

**NELSON CARVALHO MARCELLINO  
EDMUR ANTONIO STOPPA  
DÉBORA A. MACHADO DA SILVA**

**Proposta de Continuidade do trabalho de Consultoria em Lazer  
comunitário, para a Prefeitura Municipal de Sorocaba, utilizando a  
estratégia Ação Comunitária.**

**SOROCABA  
2009**

## **Proposta Geral**

Implantar o processo de Ação Comunitária para o município de Sorocaba, de forma gradativa, de acordo com a sua capacidade técnico-operacional, se possível em conjunto com outras Secretarias Municipais e outros órgãos ou Instituições.

Essa implantação, a nosso ver, pelas próprias características da SEMES, no trabalho com o Esporte e o Lazer não se pode dar isoladamente, mas fazendo interfaces com outros projetos ou programas da Secretaria.

Isso implica em que:

- Sem abandonar o trabalho de difusão cultural, que já vem sendo desenvolvido, e muito bem, pela SEMES, ampliá-lo para o de participação e criação culturais;
- Sejam ampliados os conteúdos culturais do lazer, a partir dos que já vêm sendo trabalhados, atendendo à demanda da própria população;
- Sejam otimizados os espaços e equipamentos já existentes, tomando cuidado para sua adaptação ao convívio da comunidade, e sua animação sociocultural, única forma de seus membros terem o sentimento de pertencimento com relação ao espaço/equipamento, preservando-o;
- Os grupos das Comunidades-alvo, caminhem em direção ao estágio de autonomia, em busca da auto-gestão de suas atividades de lazer, com a retaguarda do poder público, que lhe é assegurada, como Direito Constitucional.

## **Operacionalização:**

A análise do processo recomenda como alternativa para Operacionalização dessa Proposta Geral de Trabalho:

- a formação de cinco equipes, para o trabalho com Lazer Comunitário, cada uma delas formada por um técnico da SEMES e dois estagiários, atuando a partir de cinco locais a serem escolhidos, tendo o lazer como tema gerador, em comunidades alvo de suas regiões, funcionando o parque São Bento, como pólo irradiador da ação.

- assim, ainda no primeiro semestre do próximo ano, tendo em vista que cada processo tem duração de, aproximadamente dois meses e meio, serão atendidas 10 comunidades, e levando-se em conta que ainda teremos dois anos de atuação na atual Administração, poderão ser atendidas 40 comunidades.

- para todo processo poderá ser utilizado o material pedagógico, já entregue à Prefeitura, aos técnicos, estagiários e membros da Comunidade do São Bento, podendo-se optar por realizar os cursos treinamentos, ou, para grupos já constituídos, simplesmente a “Sugestão de encaminhamento do processo de organização de grupos informais de interesse tendo em vista a busca do seu estágio de autonomia”, também constante do material pedagógico entregue. Quanto às atividades, podem ser procuradas nos livros fornecidos pela Prefeitura, todos organizados por Nelson Carvalho Marcellino “Repertório de atividades de Recreação e Lazer”; “Lazer e recreação: repertório de atividades por fazes da vida”; e “Lazer e recreação: repertório de atividades por ambientes”.

Quanto à elaboração de projetos, além do conteúdo do material pedagógico constante do CD específico, pode-se encontrar o aprimoramento, no livro, fornecido pela Prefeitura, organizado por Nelson Carvalho Marcellino, Leila Mirtes e Patrícia Zingoni

“Como fazer projetos de lazer”.

### **Para a Comunidade do São Bento:**

Passado o período de carência, após avaliação dos resultados, e tendo em vista a Proposta geral, apresentada anteriormente, sugere-se um período de sedimentação, podendo ser aplicado o processo “Sugestão de encaminhamento do processo de organização de grupos informais de interesse tendo em vista a busca do seu estágio de autonomia”, constante do material pedagógico, fazendo a programação de continuidade dos três primeiros meses, e no segundo mês, o planejamento dos três seguintes, e assim sucessivamente, até que a comunidade atinja seu estágio de autonomia.

