais amores".
Ó pátria amada, Idolatrada, Salve! Salve!

Brasil, de amor eterno seja símbolo
O lábaro que ostentas estrelado,
E diga o verde-louro dessa flâmula
- "Paz no futuro e glória no passado".

Mas, se ergues da justiça a clava forte,
Verás que um filho teu não foge à luta,
Nem teme, quem te adora, a própria morte.

Terra adorada, Entre outras mil,
És tu, Brasil, Ó pátria amada!
Dos filhos deste solo és mãe gentil,
Pátria amada, Brasil!

Formando palavras

Nesta prova, o número de competidores por equipe poderá variar, de acordo com a comissão organizadora da gincana. O importante é que os grupos tenham a mesma quantidade de participantes.

Todos receberão uma folha de papel e uma caneta. A comissão organizadora apresentará uma palavra e, com as letras dessa palavra, as equipes deverão escrever em suas folhas o maior número possível de termos contendo as letras correspondentes à palavra apresentada. Exemplo: com a palavra VASSOURA, pode ser escrito "vaso", "rua", "asa".

O tempo de duração para cada palavra é de um minuto. Dependendo da disponibilidade de tempo para realização da prova, poderão ser apresentadas várias palavras. Nesse caso, é necessário, ao fim de cada palavra, que sejam recolhidas as folhas que as equipes utilizaram para escrever, a fim de os competidores não modificarem ou acrescentarem palavras às questões anteriores. Cada palavra formada corresponderá a um ponto. Pode-se usar feminino e masculino, no sentido das palavras (por exemplo: pato/pata), e usar pronomes. Vencerá a equipe que somar o maior número de pontos.

Material necessário para a realização da prova: uma folha de papel e uma caneta por equipe e placas contendo as palavras que serão utilizadas.



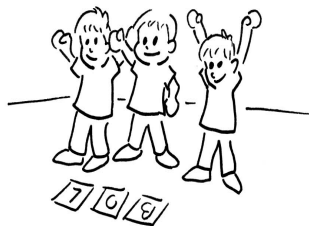
Corrida da resposta

O animador fará uma pergunta para as equipes. O tema varia de acordo com o interesse da organização da gincana. As respostas deverão ser montadas pela equipe competidora, a qual terá, à sua frente, um cesto com várias letras (dois ou mais alfabetos completos).

Após a pergunta do animador, um competidor por vez da equipe deverá se deslocar até o cesto e pegar uma letra para formar a resposta. Poderá repetir o competidor somente quando todos já tiverem corrido e na ordem que foi realizado o primeiro deslocamento.

Quem conseguir montar a resposta primeiro marcará o ponto. Vencerá a prova a equipe quem somar o maior número de pontos. O número de palavras varia conforme o tempo disponível. As respostas deverão ser diretas e, preferencialmente, formar uma ou duas palavras. Se os participantes da gincana forem crianças, poderão ter ajuda do professor que realizou o processo de confecção das letras.

Material necessário para a realização da prova: um cesto contendo no mínimo dois alfabetos completos por equipe.



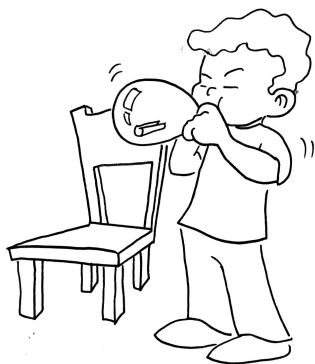
Identificando as profissões

Todas as equipes deverão estar dispostas em colunas e terão à sua frente, a uma distância de dez metros, uma cadeira. Ao lado desse móvel, serão colocados balões vazios, contendo em seu interior um pedaço de papel com uma determinada profissão.

Ao sinal do recreador, o primeiro participante de cada equipe correrá em direção aos balões e pegará um, o encherá e o amarrará. Depois, deverá se sentar sobre o balão para estourá-lo. Então, pegará o pedaço de papel e, com mímica, interpretará a profissão. Somente após a equipe adivinhar a profissão o segundo competidor da coluna repetirá a atividade. Vencerá a prova a equipe que adivinhar todas as profissões primeiro.

Sugere-se não colocar um número maior a dez competidores (dez profissões), para não tornar a prova cansativa. Não será permitido aos competidores utilizar outra forma para se comunicar que não seja a mímica.

Material necessário para a realização da prova: um balão e um bilhete com o nome de uma profissão para cada competidor, e uma cadeira por equipe.



Prova das charadas

Essa prova consiste em desvendar pequenos enigmas sem se ausentar do local onde está sendo realizada a gincana. Pode ser realizado por meio de charadas simples (veiculadas no dia a dia da mídia) ou decifrar mensagens utilizando letras do alfabeto, símbolos etc.

Para a realização da prova, as equipes serão posicionadas uma ao lado da outra e receberão simultaneamente o mesmo problema. Vencerá a atividade a equipe que solucioná-lo corretamente primeiro.

Material necessário para a realização da prova: uma charada e uma caneta por equipe.

Exemplos de provas de charadas:

- Quais comerciais que utilizam estes slogans?

**“APAIXONADO POR CARRO COMO TODO
BRASILEIRO”**

“SÓ ELE É ASSIM”

- Mate esta charada:
“10 D em 2M”

- Traduza estas frases:

Utilizando a letra anterior TUZ = UVA.

**“UNBD DRSZ PTZRD BGDFZMCN, UNBD UZH
BNMRDFTHQ”.**

Utilizando a letra posterior VXB.

“B QFSTJTUFMDJB F OVJUP ZNQPSUBOUF”

RESPOSTAS DA PROVA DAS CHARADAS

- Quais comerciais que utilizam estes slogans?

“APAIXONADO POR CARRO COMO TODO BRASILEIRO”: Posto Ipiranga

“SÓ ELE É ASSIM”: Campari

- Mate esta charada

“10 D em 2M”: Dez dedos em duas mãos

- Traduza estas frases

Utilizando a letra anterior TUZ = UVA

“UNBD DRSZ PTZRD BGDFZMCN, UNBD UZH BNMRDFTHQ” :Você está quase chegando, você vai conseguir.

Utilizando a letra posterior VXB

“B QFSTJTUFMDJB F OVJUP ZNQPSUBOUF”: A persistência é muito importante.

Jogo da memória

Essa prova é o jogo da memória cultural. Serão dispostos, em cima de uma mesa, 40 cartões, sendo 20 de perguntas e 20 de respostas. Um competidor por equipe deverá escolher um de cada.

A ordem de quem inicia a atividade deve ser sorteada antes do início da prova, para não beneficiar uma ou outra equipe. Todos os competidores, na sua vez de jogar, deverão mostrar a pergunta e a resposta retirada para os demais. Vencerá a prova a equipe que conseguir o maior número de cartões de perguntas e respostas.

Essa prova pode ser feita com várias equipes ao mesmo tempo.

Material necessário para a realização da prova: 40 cartões com perguntas e respostas (20 de cada) para formar o jogo da memória.



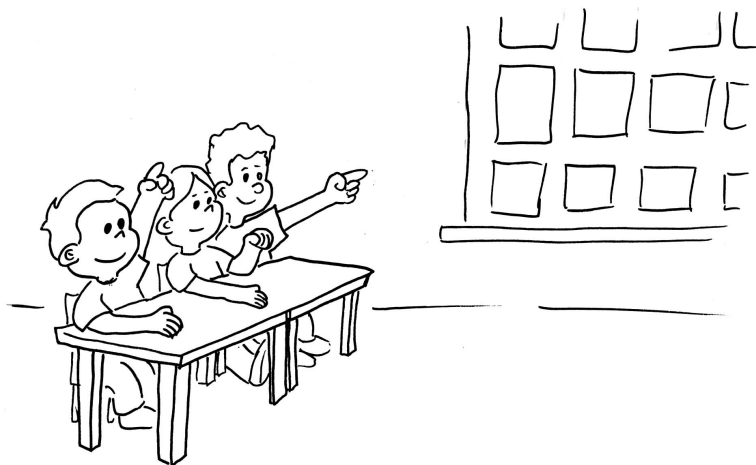
Batalha naval

Nessa prova, as equipes poderão escolher cinco participantes para representá-las. Os competidores ficarão postados atrás de uma mesa ou de algum local a eles destinados.

O animador fará uma pergunta para a equipe, que deverá respondê-la e indicar qual o lugar no painel em que se encontra a resposta. Essa atividade ocorre de modo similar a um jogo de memória comum, porém, para virar as cartas, as equipes têm que responder corretamente à pergunta feita pelo animador.

Cada cartão de resposta obtido pela equipe corresponde a um ponto. Vencerá a prova quem obtiver o maior número de pontos.

Material necessário para a realização da prova: questões para o animador fazer as equipes e cartões com as respostas para formar o jogo.



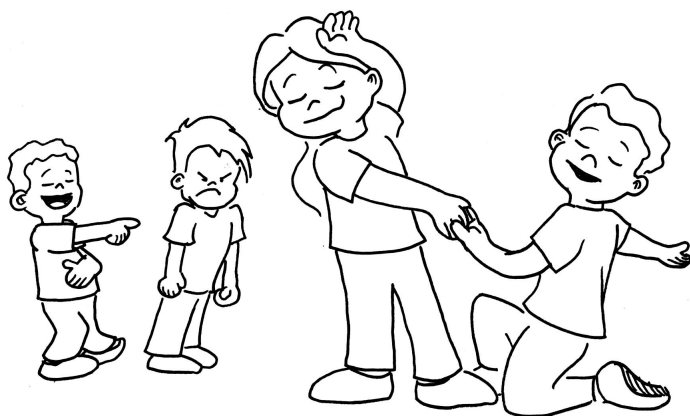
Teatro

Um tema único ou de diversos assuntos será distribuído para as equipes competidoras. Sugere-se tema único para facilitar a avaliação, e ele deverá ser encenado como peça de teatro.

Todas as equipes receberão o mesmo tema e no mesmo horário. O tempo para ensaio varia de acordo com a comissão organizadora, podendo ser desde alguns minutos até dias.

O importante é que a organização da gincana estabeleça quais serão os critérios que serão avaliados no teatro: dependendo do tema, a avaliação pode ser modificada, mas, em geral, utiliza-se a caracterização dos participantes, o conteúdo cultural existente na peça apresentada, o número de participantes envolvidos, dentre outros. É importante também que sejam definidas as pessoas que farão parte do júri para apuração dos resultados da prova.

Material necessário para a realização da prova: não há, apenas a indicação de uma equipe para o júri.



PROVAS PARA GINCANA MUSICAL

Cante a música com a palavra

As equipes deverão ficar em círculo. Será dada uma palavra-chave e todas as equipes deverão cantar uma música que contenha essa palavra.

Os grupos deverão cantar uma frase com, no mínimo, quatro palavras. Aquelas que tiverem menos que a quantidade mínima necessária ou sejam cantadas músicas desconhecidas pela comissão organizadora da gincana não serão aceitas.