Os objetivos presentes do projeto de ação da Comunidade do São Bento ( parte do Relatório apresentado à Prefeitura e a Comunidade) só serão atingidos após esse período de sedimentação, com o intuito de tornar o espaço/equipamento objeto da ação, de local de passagem a um espaço de convivência, através da animação sociocultural.

Para essa animação a Comunidade do São Bento conta com membros da comunidade treinados através do Curso de capacitação de animadores socioculturais, e grupo de monitores do CRAS-Ação Jovem, também treinados. As fichas com os dados pessoais de todos eles encontram-se no relatório final, impresso, entregue à Prefeitura e à Comunidade.

Num primeiro momento o processo de sedimentação e continuidade deve ser coordenado pela Prefeitura Municipal ( sugerimos o Prof. Silmar), CRAS (sugerimos a Assistente Social), Associação de Moradores (sugerimos a presidente Rosa, e do grupo Ação Jovem do CRAS ( sugerimos a integrante Hendy).

**Para que isso se viabilize em termos de animação sociocultural,  
sugerimos:**

- realização de uma oficina em funcionamento no CRAS, à cada final de semana, no local do evento, o que seria uma forma de divulgar, ainda mais as atividades do CRAS, buscando aumento de inscrições. Essas oficinas poderiam incluir o uso de material reciclagem, com o embrião de ONG, que já se encontra em funcionamento no bairro.
- realização de aulas abertas de [Tai Chi Chuan](#), no local, durante a semana e fins de semana.
- transferência da Caminhada Orientada, cotidianamente, para o local do evento;
- apresentações artísticas e esportivas da Academia Orus, cotidianamente e em eventos maiores, no local do evento;
- montar uma mala do livro ( com doações de livrarias, dos jornais, etc.) que funcionaria durante a semana no CRAS, e nos finais de semana, à sombra das árvores, no local do evento;
- retomar as atividades de oficina de culinária, do CRAS, regularmente na sede do órgão, e concursos de culinária, em dias específicos, no local do evento;
- estreitar parcerias com as Escolas do bairro, importantes na divulgação do evento realizado no São Bento, para continuar a divulgação de atividades, participação de mais monitores, e apresentações realizadas na escola, na forma de extensão, para o local do evento.

**Para que isso se viabilize em termos de equipamentos, sugerimos:**

- colocação de bancos no espaço, podendo ser obtido auxílio da iniciativa privada;

-colocação de mesinhas de alvenaria, no espaço, com tabuleiros desenhados, e alguns banquinhos, também de alvenaria, podendo ser obtido auxílio da iniciativa privada;

- containers de lixo, instalados permanentemente no local, como no dia da atividade impacto;

-após um período de animação do playground, efetuar os reparos;

-fazer uma campanha para o plantio de árvores;

- fazer uma campanha de lixo reciclável, instalando os quatro recipientes coloridos para essa finalidade;

- colocar areia, na caixa de bocha e malha;

- fazer uma atividade de Bricolage, a seguir descrita, para confecção de mini equipamentos de lazer, para ficarem no São Bento:

<b>Nome da atividade:</b> OFICINAS DE BRICOLAGE
<b>Conceito:</b> Bancadas para ensino/aprendizagem de pequenos consertos e atividades domésticas, com ênfase à capacidade do uso das mãos.
<b>Descrição :</b> Espaço para aprendizagem de atividades de bricolage – consertos domésticos, pequenas construções, cuidados com animais, etc. Pode utilizar diferentes bancadas temáticas, a partir do “ofício” predominante: marcenaria, hidráulica, mecânica, etc.
<b>Recursos necessários :</b> Bancadas – tábuas com cavaletes, ou mesas. Especialistas nas áreas abrangidas. Animadores. Painéis explicativos do processo de conserto, ou construção, ou cuidados específicos. Material de consumo – varia de acordo com cada tipo de bricolage ( alvenaria, hidráulica, elétrica, etc.) “ferramentas”: varia de acordo com cada conserto, construção, ou cuidado ( geralmente martelos, chaves de fenda, tesouras, furadores, serras, serrotes, chaves de variadas finalidades, etc.
<b>Montagem:</b> A existência das bancadas, o material e as ferramentas já “denunciam” a atividade, não havendo necessidade de muito convite para participação. Em todo caso, é bom convidar as pessoas a trazem, de suas casas, os materiais e equipamentos quebrados, ou com mal funcionamento, para ser consertados. Pode-se efetuar demonstrações, como por exemplo, na bancada de alvenaria, ensinar como construir uma churrasqueira, ou “chapiscar” um muro, etc. Separa-se as bancadas, por material predominante na demonstração, cuidado, ou conserto. Pode-se colocar um painel explicativo para cada bancada, como orientação a ser seguida. Por exemplo: passos a serem seguidos para trocar a resistência de um ferro, ou trocar o “courinho” da torneira, ou a forma correta de dar banho em animais, etc.
<b>Funcionamento:</b> As pessoas vivenciam as orientações, as demonstrações e efetuam os consertos, sob orientação dos animadores e técnicos especializados.
<b>Possibilidades de utilização:</b> Pode se constituir em evento específico, ligado aos conteúdos manuais do lazer, ou fazer parte de programação mais ampla e diversificada, como um programa de lazer comunitário, por exemplo. Presta-se, de acordo com a proposta de cada conserto, demonstração ou orientação, a diferentes faixas etárias, e grupos de interesse. Destinam-se a públicos variados - São muito bem aceitas entre adultos - Podem ser realizadas ao ar livre, em ambientes como praças, pátios de supermercados, ou locais fechados, como salas e quadras , por exemplo.
<b>Possibilidades(necessidades) de adaptação:</b> Incluir outros “serviços” domésticos, como amolar facas e tesouras, com tipos tradicionais, pontos e formas de corte diferenciadas em corte-costura, confecção de “decorações”a partir de legumes e frutas, etc.
<b>Experiências já desenvolvidas:</b> Atividade realizada pela primeira vez, em evento conjunto SESC-SP /Prefeitura Municipal de Sorocaba-SP. Posteriormente, já foi realizada em estacionamentos de supermercados, Escolas, Clubes de Empresas, e programas de Lazer comunitário.
<b>Outras observações:</b> Pode-se obter patrocínio de Supermercados, revistas de bricolage e empresas de ferramentas. Pode-se Ter ponto de consulta e leitura de publicações especializadas em bricolage. Recomenda-se a não fixação de preconceitos ou estereótipos: atividades tradicionalmente feitas por mulheres, sendo oferecidas exclusivamente para elas, e vice-versa, por exemplo
<b>Elaboração:</b> MARCELLINO, N.C.

## Exemplos de mini-equipamentos que poderão ser feitos na Oficina de Bricolage do São Bento:

<b>Nome da atividade:</b> MICRO JOGOS
<b>Conceito:</b> Inversão de tamanho de jogos de quadra, ou de mesa grandes, para micro jogos.
<b>Descrição :</b> Consiste na montagem e utilização de jogos de quadra, ou de mesa grande, adaptados para jogos de tamanho muito reduzido. Exemplos: Mini sinuca , com “mesa” reduzida, bolas de gude e pequenos “tacos”. Mini ping-pong, mini boliche, etc.
<b>Recursos necessários :</b> Os materiais necessários variam de acordo com os jogos. Pequeno espaço. Mesas de apoio. Animadores por grupo de jogos. Pequenos grupos de demonstração.
<b>Montagem:</b> Distribuição dos jogos pelo espaço ( recomenda-se planejamento anterior verificando-se espaços sombreados, e choque com outras propostas, a serem desenvolvidas concomitantemente ) .
<b>Funcionamento:</b> Convidar o público a participar, fixando limites para rodízio de utilização. Fazer demonstrações de jogos pouco conhecidos.
<b>Possibilidades de utilização:</b> Usa-se a mesma classificação de faixa etária dos jogos originais, mas pode-se fazer adaptações..
<b>Possibilidades(necessidades) de adaptação:</b> Pequenos espaços, em locais fechados e/ou abertos. Usa-se a mesma classificação de faixa etária dos jogos originais, ou pode-se adaptá-la.
<b>Experiências já desenvolvidas:</b> Atividade desenvolvida pela primeira, em projeto de extensão UNICAMP/ Comunidade da Vila 31 de março, em Programa de Lazer Comunitário, na cidade de Campinas-SP. A partir daí já foi desenvolvida, em diversas cidades, pelo poder público e grupos privados.
<b>Outras observações:</b> Os jogos atingem não apenas os jogadores, mas também os espectadores, que poderão ser despertados para novas possibilidades de jogos, inclusive aprendendo suas regras de funcionamento.