A primeira equipe deverá cantar uma música com a palavra determinada, a próxima equipe deverá cantar outra música com a mesma palavra e assim até que uma delas não saiba nenhuma música.

Todos os grupos começarão a prova com dez pontos e, cada vez que uma das equipes não souber a música, perderá um ponto. Vencerá a prova a equipe que permanecer com o maior número de pontos.

Para definição da equipe que iniciará a prova, será realizado um sorteio e as próximas seguirão o sentido horário no círculo.

Material necessário
para a realização da prova:
cartolinas com as palavras-chaves escritas. Sugestão de palavras: AMOR – CHUVA – VOCÊ – SONHO – AMIGO – LUA – NOITE – MUNDO.



Adivinhe o cantor

Nessa prova, as equipes deverão estar postadas em um local pré-estabelecido (preferencialmente atrás de uma mesa) e afastadas umas das outras por pelo menos 1,5 metro. Será colocada uma sequência de várias músicas (sugere-se não mais de 12) na qual, cada uma delas, tocará por aproximadamente 15 segundos e as equipes deverão adivinhar quem é o intérprete da música.

As respostas deverão ser anotadas pela própria equipe, em uma folha de respostas fornecida pela organização da gincana. Serão aceitas somente as respostas na ordem correta dos cantores, e não serão aceitas aquelas rasuradas ou ilegíveis.

Material necessário para a realização da prova: um CD com as músicas gravadas e uma folha de respostas para cada equipe. Sugere-se que seja feito a gravação de um CD, com os trechos das músicas que serão tocadas, pois a manipulação de vários CDs faz com que prova demore muito e, muitas vezes, a introdução da música é muito longa e não transmite muito sobre ela, inviabilizando descobrir quem é o intérprete. Nesse caso, utilize preferencialmente o refrão das músicas. Sugestões de bandas e cantores que podem ser utilizados: Legião Urbana, Leonardo, Cássia Eller, Roberto Carlos, Djavan, Guns N' Roses, Capital Inicial, Ed Motta, Dazaranha.



Continue a música

As equipes deverão estar em coluna atrás de uma linha de partida. Será tocada uma música e, quando ela for interrompida, um participante por equipe deverá se deslocar até a campainha, que estará aproximadamente a sete metros de distância da linha de partida, e tocá-la.

O competidor da equipe que tocar a campainha primeiro terá a oportunidade de continuar a música. Somente poderá continuá-la quem correr em direção à campainha. Caso o participante não saiba a música, não marcará ponto para a sua equipe e passará a vez para o próximo competidor e assim sucessivamente.

Caso a equipe organizadora da gincana não possua campainha para utilização simultânea de todas as equipes competidoras e com sistema de indicação visual, poderá substituí-las por apitos de diferentes sons. Vencerá a prova a equipe que tiver o maior número de acertos nas músicas tocadas. Essa prova pode ser modificada de várias maneiras, a critério de quem estiver organizando a gincana.

Exemplos de trechos de músicas:

"Quando eu estou aqui eu vivo este momento..."

"Eu preciso te falar, te encontrar de qualquer..."

"Quando você se separou de mim, quase que minha vida teve..."

"Amor da minha vida, daqui até a..."

"Tem horas que bate uma tristeza tão grande, que eu não sei o que..."

"Custe o que custar, nem que leve a vida inteira eu..."

"Hoje à noite não tem luar, e eu estou sem ela, já não sei..."

"Vital andava a pé e achava que assim estava mal, de um..."

"O café da manhã sem você já não tem mais sabor, é difícil ficar..."

"Vou nadar e morrer, na beira da praia, sem não tiver você..."

"Não vou aceitar, ser culpado por aquilo que eu não fiz, não vou aceitar, ser..."

"Sentimento assim, sempre é uma surpresa, quando ele vem, nada..."

"Veja a nova dança que eu vou te mostrar, você vai..."

"Uma dose de saudade misturada com paixão, deixa de cabeça..."

"Neste show não entra menor, um homem censurou, tava..."

"Ó mundo tão desigual, tudo é tão desigual, de uma lado este carnaval, do outro..."



Adivinhe o nome da música

Cada equipe ouvirá um trecho de determinada música e, após o aparelho de som ser desligado, a equipe terá 30 segundos para responder o nome correto da música. Será tocada uma música de cada vez para cada equipe.

Cada acerto valerá um ponto e cada equipe deverá eleger um líder, que ficará responsável por responder às provas após o término do tempo estipulado, para que não haja tumulto e não tenha mais de uma resposta na mesma equipe.

Outra forma de apresentar a prova é tocar a música e a equipe que levantar uma placa ou tocar uma campainha primeiro terá o direito de responder. Nesse caso, se a equipe responder errado a pergunta, passará os pontos para as demais equipes.

Material necessário para a realização da prova: um aparelho de som ou computador, MP3, CDs ou fitas cassete com as músicas que serão utilizadas.

Exemplos de títulos de música:

"Camila"

"Cerol na mão"

"Malandragem"

"Quem de nós dois"

"Proibida pra mim"

"Tudo liberado"

"Selim"

"Como vovô já dizia"



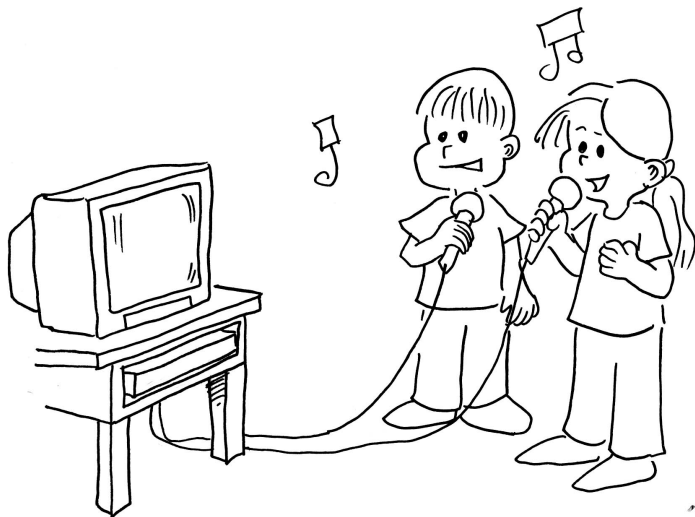
Videokê

As equipes deverão escolher dois participantes para participar da prova. Cada um deles deverá cantar uma música escolhida pela equipe adversária. Tendo os dois cantado suas respectivas músicas, será somada a pontuação emitida pelo videokê e a dupla que obtiver o maior resultado se consagra campeã da prova.

As músicas serão retiradas de uma lista já formulada pela organização da gincana. É importante fazer uma seleção de músicas animadas e conhecidas, para não entediar os demais participantes da gincana.

A nota será dada pelo próprio aparelho de videokê e varia de zero a cem pontos. Vencerá a equipe que, no somatório dos pontos, obtiver a maior pontuação.

Material necessário para a realização da prova: um aparelho de videokê com microfone.



Conhecimentos musicais

Cada equipe escolhe cinco participantes para responder às questões sobre música. Um competidor de cada equipe se posicionará no local indicado para respondê-las. A pergunta será feita aos participantes e, quem souber a resposta e apertar primeiro a campainha, tem direito à resposta.

Se o competidor acertar a resposta, marcará ponto para sua equipe e, se errar, o ponto vai para as demais equipes. Exemplos de perguntas (prova elaborada por alunos do curso de graduação em Educação Física):

1 - "Por enquanto" é uma música da cantora Cássia Eller sobre um relacionamento que era maravilhoso, mas um dia se desmanchou. Em que ano Cássia Eller morreu e por qual motivo?

Resposta: 2002 – Overdose.

2 - O grupo Jota Quest já compôs e gravou várias músicas e aquela que os lançou no mercado foi a música "Fácil". Qual dessas músicas é de autoria desse mesmo grupo?

- a) "Vivo sonhando".
- b) "Mantenha o respeito".
- c) "Esperando na janela".
- d) "O que eu também não entendo".
- e) "Abalando".

Resposta: d.

3 - "Agamamou" é uma música cantada por qual conjunto musical?

- a) Só Pra Contrariar.
- b) Katinguelê.
- c) Art Popular.

d) Os Morenos.

e) Rastapé.

Resposta: c.

4 - Qual destes instrumentos não é comumente tocado em um grupo de forró?

a) Zabumba.

b) Violino.

c) Acordeon.

d) Triângulo.

e) Viola.

Resposta: b.

5 - Qual o nome do grupo, do cantor ou da cantora que interpreta a música "Nada a Declarar"?

a) Pato Fu

b) Sandy e Jr.

c) Engenheiros do Hawaii

d) Sérgio Reis

e) Ultraje a Rigor

Resposta: e.

Clipe musical

Vários clipes musicais de grupos diferentes serão apresentados, simultaneamente, às equipes, que deverão estar sentadas em frente a um telão e terão que identificar qual é a banda, a dupla ou o cantor que está no clipe e anotarão em uma folha as respostas.

Essa prova pode ser realizada com ou sem o som. Outra forma é colocar músicas diferentes tocando enquanto as equipes têm que identificar de quem é o clipe que estão assistindo. A equipe vencedora é aquela que acertar o maior número de respostas. É importante que a comissão organizadora distribua folhas com espaço destinado às respostas para facilitar o trabalho das equipes.

Material necessário para a realização da prova: vídeo com os clipes gravados, TV ou projetor multimídia, folhas de papel e canetas.

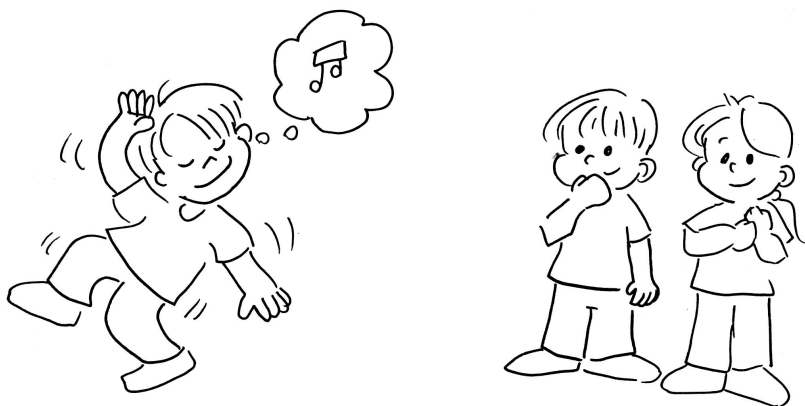


Mímica musical

Cada equipe deverá escolher um representante para fazer uma coreografia sugerida pela comissão organizadora da gincana, sendo que a dança deverá ser realizada sem som e a equipe deverá adivinhar qual música o representante está dançando no tempo de um minuto.

O integrante da equipe que estiver dançando não poderá fazer nenhum barulho ou dar pistas além da coreografia realizada. Cada representante sorteará sua música. Caso a equipe não adivinhe no tempo estipulado, ela não marcará o ponto. Vencerá a equipe que somar o maior número de pontos.

Material necessário para a realização da prova: apenas o nome das músicas, em pequenos pedaços de papel, para fazer a mímica. Músicas sugeridas para sorteio: "Dança da manivela", "Nega Maluca", "Eguinha pocotó", "Dança da motinha", "Ralando na boquinha da garrafa", "Olha onda", "Pimpolho", "É o Tchan na selva", "Maionese", "Bomba".



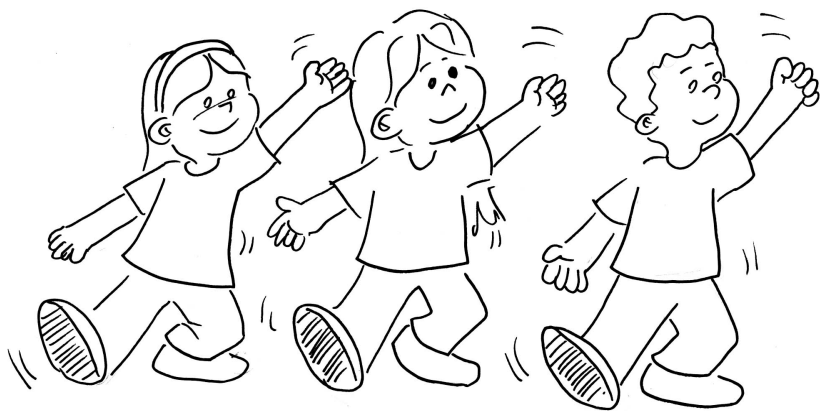
Coreografia musical

Cada equipe receberá uma música para fazer uma coreografia e poderá escolher quantos participantes participarão. É importante que sejam definidos quais serão os critérios utilizados para a avaliação da coreografia.

Sugere-se que o tipo de música utilizada seja do mesmo gênero para todas as equipes, pois facilita a avaliação. Podem ser utilizados vários gêneros musicais, como sertanejo, forró, gaúcha, axé etc. Nessa prova, é necessário que seja criada uma comissão julgadora, a qual emitirá seu parecer sobre as apresentações.

As equipes sortearão sua música, terão cinco minutos para realizar ensaios e, posteriormente, será realizado um sorteio da ordem das apresentações. Vencerá a prova a equipe que conseguir a maior nota dos jurados na sua apresentação.

Material necessário para a realização da prova: CD com as músicas que serão coreografadas.



PROVAS PARA GINCANA ESPORTIVA

Basquete

Todos os competidores da equipe deverão ficar em coluna atrás dos cones e cada um deverá contorná-los em zigue-zague, entrar no arco e fazer o arremesso.

O deslocamento com a bola deverá iniciar no primeiro cone e o competidor deverá sempre estar driblando a bola (batendo-a no chão). O próximo competidor somente poderá iniciar seu deslocamento quando o anterior chegar ao último cone.

Cada arremesso convertido marcará um ponto para a equipe. Se o competidor perder a posse da bola durante seu deslocamento, deverá recuperá-la e reiniciá-lo no ponto em que se desviou do trajeto, sem, contudo, obter vantagem dessa infração. Vencerá a equipe que marcar o maior número de pontos no tempo de três minutos.

Material necessário para realização da prova: cesta de basquete, cones e arcos.

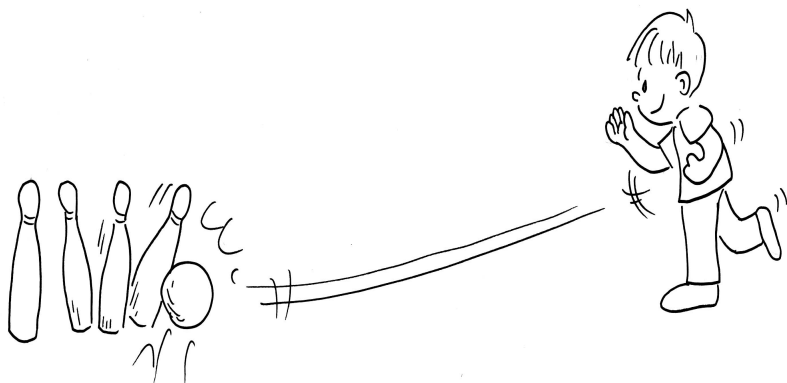


Boliche

As equipes ficarão em colunas no fundo da quadra de vôlei. Serão colocadas, dentro da área do futsal do outro lado da quadra, 15 massas (pinos de boliche). Cada competidor deverá arremessar uma bola (com a mão, não poderá utilizar os pés), tentando derrubar as massas que estão dispersas. O arremesso só pode ser feito de trás da linha da quadra de vôlei. Caso algum participante ultrapasse a linha e derrube uma massa, no final ela será levantada pelos organizadores da prova e a equipe deverá derrubá-la novamente.

Vencerá a prova a equipe que derrubar todas as massas no menor tempo. Cada competidor deverá arremessar uma bola e retornar para o fim da coluna, podendo realizar um segundo arremesso somente quando todos já tiverem arremessado.

Material necessário para realização da prova: quadra poliesportiva, bolas e massas.



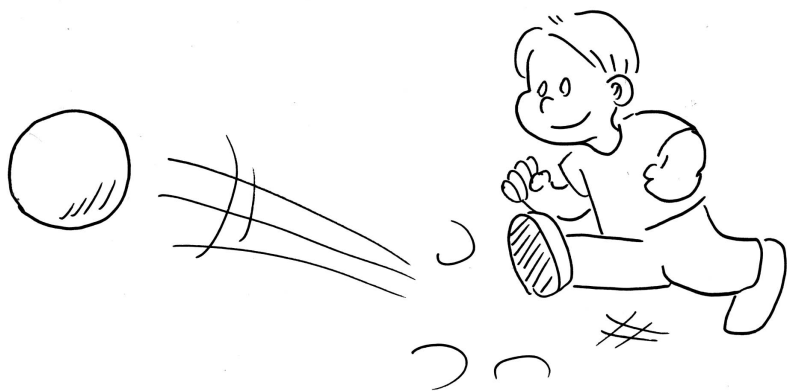
Chute ao gol

As equipes deverão estar em coluna em uma das extremidades de uma quadra de voleibol. Na extremidade oposta, serão colocadas pequenas traves de futebol. O objetivo da prova é fazer o maior número de gols nas traves pequenas no tempo de três minutos.

Todos os competidores deverão chutar a bola atrás da linha final da quadra de voleibol. Se caso um ou mais competidores chutarem a bola na frente da linha determinada, o ponto não será computado.

As equipes deverão indicar um de seus competidores para ficar mandando de volta as bolas que estiverem atrás da trave. Vencerá a prova a equipe que marcar o maior número de gols no tempo estabelecido.

Material necessário para realização da prova: quadra poliesportiva, bolas de acordo com o número de participantes e pequenas traves de futebol.



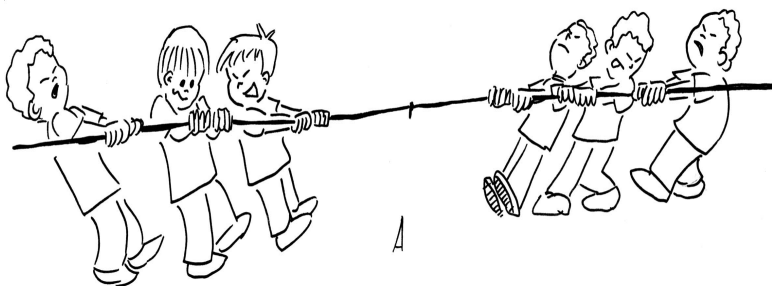
Cabo de guerra

Essa prova consiste em uma disputa de força entre as equipes que se enfrentarão por meio de confrontos diretos. Cada equipe deverá escolher dez competidores para representá-la, que poderão ser do gênero masculino, feminino ou misto, a critério da organização da gincana.

As equipes deverão ficar posicionadas uma de frente para a outra em uma distância de cinco metros. Entre as equipes, haverá uma corda com uma marca no meio. Será marcada no chão uma linha a uma distância de 1,5 metro da marca central da corda para cada lado. A equipe que conseguir puxar a marca central da corda para o seu lado será a vencedora.

Cada confronto entre as equipes poderá ser na melhor de três puxadas, ou seja, quem vencer duas das três puxadas será a vencedora. É importante que a corda escolhida para a atividade seja de boa qualidade e com diâmetro que não machuque as mãos dos competidores. Essa prova também pode ser realizada na gincana aquática, na qual os participantes farão a mesma disputa, porém dentro da piscina.

Material necessário para realização da prova: uma corda.



Futebol em duplas

Essa prova consiste em uma disputa entre as equipes que se enfrentarão por meio de confrontos diretos. Cada equipe deverá escolher 12 competidores para representá-la, que poderão ser do gênero masculino, feminino ou misto, a critério da organização da gincana.

O objetivo da prova é participar de uma partida de futebol, porém os participantes estarão com as mãos dadas durante todo o jogo. Vencerá a prova a equipe que marcar o maior número de gols no tempo de dez minutos.

Caso alguns dos participantes toquem na bola ou se desloquem pelo campo sem estar com as mãos dadas com seu colega, será marcada uma falta contra a sua equipe no local da infração.

Material necessário para realização da prova: uma bola e coletes para identificar as equipes.



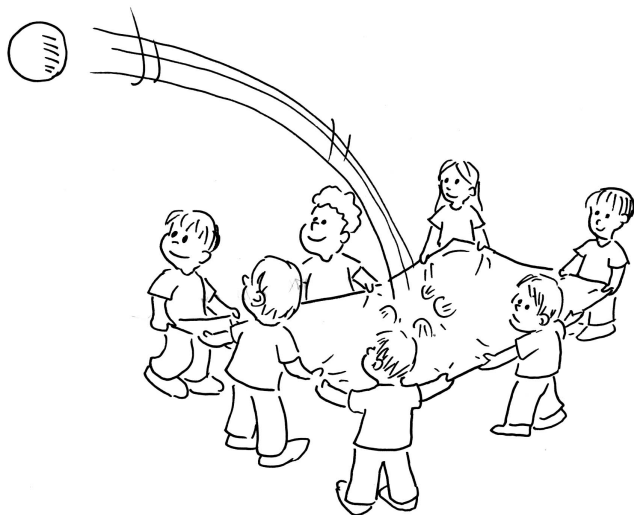
Volençol

Esta prova consiste em uma disputa entre as equipes, que se enfrentarão por meio de confrontos diretos. Cada equipe deverá escolher 12 competidores para representá-la, que poderão ser do gênero masculino, feminino ou misto, a critério da organização da gincana.

O objetivo da prova é participar de uma partida de voleibol na qual os competidores utilizarão um lençol como meio para impulsionar a bola. As equipes ficarão uma em cada lado da quadra e cada uma receberá um lençol.

Para a realização do jogo, a equipe A deverá lançar a bola para a equipe B, que deverá recebê-la utilizando o lençol, mas sem deixar a bola cair no chão, e lançá-la novamente para a equipe A. Cada vez que a bola entra em jogo valerá um ponto. Vencerá o jogo a equipe que marcar doze pontos primeiro.