**Elaboração:** MARCELLINO, N.C



<p><b>Nome da atividade:</b> JOGOS GIGANTES</p>
<p><b>Conceito:</b> Inversão de tamanho de jogos de mesa, para gigantes.</p>
<p><b>Descrição :</b> Consiste na montagem e utilização de jogos de mesa, em tamanho descomunal. Exemplos: Tabuleiros de dama, pintados em lonas de 4 x 4, com pedras confeccionadas em a partir de placas de compensado. Quebra-cabeças podem ser confeccionados a partir de placas de compensado, ou duratex, ou assemelhado, pintadas e recortadas aos moldes das peças tradicionais. Geralmente as “bases”(tabuleiros, caminhos, etc.) são pintados em lonas, ou no chão, e as “pedras” feitas a partir de madeira. Outros materiais podem ser adaptados. Os palitos dos jogos tradicionais, podem ser transformados em cabos de vassoura, ou varetas inteiras de pipa. Em jogos que envolvam dados, esses podem ser confeccionados a partir de blocos de espuma, com ou sem capas de pano.</p>
<p><b>Recursos necessários :</b> Os materiais variam de acordo com os jogos. Os mais comumente usados são lonas, placas de compensado, latas, blocos de espuma, tinta, pincéis. Grandes espaços. Som ou megafone, dependendo do local. Animadores para orientação, por grupo de jogos.</p>
<p><b>Montagem:</b> Distribuição dos jogos pelo espaço ( recomenda-se planejamento anterior verificando-se espaços sombreados, e choque com outras propostas, a serem desenvolvidas concomitantemente ).</p>
<p><b>Funcionamento :</b> Convidar o público a participar, fixando limites para rodízio de utilização. Fazer demonstrações de jogos pouco conhecidos.</p>
<p><b>Possibilidades de utilização:</b> Grandes espaços, em locais fechados e/ou abertos. Usa-se a mesma classificação de faixa etária dos jogos originais, ou pode-se adaptá-la.</p>
<p><b>Possibilidades(necessidades) de adaptação:</b>Os Tabuleiros podem ser pintados no chão, principalmente em locais de uso permanente, como escolas, por exemplo. As “pedras” podem ser confeccionadas a partir de tampas de latas, de tamanhos os mais variados. A grande vantagem da pintura em lonas é a mobilidade. Pode-se adaptar para gigante qualquer jogo de mesa. Pessoas podem fazer as vezes de “peças”, em jogos de tabuleiro, ou de “caminhos”.</p>
<p><b>Experiências já desenvolvidas:</b>Atividade desenvolvida pela primeira vez, em evento específico, realizado em Sorocaba-SP, promoção conjunta SESC-SP/Prefeitura local. A partir daí foi desenvolvida em diferentes cidades, por diversos Grupos e Organizações, em equipamentos variados, como escolas, Clubes, etc..</p>
<p><b>Outras observações:</b> Os jogos atingem não apenas os jogadores, mas também os espectadores, que poderão ser despertados para novas possibilidades, inclusive aprendendo suas regras de funcionamento A confecção dos jogos pode ser considerada, dependendo das circunstâncias, uma atividade de lazer , de BRICOLAGE(CONSULTAR), dividida em oficinas de marcenaria, desenho, pintura, trançado(para redes, caçapas), etc. Assim, se os jogos gigantes forem utilizados numa atividade de lazer comunitário, por exemplo, na semana que a antecede, pode ser realizado evento específico de BRICOLAGE que objetive sua construção.</p>