Material necessário para realização da prova: uma bola de voleibol e dois lençóis.



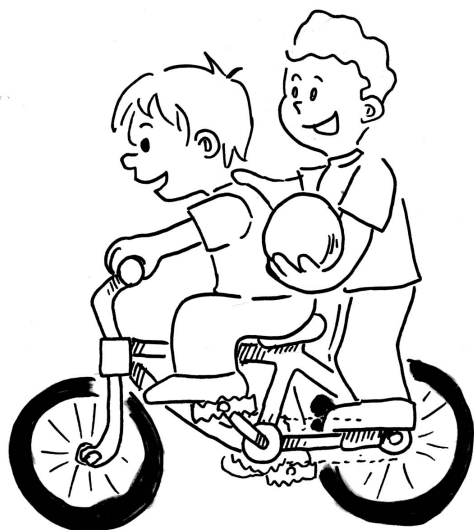
Bicicletobol

As equipes deverão escolher dois competidores para representá-las, que se deslocarão do centro da quadra em direção à cesta de basquete com o objetivo de encestar a bola, sendo que um integrante conduzirá a bicicleta em zigue-zague entre cones e seu companheiro estará em pé na garupa da bicicleta. Quando chegar perto da cesta, ele deverá arremessar a bola, tentando marcar pontos para sua equipe.

O condutor da bicicleta, após ter dado início à sua trajetória não poderá mais colocar o pé no chão. Caso isso ocorra, o arremesso não será computado para a sua equipe.

Vencerá quem marcar o maior número de pontos no tempo de dois minutos.

Material necessário para a realização da prova: uma bicicleta, cones e uma bola de basquete.



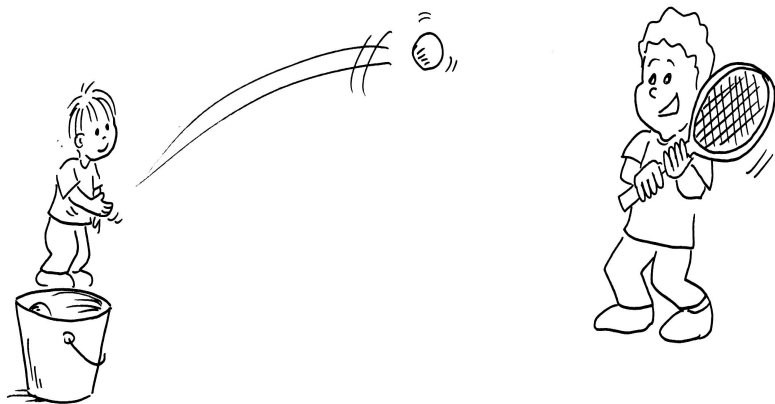
Tênis

As equipes estarão dispostas em coluna. A cinco metros de distância do primeiro competidor, será colocado um balde ou recipiente similar que servirá como cesta de basquete.

O primeiro competidor de cada equipe receberá uma raquete de tênis. A equipe deverá designar um competidor para ficar próximo à cesta para jogar as bolas aos demais competidores. Essa bola lançada deverá ser rebatida com o objetivo de entrar na cesta. Cada competidor rebate uma bola e retorna para o fim da coluna e assim sucessivamente.

Quanto mais rápidas forem as rebatidas, mais chances a equipe poderá ter. Cada rebatida bem-sucedida marcará um ponto. Vencerá a equipe que, ao fim do tempo de três minutos, marcar o maior número de pontos.

Material necessário para realização da prova: uma raquete de tênis e um balde por equipe e várias bolas de tênis.



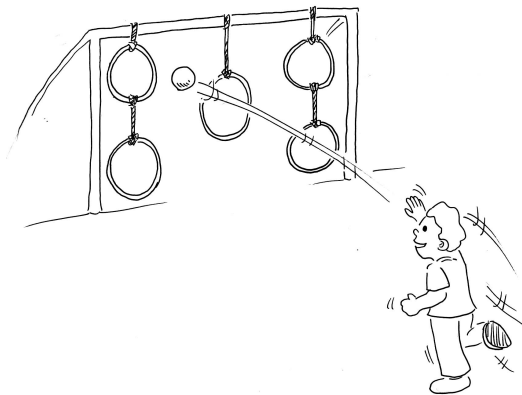
Handebol

As equipes estarão dispostas em uma coluna atrás da marca do pênalti na quadra de futebol, em frente à trave mais próxima. Na trave, estarão fixados cinco bambolês, sendo um em cada canto superior e inferior da trave e um no centro.

Cada competidor da equipe deverá estar com uma bola de handebol e, ao sinal do árbitro, deverá lançá-la na direção de um dos bambolês. Se acertar no interior desses objetos na parte superior, marcará três pontos, na inferior dois pontos e no centro um ponto.

Cada competidor arremessará sua bola e retorna para trás da coluna para aguardar a sua vez de jogar novamente. A equipe deverá designar dois de seus competidores para jogarem de volta as bolas que forem arremessadas na direção dos bambolês. Vencerá a prova a equipe que somar o maior número de pontos das bolas arremessadas no tempo de três minutos.

Material necessário para realização da prova: cinco bambolês por equipe, fita crepe, cordas para fixação dos bambolês e uma bola por competidor.



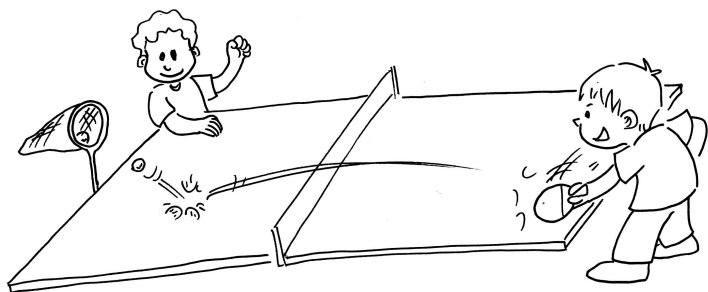
Tênis de mesa

As equipes estarão dispostas em uma coluna atrás de uma das cabeceiras da mesa. No lado oposto, será fixado um equipamento similar a uma biruta, que servirá de alvo para os competidores.

Será entregue para o primeiro competidor da equipe uma raquete, a qual será utilizada para acertar a bolinha e direcioná-la para o interior do alvo.

A equipe deverá designar um competidor para ficar próximo à cesta, para jogar as bolas aos demais competidores. Essa bola lançada deverá ser rebatida com o objetivo de acertar o alvo. Assim que o competidor rebate uma bola, ele retorna para o fim da coluna e assim sucessivamente. Quanto mais rápidas forem as rebatidas, maiores são as chances que a equipe poderá ter de ganhar. Cada rebatida bem-sucedida marcará um ponto e vencerá a equipe que, ao fim do tempo de três minutos, marcar o maior número de pontos.

Material necessário para realização da prova: uma raquete de tênis de mesa e uma biruta (poderá ser confeccionada com arame e tecido) por equipe e várias bolas de tênis de mesa.



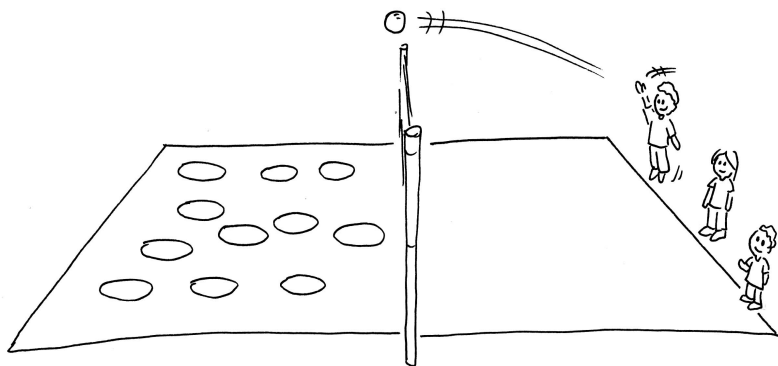
Vôlei

As equipes estarão dispostas em uma coluna atrás de uma das linhas de fundo da quadra de vôlei. Na outra quadra, serão colocados vários bambolês no chão, os quais servirão de alvo para os competidores. A pontuação de cada bambolê pode variar conforme o nível de dificuldade imposta pela organização da gincana.

Cada competidor deverá sacar uma bola em direção a um dos bambolês e retornar para o fim da coluna e assim sucessivamente. Cada serviço bem-sucedido marcará o número de pontos correspondente ao bambolê.

A equipe deverá designar um competidor para ficar no fim da quadra de vôlei para mandar de volta as bolas para os demais competidores. Vencerá a equipe que, ao fim de três minutos, marcar o maior número de pontos.

Material necessário para realização da prova: uma quadra de vôlei com rede, vários bambolês e bolas de vôlei.

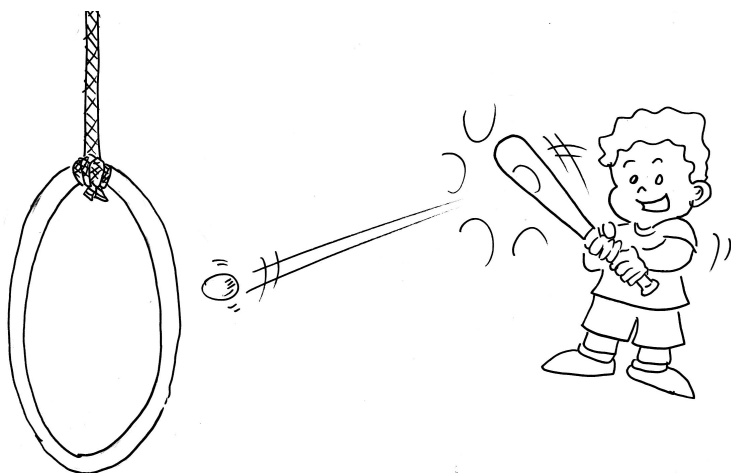


Basebol

As equipes estarão dispostas em uma coluna atrás de uma linha pré-estabelecida. A uma distância de cinco metros, será fixado um bambolê, o qual servirá de alvo para os competidores. Será entregue para o primeiro competidor da equipe um taco de basebol para acertar uma bola de borracha e direcioná-la para o interior do alvo.

A equipe deverá designar um competidor para ficar próximo ao bambolê para jogar as bolas para os demais competidores. Essa bola lançada deverá ser rebatida com o taco para acertar o alvo. Cada competidor rebaterá uma bola e retornará para o fim da coluna e assim sucessivamente. Cada rebatida bem-sucedida marcará um ponto. Vencerá a equipe que, ao fim de três minutos, marcar o maior número de pontos.

Material necessário para realização da prova: um taco de basebol por equipe e várias bolas de borracha.



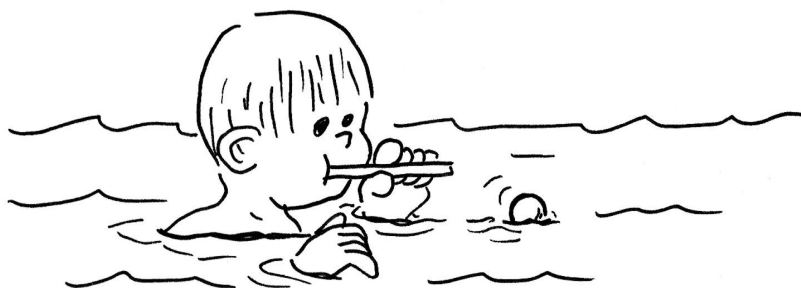
PROVAS PARA GINCANA AQUÁTICA

Revezamento do soprador

Cada uma das equipes ficará em uma raia da piscina. Todos os participantes deverão ter um canudinho. Os competidores das equipes ficarão separados: metade na linha de partida e a outra metade do lado oposto à linha de partida, a uma distância não superior a 15 metros.

O primeiro participante da coluna, que está na linha de partida, deverá conduzir assoprando pelo canudinho uma bolinha de tênis de mesa que será entregue para o colega da outra extremidade da piscina. Dessa forma, é realizado o revezamento: um competidor leva a bolinha e o outro retorna com ela. Será declarada vencedora a equipe que completar primeiro a prova. Não será permitido aos competidores encostarem com o canudo na bolinha e nem a mover de outra forma que não seja soprando.

Material necessário para a realização da prova: piscina, canudos e uma bola de tênis de mesa.

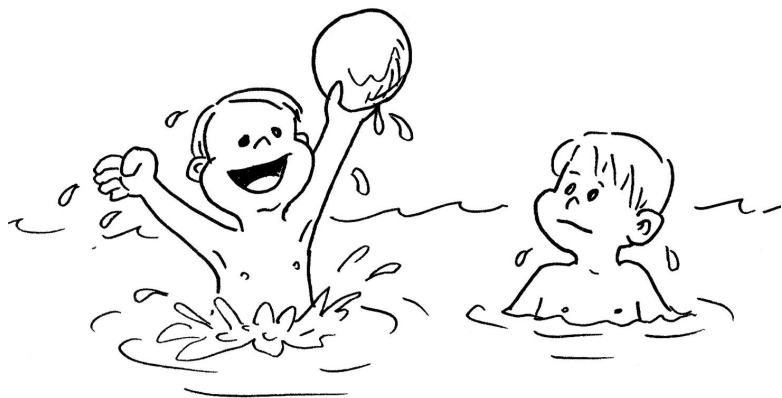


Troféu aquático

Essa prova é utilizada quando se coloca uma equipe competindo contra a outra. Pode-se fazer por eliminatória simples: as duas equipes ficarão de frente uma para a outra, uma em cada borda da piscina. A equipe deverá numerar seus participantes de um a dez.

Na área central da piscina, será colocada uma bola e a seguir chamado um número. Os dois competidores que possuírem o número chamado deverão se deslocar (nadando ou correndo) em direção à bola. Aquele que conseguir pegá-la deverá levá-la, marcando um ponto para a sua equipe. Vencerá a equipe que fizer o maior número de pontos.

Material necessário para a realização da prova: piscina e uma bola.

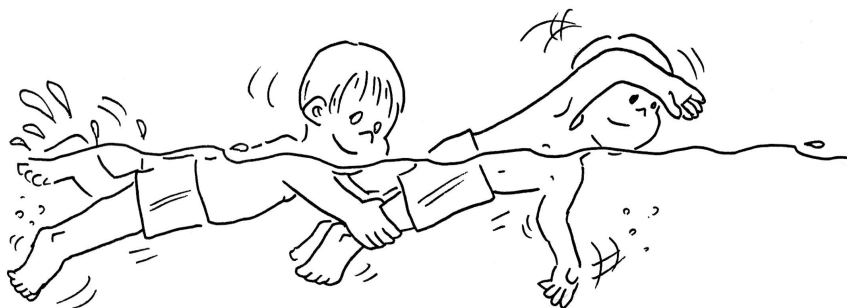


Revezamento compartilhado

As equipes ficarão uma em cada raia da piscina e os competidores precisam saber nadar. As equipes serão formadas com números pares de participantes, pois serão formadas duplas, ficando metade em cada borda da piscina.

Ao sinal do coordenador, os integrantes da primeira dupla deverão iniciar seu deslocamento em direção aos colegas que estão do outro lado da piscina, sendo que o competidor que está na frente realizará braçadas do nado *crawl*, e o outro (que estará segurando as pernas do colega) fará a pernada do estilo de nado citado. Ao chegar à borda oposta, sai a dupla seguinte e assim sucessivamente até que todas as duplas completem o percurso. Vencerá a equipe que chegar primeiro após a participação de toda a equipe.

Material necessário para a realização da prova: uma piscina.



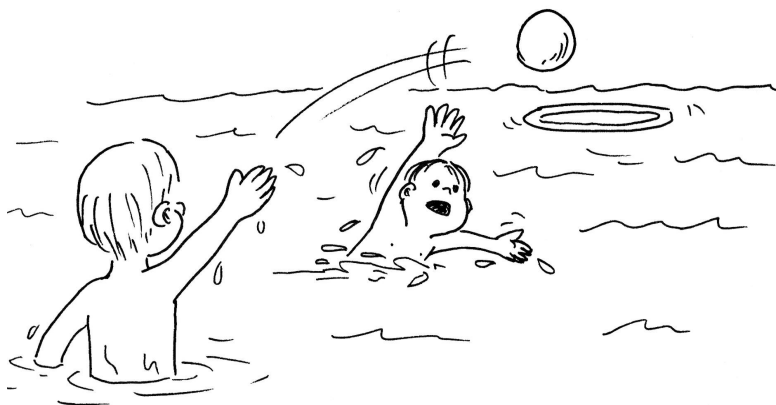
Basquete aquático

Serão formadas equipes com o mesmo número de participantes, podendo ser do mesmo sexo ou mistas. Será colocado, em uma extremidade da piscina, um círculo (bambolê) solto, e na outra extremidade ou distância a ser determinada pelos organizadores da gincana ficarão as equipes em coluna.

Ao sinal do organizador, as equipes terão o tempo de dois minutos para acertar o maior número de bolas dentro do bambolê. Vencerá a prova a equipe que conseguir acertar o maior número de bolas dentro do bambolê durante o tempo determinado. A distância da coluna de competidores para o bambolê varia de acordo com a idade e o condicionamento dos participantes.

Observação: a equipe designará um de seus integrantes para fazer a devolução das bolas que ficarão próximas ao bambolê para os demais competidores que estarão arremessando as bolas.

Material necessário para a realização da prova: piscina, um bambolê e cinco bolas.

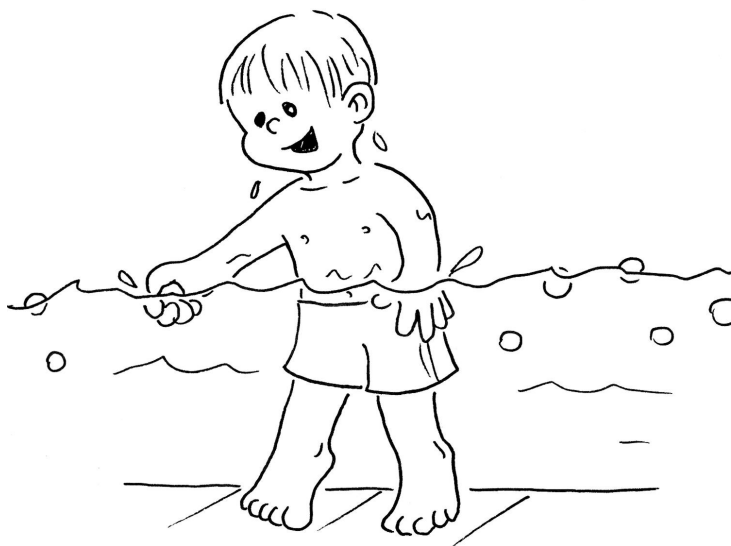


Recheio de bolinhas

Esta prova pode ser realizada individualmente ou em equipes. Serão jogadas dentro da piscina várias bolinhas, que poderão ser de vários tipos. Os participantes estarão fora da piscina e, ao sinal do coordenador, entrarão na piscina e deverão recolher o maior número delas, guardando em seus trajes de banho.

Ao encerrar o tempo estabelecido (pode variar entre dois e três minutos), os participantes sairão da piscina e deverão entregar as bolinhas ao coordenador. Serão aceitas somente aquelas que estiverem dentro do traje de banho. Vencerá a equipe que somar o maior número de bolinhas recolhidas.

Material necessário para a realização da prova: piscina, número suficiente de bolinhas proporcional ao de participantes.

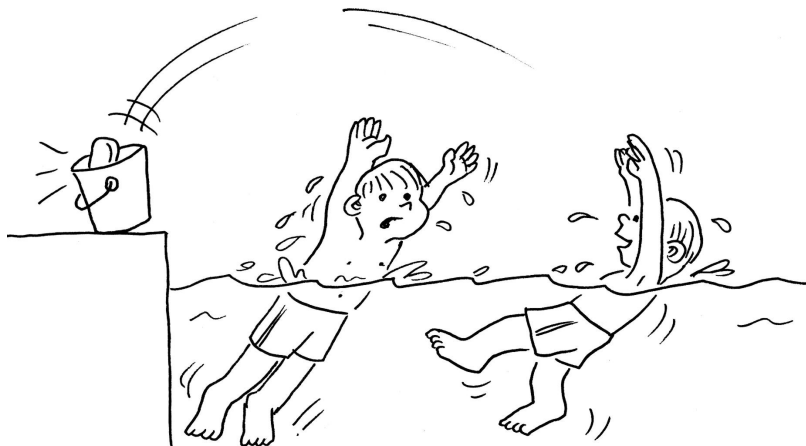


Basquete escorregadio

Em cada borda de uma piscina será colocado um balde que será utilizado como cesta. No entanto, em vez de uma bola, os participantes terão um sabonete, que deverá ser jogado de mão em mão entre as equipes.

O jogador que estiver de posse do sabonete não poderá se deslocar, enquanto os outros poderão fazê-lo livremente. Será vencedora a equipe que conseguir acertar o sabonete dentro do balde o maior número vezes. O tempo de duração do jogo será de três minutos.

Material necessário para a realização da prova: piscina, dois baldes e um sabonete.



Revezamento da camiseta

As equipes ficarão fora da piscina formando uma coluna atrás do bloco de saída. O primeiro competidor de cada equipe receberá uma camiseta. Ao sinal do organizador, o primeiro competidor de cada equipe (o participante que estiver de posse da camiseta) deverá vesti-la, entrar na piscina, deslocar-se até a borda oposta e voltar (nadando ou andando).

Na volta, deverá tirar a camiseta e entregá-la ao próximo integrante do seu grupo. Ele, por sua vez, deverá vesti-la e repetir o processo até que o último competidor da equipe tenha ido e voltado. Vencerá a equipe que terminar primeiro.