**Elaboração:** MARCELLINO, N.C.

**Exemplos de jogos gigantes e outros materiais que poderão ser feitos na Oficina de Bricolage do São Bento:**

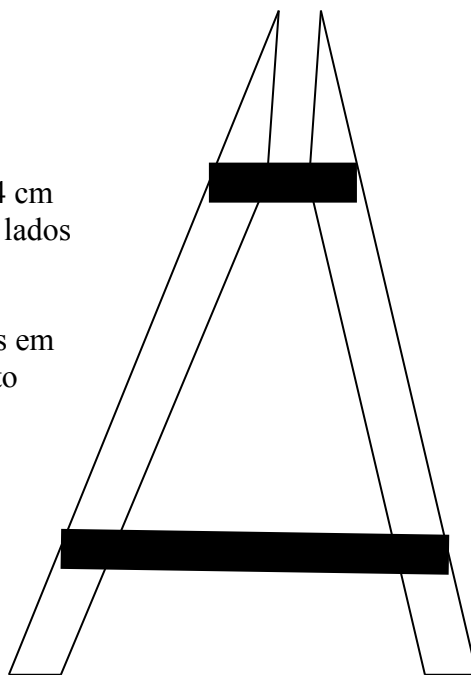
**MODELO DE PLACA PARA INTERDIÇÃO DE ÁREAS DE LAZER**



**1 TÁBUA DE 5,40 m . COLOCAR DOIS SARRAFOS NAS DUAS EXTREMIDADES DA TÁBUA CONFORME DESENHO**

2 Cavaletes de caibro 4 x 4 cm  
Dois sarrafos de ambos os lados  
Altura do cavalete: 85 cm

Obs.: as peças são pintadas em amarelo e as letras em preto



## **RECEITAS UTILIZADAS NA EXECUÇÃO DOS TRABALHOS DE PINTURA E MODELAGENS.**

### **TINTA PARA PINTURA A DEDO:**

1ª receita: 1 xícara de chá de polvilho, dissolvido em 1 xícara de chá de água fria. Juntar mais 2 xícaras de chá de água fervendo e levar ao fogo por 1 minuto.

Depois de frio junta-se uma colher de desinfetante e a tinta de pedreiro (xadrez) em cores vivas.

2ª receita: dissolve-se 5 colheres de maisena num copo com água fria; mistura-se tudo em um litro de água; leva-se ao fogão, mexendo sempre para não empelotar, até formar um mingau; quando estiver frio, mistura-se a tinta em pó.

3ª receita: 1 litro de água fria; 1 xícara de chá de maisena. Faz-se um mingau ralo. Depois de frio, junta-se anilina da cor desejada e 1 colher de lisofórmio ou de sabão em pó, que conserva a tinta por 7 dias.

4ª receita: ½ copo de farinha de trigo, dissolvida em um copo de água fria. Cozer, mexendo, para não encaroçar. Depois de seco junta-se 1 colher de sopa de glicerina. Adiciona-se anilina vegetal em pó, aos poucos, até obter um colorido forte.

### **TINTA TIPO GUACHE:**

1ª receita: mistura-se goma arábica rala, já suficientemente aguada, com tinta d'água comprada a peso e 1 colher de desinfetante.

2ª receita: 2 colheres de sopa de tinta d'água em pó; 1 colherinha de goma arábica ou cola de farinha de trigo cozida. Misturar bem, juntar um pouco de água e o gesso no final.

Receita simples: 1 pacote de pó de pintor (500 gramas), 1 copo de cola líquida (goma arábica), 1 colher de glicerina (para dar brilho), 2 copos de água, 1 colherinha de álcool. Modo de fazer: Derrama-se aos poucos a tinta em um recipiente, onde a cola tenha sido colocada. Mistura-se água, mexendo bem e por fim coloca-se o álcool. Notas: a cor verde requer 2 copos de cola e 4 copos d'água, para a mesma quantidade de pó; o roxo requer 1 copo e meio de cola e 3 copos de água para a mesma quantidade de pó.