Material necessário para a realização da prova: piscina e camisetas.

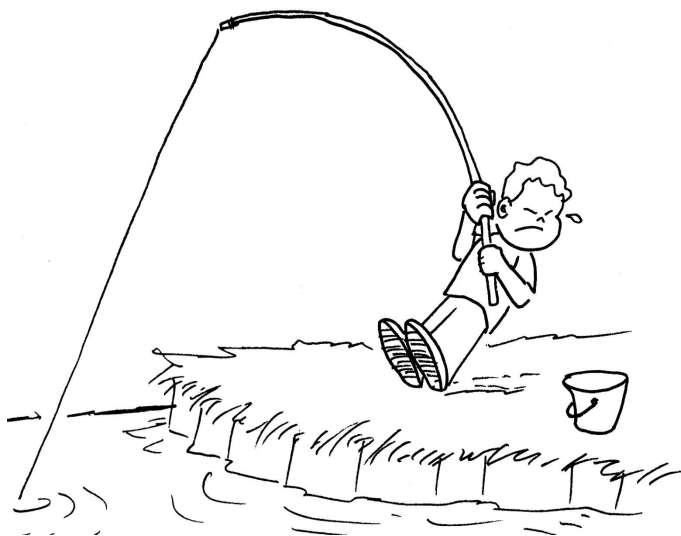


PROVAS PARA GINCANAS RÚSTICAS

Prova da pescaria

Essa prova consiste em realizar uma pescaria. Ao sinal de início, todos os participantes de todas as equipes se deslocarão até as margens da lagoa e lançarão suas linhas à água, tendo 30 minutos para pescar o maior peixe (peso).

Material necessário para a realização da prova: varas de pescar (completas) de acordo com o número de participantes, iscas, baldes e balança.



Prova dos coqueiros

A equipe deverá escolher três representantes para participar da prova, os quais terão, no máximo, três tentativas para subir no coqueiro. A ordem de subida das equipes deverá ser sorteada.

Dado o sinal de partida, a equipe deverá mandar o primeiro competidor; quando este descer, o segundo competidor tentará e, na sequência, o terceiro. O tempo de subida será cronometrado e iniciará quando o primeiro competidor começar a prova e só será paralisado quando o último competidor descer do coqueiro.

Vencerá a prova a equipe que subir com todos os competidores até a marca estabelecida no menor tempo. O participante poderá ou não fazer uso de cordas, que estarão à disposição das equipes.

Caso um dos competidores da equipe não consiga subir na árvore, a equipe será desclassificada. Observar durante toda prova a segurança dos participantes.

Material necessário para a realização da prova: cordas e cronômetro.



Pega! Porco

Em um local pré-estabelecido (chiqueiro ou local apropriado), um porco será solto. Os participantes das equipes (o número varia de acordo com a organização da gincana) deverão agarrá-lo.

Vencerá a prova a equipe quem agarrar primeiro o porco. Se dois competidores de equipes diferentes o agarrarem simultaneamente, o animal será solto novamente e vencerá a equipe que pegá-lo primeiro.

Observação: deverão ser tomados todos os cuidados para que o animal não seja ferido. Não será permitido nenhum tipo de comportamento que coloque em risco a segurança dos competidores e do animal.

Material necessário para a realização da prova: um porquinho.



Prova da colheita

As equipes deverão indicar três competidores para representá-las. No tempo pré-determinado de um minuto, eles deverão colher o maior número de frutas da mesma árvore frutífera (exemplos: goiabeira, jabuticabeira, macieira etc.).

Vencerá a equipe que colher e colocar em uma cesta a maior quantidade de frutas. Esta prova será realizada com todas as equipes ao mesmo tempo, para evitar que uma ou outra seja beneficiada e somente serão aceitos os frutos inteiros.

Material necessário para a realização da prova: cestos e local onde exista uma árvore frutífera.



Prova das frutas

As equipes deverão escolher um competidor para representá-la. Os participantes, um de cada equipe, ficarão sentados, com os olhos vendados e com as mãos amarradas para trás.

Dado o sinal de início, os competidores deverão descobrir qual fruta está colocada em uma bacia que estará à sua frente, utilizando apenas os pés.

Vencerá a equipe que descobrir o maior número de frutas no tempo de três minutos. Durante a realização da prova, não será permitido que os demais competidores das equipes soprem os nomes das frutas.

Material necessário para a realização da prova: cordas, vendas, bacias e frutas diversas.



PROVAS DE GINCANA PARA CRIANÇAS

Bola ao túnel

Todas as equipes com o mesmo número de participantes em coluna deverão ficar em pé, um atrás do outro, com as pernas afastadas. Será entregue uma bola ao primeiro participante de cada coluna.

Ao sinal combinado, o primeiro jogador de cada equipe passa a bola entre as pernas, entregando-a ao colega que estiver atrás e assim sucessivamente. Quando o último jogador estiver de posse da bola, sairá correndo e ocupará o lugar à frente da coluna, repetindo a ação do primeiro jogador.

O jogo continua, vindo sempre para frente o último jogador da coluna, enquanto os demais recuam. Será considerada vitoriosa a equipe cujo jogador inicial retornar, em primeiro lugar, à posição primitiva.

Material necessário para a realização da prova: uma bola para cada equipe competidora.



Corrida do pé só

Esta prova consiste em realizar um deslocamento com apenas um dos pés. As crianças serão divididas em igual número, e as equipes formarão colunas. O primeiro jogador de cada coluna estará na linha de partida e terá à sua frente, a uma distância de dez metros, uma cadeira ou bandeirinha.

Dado o sinal de início, sairão os primeiros jogadores de cada coluna, pulando no pé esquerdo. Ao chegarem à cadeira ou bandeirinha, trocarão de pé e retornarão à linha de partida, batendo-lhe na mão estendida e se postarão atrás do último companheiro da sua coluna.

Ao receber a batida na mão, o segundo jogador repetirá a ação do primeiro e assim sucessivamente. Será considerada vitoriosa a equipe cujo último jogador terminar a tarefa em primeiro lugar. Será concedida falta se a criança pousar ou descansar o pé levantado fora dos pontos permitidos, isto é, junto à cadeira, bandeirinha ou na chegada.

Material necessário para a realização da prova: uma cadeira ou um cone ou bandeirinha para cada equipe competidora.



Corrida do bastão

As equipes serão dispostas em duas ou mais colunas. Um bastão será entregue o último jogador de cada coluna.

Dado o sinal de início, as duas crianças portadoras dos bastões sairão correndo pela direita, contornarão a coluna, voltarão ao lugar e entregarão o bastão ao companheiro da frente. Assim procedem todos os demais participantes, até chegar o bastão ao primeiro jogador da coluna.

Será considerada vitoriosa a equipe cujo último corredor voltar à frente da coluna em primeiro lugar, levantando o bastão acima da cabeça. Essa prova será realizada com todas as equipes simultaneamente.

Material necessário para a realização da prova: um bastão para cada equipe.



Acerte o alvo

Essa prova consiste em atirar uma bola (de borracha ou outra qualquer) em pneus sobrepostos, a fim de fazê-la cair no interior dos pneus, de uma distância de 1,5 m – mas ela pode ser modificada.

Cada equipe escolherá oito competidores, que terão cinco minutos para realizar a prova, e cada um possui três chances de acertar o alvo, não podendo ultrapassar a linha feita no chão.

Se o tempo acabar antes do término da prova, serão somados somente os pontos alcançados até o momento da paralisação. Cada bola que entrar nos pneus valerá um ponto.

Material necessário para a realização da prova: bolas, pneus e giz para marcar a linha de distância.



Pegue a maçã

Consiste em pegar com a boca seis maçãs que se encontram em uma bacia com água. Cada equipe escolherá um competidor para representá-la e ele terá cinco minutos para realizar a prova.

As crianças não poderão utilizar as mãos, somente a boca, para realizar a prova. Para isso, as mãos devem ser deixadas atrás das costas.

Ao término do tempo, se as maçãs ainda não tiverem sido pegadas, haverá a paralisação da prova, sendo somados apenas os pontos das frutas que já estiverem fora da bacia.

Conta-se um ponto para cada maçã retirada. Vencerá a equipe que retirar todas elas no menor tempo.

Material necessário para a realização da prova: maçãs, bacias com água e mesas para que as bacias fiquem na altura ideal dos competidores.



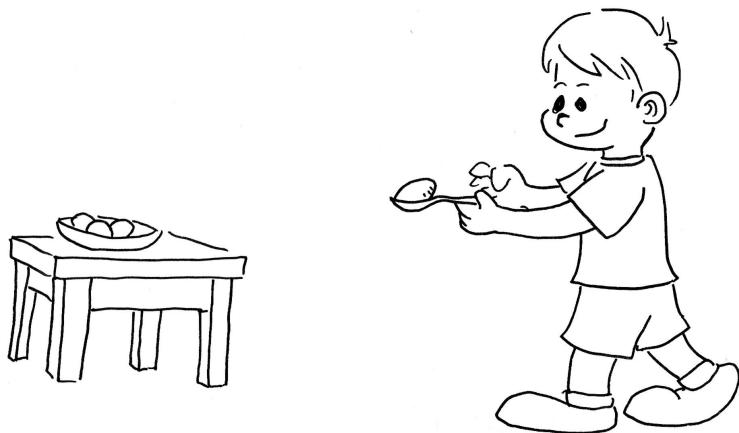
Corrida do ovo

Consiste em partir de um ponto fixo com um ovo em uma colher e percorrer uma distância de dez metros para depois colocá-lo em uma caixa. Cada equipe escolherá um competidor, que deverá levar seis ovos, um de cada vez, até a caixa.

Se durante o percurso o ovo cair da colher, o competidor deverá apanhá-lo e retornar ao início do percurso. Vencerá a prova a equipe que conseguir levar todos os ovos no menor tempo.

Para obter maior participação do grupo nas atividades, sugere-se que cada participante da equipe (oito ou dez) leve um ovo por vez. É importante que cada criança utilize apenas a sua colher, e não uma única para todos os participantes.

Material necessário para a realização da prova: ovos, colheres, bacias e cordas para marcar a saída e a chegada.



Organizando as placas

Nessa prova, os competidores deverão colocar em sequência seis placas, por cores, de acordo com o modelo do cartão recebido (utilizar cores somente para crianças, adequar o nível de dificuldade de acordo com a idade dos participantes).

Cada equipe escolherá um competidor para realizar a prova, sendo que a equipe não pode auxiliá-lo nem atrapalhar sua concentração. Para essa prova, o tempo será de um minuto.

Ao término do tempo, a prova será paralisada e serão somados os pontos das placas sequenciadas corretamente. As equipes marcarão um ponto para cada placa organizada corretamente.

Material necessário para a realização da prova: placas de isopor ou papelão, tinta guache em pelo menos três cores diferentes e cartões com as cores nas sequências pedidas na prova.



Procure os pontos

As equipes deverão ser compostas pelo mesmo número de integrantes, a critério da organização da gincana. Essa prova consiste em encontrar, no pátio, cartões com pontos de bonificação.