### **TINTA DE ANILINA:**

1ª receita: dissolver a anilina em água fria, juntar 1 colherinha de gesso e 1 colherinha de goma arábica. Misturar bem e colocar em potes para geléia.

2ª receita: 100 gramas de goma arábica em pó, 100 gramas de pedra hume em pó, ½ garrafa de álcool, ½ garrafa de vinagre, 10 colherinhas de açúcar cristal, 10 colherinhas de sal fino, 3 colherinhas de anilina para cada 200 gramas da mistura anterior.

Tinta para cenários em pano: tinta xadrez ou anilinas, misturadas com goma arábica diluída em água filtrada em pano, mais um pouco de leite. Empregar com pincéis largos (para fundos).

Tinta para cenários em papel: guaches, anilinas ou simples mistura de pigmentos coloridos, no leite cru ou morno.

## JOGOS GIGANTES

### A - DAMAS

1. Jogar par ou impar, para o início;
2. É permitido “comer” a pedra adversária, tanto para frente, quanto para trás;
3. É permitido “assoprar” a pedra adversária quando o mesmo não “comer”.

MATERIAL (dois jogos)

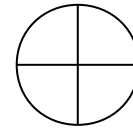
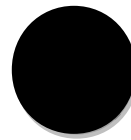
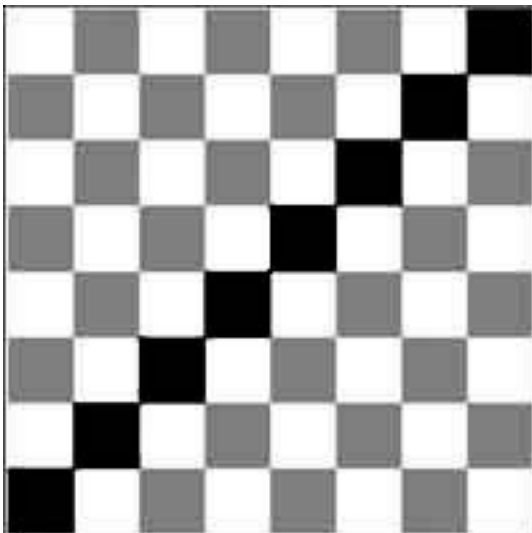
2 lonas de 4 x 4 m, 2 placas de compensado de 2,20 x 1,60 m (para as peças), 2 galões de tinta preta e 2 galões de tinta branca ( para pintar as lonas e as peças)

Tabuleiro com 4 m x 4 m.

Cada casa deve ter 0,40 x 0,40 cm.

Pedras: Compensado de 15 mm de espessura ou Eucatex, com 30 cm de diâmetro

12 peças brancas e 12 peças pretas



**B – TRILHA** – 2 jogadores, 9 pedras cada jogador.

1. O jogo é iniciado colocando-se uma pedra, de modo alternado pelos jogadores, procurando formar a trilha;
2. Com todas as peças colocadas no tabuleiro, o jogo continuará com o deslocamento alternado das pedras, sempre procurando formar a trilha;
3. A cada trilha formada, o jogador terá o direito de retirar uma pedra do adversário.

**MATERIAL** (dois jogos)

2 lonas de 4 x 4m, 2 placas de Eucatex de 2,75 x 1,22 m (para as peças), 1 galão de tinta amarela e 1 galão de tinta vermelha ( para pintar as lonas e as peças).