Serão escolhidos vários cartões com pontuações diferentes, os quais deverão ser encontrados em um tempo de dez minutos.

Ao término desse tempo, os competidores deverão deixar o pátio e retornar ao local de saída com os cartões encontrados. Cada cartão valerá de um a seis pontos, os quais serão somados. Vencerá a equipe que somar o maior número de pontos.

Material necessário para a realização da prova: cartões coloridos, nos quais devem ser escritos os pontos de um a seis.



Equilibrista

As equipes deverão estar com o mesmo número de participantes (sugere-se não mais que 12) e deverão se posicionar em colunas. À frente de cada uma, será colocada uma cadeira a aproximadamente dez metros de distância.

Quando for dado o sinal, o primeiro competidor de cada equipe deverá colocar um saquinho de serragem na cabeça e sair andando o mais rápido possível, dar a volta na cadeira que estará à sua frente e se dirigir ao próximo competidor da coluna e assim sucessivamente.

A equipe que realizar o percurso com todos os competidores primeiro vencerá a prova. Caso o saquinho caia no chão, o competidor deverá parar imediatamente, recolocá-lo na cabeça e continuar seu deslocamento.

Material necessário para a realização da prova: duas cadeiras e dois saquinhos cheios de serragem, pano, feijão ou outro enchimento qualquer.



Jogo da pinça

Cada equipe deverá escolher cinco participantes, que deverão estar posicionados em pé ao redor de uma mesa. Cada participante deverá colocar, em um copo plástico, uma semente por vez, as quais estarão colocadas em frente ao recipiente.

Os competidores somente poderão utilizar os dedos polegar e indicador para colocar as sementes no copo (conforme a faixa etária dos participantes, poderão utilizar outras maneiras para segurá-las). Caso ela caia no chão, o competidor deverá juntá-la somente com os dedos.

Cada competidor deverá colocar uma semente no copo e passar a vez para o colega. Vencerá a prova a equipe que colocar o maior número de sementes no copo no tempo de um minuto.

Material necessário para a realização da prova:
várias sementes e copos plásticos.



Cara de palhaço

As equipes deverão estar posicionadas em coluna. Ao sinal, o primeiro competidor de cada coluna correrá em direção às bacias, que estarão colocadas a aproximadamente dez metros de distância, pegará com a boca uma bala no recipiente com água e deverá colocá-la no prato que estará ao lado.

Em seguida, pegará uma bala no recipiente com farinha e a colocará no prato. Retornará à sua coluna para que o próximo da equipe possa fazer o mesmo procedimento. Os competidores não poderão usar as mãos para pegar as balas. Vencerá a equipe que pegar todas elas.

Material necessário para a realização da prova: farinha, água, bacias e balas.



Amarrar o espantalho

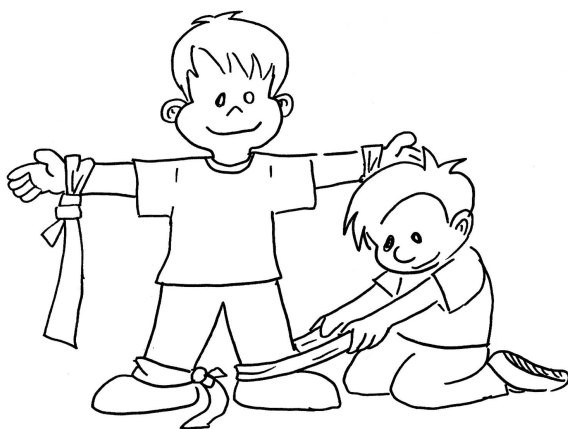
As equipes escolherão um integrante para fazer o papel de espantalho, que deverá ficar à frente da sua cada equipe a uma distância de três metros, com pernas afastadas e braços abertos.

O primeiro competidor da equipe, munido de quatro faixas, ao ouvir o sinal de partida, deverá partir correndo até o espantalho e amarrar com dois nós as faixas: uma em cada pulso e tornozelo do espantalho.

Quando concluir a tarefa, deverá voltar e tocar a mão do próximo competidor, que estará aguardando após a linha de partida e assim sucessivamente.

Esta prova terá o tempo de duração de três minutos. Vencerá a prova a equipe que, ao término do tempo, amarrar o maior número de faixas no espantalho. Só serão validadas as faixas que estiverem amarradas com dois nós.

Material necessário para a realização da prova: faixas de papel (papel higiênico).



PROVAS DE GINCANA DE SOLICITAÇÃO

Na realização de uma gincana de solicitação, é muito importante a elaboração do regulamento específico de cada prova, pois isso evitará muitos aborrecimentos futuros, frutos de divergências ocorridas na realização das provas.

Seguem alguns modelos de provas que poderão ser utilizadas aqui.

Procura-se desesperadamente

Essa prova consiste em trazer o maior número possível de camisinhas no tempo determinado. Vencerá a prova a equipe que trazer o maior número de preservativos no tempo estabelecido. O tempo de duração é de dez minutos.

Serão aceitos qualquer tamanho ou marca de preservativo, masculino ou feminino, desde que suas embalagens não estejam violadas. Em caso de empate, será aplicada pontuação igual às equipes. Se, por exemplo, três equipes empatarem em primeiro lugar, a próxima colocada será a quarta colocada.

Pode-se também utilizar outros critérios de desempate, como: em caso de empate, será declarada vencedora a equipe que trazer o maior número de preservativos femininos ou o maior número de preservativos de clubes de futebol etc.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro.

Acertando a data

Essa prova consiste em trazer uma pessoa que faça aniversário no dia ou o mais próximo da data solicitada.

Exemplo de data: 25 de dezembro.

É necessário que a pessoa apresente carteira de identidade ou outro documento que possua sua data de nascimento para comprovação.

Vencerá a prova a equipe que apresentar uma pessoa nascida no dia 25 de dezembro no menor tempo. Caso nenhuma equipe encontre uma pessoa nascida no dia 25 de dezembro, poderão apresentar uma pessoa nascida em uma data próxima ao dia solicitado. Exemplos: 24, 23, 22, 26, 27 etc.

No exemplo dado, poderão participar apenas pessoas nascidas no mês de dezembro. Cada equipe poderá apresentar apenas uma pessoa e, caso a equipe se divida para procurar, será considerado para efeito de pontuação o primeiro participante que a equipe apresentar.

Caso uma equipe apresente uma pessoa nascida no dia 24 de dezembro e outra equipe apresente uma nascida no dia 26 de dezembro, vencerá a equipe que apresentar a pessoa no menor tempo. Caso uma equipe apresente uma pessoa nascida no dia 26 e outra tenha o seu representante nascido no dia 23, vencerá a prova quem tenha em seu representante nascido o mais próximo do dia 25 de dezembro.

O tempo de duração dessa prova varia de acordo com a comissão organizadora da gincana. Pode-se apresentar a prova na hora da realização da gincana e estabelecer o tempo de 15 minutos ou entregá-la às equipes com antecedência de um ou mais dias.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro.

Duas dúzias

Procurar uma pessoa no menor tempo possível que, somando todas as letras existentes em seu nome, apresente

o resultado de 24 letras. É necessário que a pessoa apresente carteira de identidade ou outro documento que possua seu nome para comprovação.

É interessante que esse documento, se possível, possua foto para melhor identificação. Caso nenhuma equipe encontre essa pessoa, proceder da mesma maneira que na prova acertando a data.

Aqui, é importante observar se as equipes possuem algum participante cuja soma das letras do seu nome seja a resposta da prova, para não favorecer nenhuma equipe. Caso isso ocorra, é necessário modificar o número de letras solicitadas ou inserir um item no regulamento que não poderão participar os integrantes das equipes.

O tempo de duração desta prova varia de acordo com a comissão organizadora da gincana. Pode-se apresentar a prova na hora da realização da gincana e estabelecer o tempo de 10 minutos ou entregá-la às equipes com antecedência de um ou mais dias.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro.

Contagem maluca

Essa prova consiste em contar todas as portas ou janelas (depende da comissão organizadora) do local onde está sendo realizado a gincana: escola, hotel, igreja, clube, etc. no tempo estabelecido.

É necessário que a comissão organizadora da gincana possua um levantamento do número total de portas ou já nelas, inclusive por blocos de prédios ou lados das construções para evitar possíveis ponderações.

O tempo de duração desta prova é de dez minutos. Deverão ser contados todos os tipos de portas, exceto portões

e portas de armários. As equipes deverão entregar a quantidade total das portas, independentemente dos blocos ou das construções.

Vencerá a equipe que acertar ou chegar o mais próximo possível do resultado. Caso as equipes ultrapassem o resultado, serão automaticamente desclassificadas. Caso houver empate, o critério para desempate será a ordem de entrega da prova.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro, folhas de ofício e pranchetas para anotações.

Atrás da dama

Procurar uma pessoa do sexo feminino que possua altura igual ou superior a 1,78 m. É necessário que a pessoa venha até o local onde está sendo realizado a prova para ser medida.

A pessoa será medida sem nenhum apoio, calçado nos pés e com os calcanhares encostados no chão. Vencerá a prova a equipe que apresentar uma pessoa que possua altura igual ou superior a 1,78m no menor tempo.

Só marcará pontos a equipe que trazer a pessoa com as características solicitadas. Nessa prova, é importante observar se as equipes possuem algum participante com as características, para não favorecer nenhuma equipe.

Caso isto ocorra, é necessário modificar a prova ou inserir um item no regulamento que não poderão participar os integrantes das equipes. O tempo de duração dessa prova será de dez minutos.

Material necessário para a realização da prova: uma fita métrica e um cronômetro.

Múmia

Essa prova consiste em fazer uma múmia humana. As equipes terão 15 minutos para preparar um de seus integrantes como sendo uma múmia. Poderá ser utilizado qualquer material para sua caracterização, por exemplo: jornais, revistas, papel higiênico, lençóis etc., dependendo da criatividade e do material disponível de que estiver organizando a gincana.

Vencerá a equipe que caracterizar melhor uma múmia. Nessa prova, é necessário que a comissão organizadora possua um júri para decidir qual será a melhor múmia e que defina critérios e os deixe esclarecidos antes da realização da prova.

É importante lembrar que esse tipo de julgamento sempre pode ocasionar divergências entre as equipes e a comissão organizadora, pois os critérios de avaliação, por mais detalhados que sejam, ainda serão subjetivos.

O tempo de duração dessa prova é de 15 minutos e, caso as equipes ultrapassem o tempo, serão automaticamente desclassificadas. Elas poderão utilizar todo o tempo disponível, não importando a ordem de conclusão da múmia, desde que esteja dentro do prazo estabelecido.

Material necessário para a realização da prova: rolos de papel de papel higiênico, jornais, revistas, lençóis e um cronômetro.

Conhecendo o hotel xyz

Cada equipe receberá um envelope contendo uma fotografia de algum local do hotel. Essas equipes terão que localizar o local e trazer a resposta dentro do envelope com a

foto, valendo assim somente uma resposta, não podendo ser alterada.

O tempo de duração da prova será de dez minutos. Será permitida somente uma resposta certa para cada foto, a qual deverá ser entregue no mesmo envelope do início da prova. A classificação das equipes será por ordem de chegada, ou seja, quem chegar primeiro e com a resposta correta vencerá a prova.

Caso a equipe entregue a resposta errada, não pontuará. Poderão ser entregues uma ou mais fotos de locais para cada equipe: o importante, nessa prova, é que as fotos sejam recentes e atualizadas, para não gerar dúvidas entre os competidores.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro e fotos dos locais que deverão ser identificados.

Segue modelo de como podem ser apresentadas as fotos.

Foto 1 - Lareira da sala de estar.



Foto 2 - Jardim no lado Sul do hotel.



Foto 3 - Escada da saída de emergência do refeitório.



Palavra-cruzada

Essa é uma prova dividida em duas etapas: na primeira, as equipes terão que responder um jogo de palavras-

cruzadas, a qual contém uma palavra-chave. Após entregar corretamente a palavra-chave, receberão a segunda etapa – a qual terá sua continuidade desenvolvida baseada nessa palavra.

A prova terá tempo limite de 15 minutos. Serão aceitos os questionários somente com as respostas corretas.

Na primeira etapa, então, respondendo o questionário corretamente nas palavras-cruzadas as equipes encontrarão uma palavra-chave que levará para a etapa seguinte, na qual haverá uma bonificação de pontos para as três primeiras equipes que descobrirem o local.

Ao chegarem no local, encontrarão alguém que entregará um envelope para cada equipe.

Obs.: a bonificação estará lacrada dentro do envelope; portanto, quando a equipe achar esta pessoa e pedir a prova, terá que escolher um dos três envelopes não sabendo qual bonificação contém lá dentro.

As equipes que não conseguirem encontrar a segunda etapa não ganharão a bonificação, mas serão classificadas por ordem de entrega da palavra-cruzada.

Só não pontuará a equipe que não cumprir nenhuma etapa. A pontuação será por ordem de chegada, sendo que as três equipes que conseguirem concluir a segunda etapa somarão a pontuação normal mais a bonificação.

Perguntas para resolução da palavra-cruzada

(perguntas elaboradas por acadêmicos do curso de Turismo envolvendo conteúdo trabalhado anteriormente em aula)

1ª Presta serviços de: planejamento e elaboração de programas de viagem e pacotes turísticos.

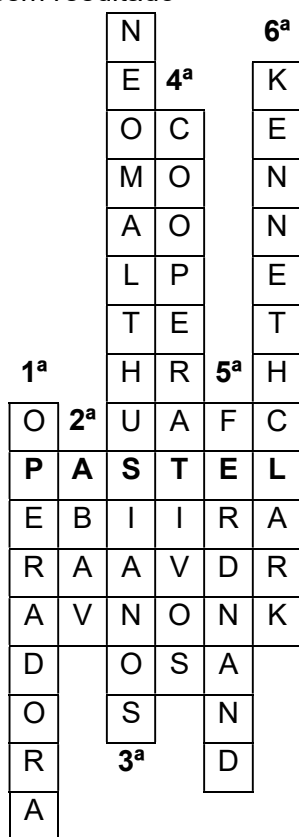
2ª Sigla da Associação Brasileira de Agentes de Viagem.

3ª Culpavam os países pobres pela sua pobreza, países subdesenvolvidos com população jovem deixavam de investir em infraestrutura para investir em programas sociais.

4ª Não há vencedor, elimina o medo do fracasso e busca a coletividade. São conhecidos como jogos...

5ª Dr. Blumenau tinha um sócio que ficou responsável por preparar o ambiente para a chegada dos primeiros imigrantes. Qual o nome deste sócio?

6ª No artigo entregue pelo professor Sálvio, é feito um breve comentário a respeito do livro civilização. Qual o nome do autor deste livro recém reeditado



Palavra-chave: PASTEL.

2ª etapa: Complete a frase com a palavra-chave.

Existem poucos lugares na instituição que vendem pastel. Vá até a um desses lugares e pegue um pastel de vento para viagem.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro, elaboração de questionário para preenchimento das palavras-cruzadas, montagem dos quadros das palavras-cruzadas e envelopes com a pontuação de bônus.

Prova do professor

Essa prova consiste em trazer um professor, com mestrado ou doutorado, para que ele apresente sua dissertação / tese ao público participante da gincana. Ele deverá portar diploma da instituição onde foi feito o mestrado ou doutorado ou certificado de conclusão.

Essa prova não terá vencedor, pois as equipes que cumprirem a tarefa receberão o mesmo número de pontos, ou seja, será tarefa cumprida. Só não haverá pontuação para a equipe que não cumprir todos os itens solicitados (professor com mestrado ou doutorado, diploma ou certificado de conclusão do doutorado e exemplar da tese).

O tempo de duração desta prova varia de acordo com a comissão organizadora da gincana. Pode-se apresentar a prova na hora da realização da gincana e estabelecer o tempo de 30 minutos ou entregá-la às equipes com antecedência de um ou mais dias.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro.

Dragqueen

Trazer uma *dragqueen* ou pessoa a representando, caracterizada com maquiagem, penteado e vestimenta. O tempo para cumprimento da tarefa varia de acordo com a comissão organizadora da gincana.

Pode-se apresentar a prova na hora da realização da gincana e estabelecer o tempo de 30 minutos ou entregá-la às equipes com antecedência de um ou mais dias.

Essa prova não terá vencedor, pois as equipes que cumprirem a tarefa receberão o mesmo número de pontos, ou seja, será tarefa cumprida.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro.

Inimigos do ritmo

Trazer uma dupla de cantores (com ou sem instrumentos musicais), dependendo dos critérios da comissão organizadora da gincana, para que ela possa interpretar uma música (que pode ser escolhida pela comissão organizadora da gincana ou deixada livre para que os cantores escolham).

Os artistas deverão fazer uma apresentação para o público, com a duração mínima de dois minutos e máxima de quatro minutos. Serão avaliados, nessa tarefa, os seguintes itens: pontualidade, caracterização dos repentistas, instrumentos, fidelidade à música escolhida e tempo de apresentação.

O não cumprimento de um dos itens da tarefa a invalidará. O cumprimento dessa tarefa na íntegra receberá a mesma pontuação das demais provas da gincana. Vencerá a equipe que caracterizar melhor a dupla. Nessa prova, é

necessário que a comissão organizadora da gincana possua uma comissão para julgar qual será a melhor dupla, que defina critérios e os deixe esclarecidos antes da realização da prova.

É importante lembrar que esse tipo de julgamento sempre pode ocasionar divergências entre as equipes e a comissão organizadora, pois os critérios de avaliação, por mais detalhados que estejam, ainda serão subjetivos.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro e pranchetas para anotações.

Tatuagens e *piercings*

Apresentar duas mulheres, uma com no mínimo cinco tatuagens e a outra com no mínimo quinze *piercings*. Elas deverão estar inteiramente vestidas e tirar as peças de roupa para apresentar as tatuagens e os *piercings* ao público e aos jurados.

Em hipótese alguma serão permitidas tatuagens de henna, adesivas ou de curta duração, ou seja, serão válidas apenas aquelas feitas com agulhas e definitivas. Em hipótese alguma serão aceitos *piercings* de ímã, sendo apenas aceitos os que forem feitos com perfurações.

Só serão computados as tatuagens e os *piercings* que forem mostrados aos jurados. Vencerá a prova a equipe que apresentar essas mulheres no menor tempo. O tempo de duração dessa prova varia de acordo com a comissão organizadora da gincana. Pode-se apresentar a prova na hora da realização da gincana e estabelecer o tempo de 15 minutos ou entregá-la às equipes com antecedência de um ou mais dias.

Material necessário para a realização da prova: um cronômetro e pranchetas para anotações.

Modelo de provas de solicitações relâmpago para auditório

Essa prova pode ser realizada por equipes ou somente em forma de questionamentos feitos para o auditório. Se for realizada por equipes, vencerá a equipe que cumprir o maior número de tarefas no tempo determinado. Tempo máximo: 30 segundos para cada item.

Exemplos de objetos a serem solicitados:

- Cueca branca
- Concha branca
- Amarrador de cabelo de cor primária (vermelho, amarelo, azul)
- Foto de carteira de identidade mais divertida
- Um dos quatro elementos (fogo, terra, água, ar)
- Objeto que comece com letra z
- Perfume (frasco)
- Sutiã vermelho
- Uma pessoa para contar uma piada
- Carrinho de brinquedo
- Um livro
- Instrumento musical
- Uma bengala ou muleta
- Lenço (limpo)

Bibliografia sugerida para complementação de leitura

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica. 6. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

BAUR, Robert; EGELER, Robert. Ginástica, jogos e esportes para idosos. Rio de Janeiro: Livro Técnico, 1983.

BERKENBROCK, Volney J. Jogos e diversões em grupo: para encontros, festas de família, reuniões, sala de aula e outras ocasiões. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

BRANCHER, Emerson Antonio et al. Recreação para todas as idades. Blumenau: 3 de Maio, 2003.

BROICH, Josef. Jogos para crianças. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1996.

CAVALARI, Vinícius Ricardo; ZACARIAS Vani. Trabalhando com recreação. 3. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FRANK, Elstner. Jogue conosco: brincadeiras e esportes para todos. Rio de Janeiro: Livro Técnico, 1984.

FRITZEN, José Silvino. Jogos dirigidos: para grupos, recreação e aulas de educação física. 25. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GAELZER, Lenea. Liderança recreacional. Porto Alegre: ESEF; UFRGS, 1978.

GOUVEA, Ruth. Recreação. Rio de Janeiro: Agir, 1963.

GUEDES, Maria Emilia de Souza. Oficina da brincadeira. Sprint, 1998.

GUERRA, Marlene. Recreação e lazer. 5. ed. Porto Alegre: Sagra; DC Luzzato, 1996.

HAYDT, Regina C.; RIZZI, Leonor. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Ática, 1998.

LORENZINI, Marlene V. Brincando a brincadeira com a criança deficiente. São Paulo: Manole, 2002.

MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.) Repertório de atividades de recreação e lazer: para hotéis, acampamentos, prefeituras, clubes e outros. Campinas: Papirus, 2002.

MIAN, Robson. Monitor de recreação: formação profissional. São Paulo: Textonovo, 2003.

MIRANDA, Simão de. 101 atividades recreativas para grupos em viagens de turismo. Campinas: Papirus, 2001.

SANTINI, Rita de Cássia G. Dimensões do lazer e recreação. São Paulo: Madras, 1993.

SANTOS, Carlos Antonio dos. Jogos e a atividade lúdica na alfabetização. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

VERDERI, Érica Beatriz Lemes Pimentel. Encantando a educação física. Rio de Janeiro: Sprint, 1999.

WAICHMAN, Pablo. Tempo livre e recreação. Campinas: Papirus, 1997.