Tabuleiro de 4 m x 4 m

Espaço entre as linhas (de dentro para fora)

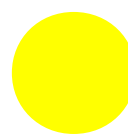
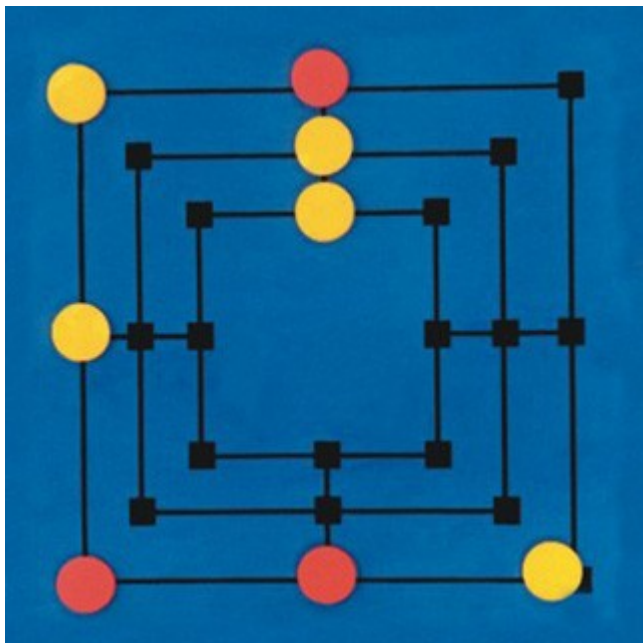
entre as linhas do primeiro quadrado 80 cm,

entre as linhas do primeiro e segundo quadrado 40 cm

entre as linhas do segundo e terceiro quadrado 40 cm

Pedras: Compensado de 15 mm de espessura ou Eucatex, com 30 cm de diâmetro

30 peças vermelhas e 30 peças amarelas



### C. PING-PONG

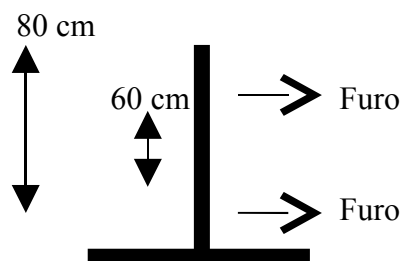
1. Todo competidor que perder a jogada cederá o seu lugar a outro participante;
2. Todo competidor que vencer cinco jogadas consecutivas será considerado campeão e cederá seu lugar a outro participante;
3. Quando o competidor deixar o jogo deverá entregar a raquete nas mãos do próximo participante.

MATERIAL (quatro jogos)

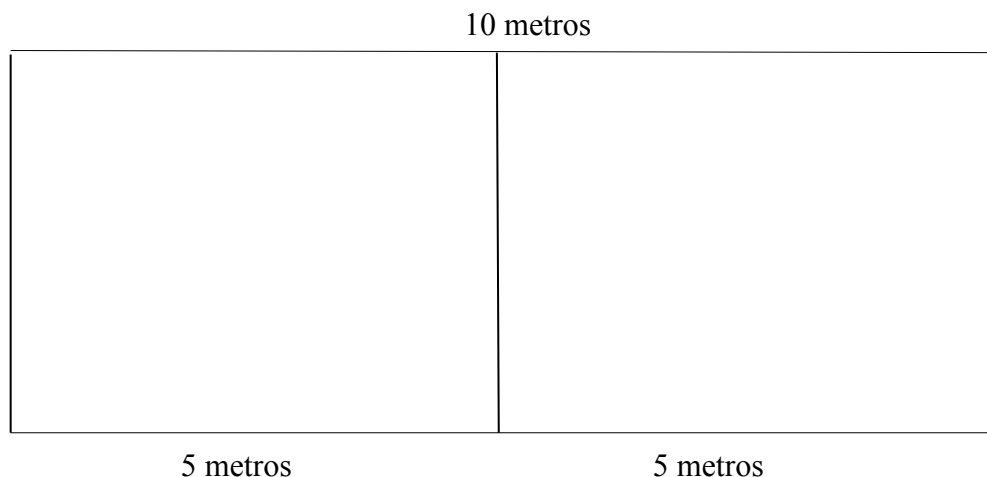
2 redes de tênis de campo, 8 raquetes (compensado), 6 bolas de tênis, 4 suportes, tinta para riscar o chão.

#### SUPORTE PARA PING-PONG GIGANTE

Material utilizado: caibro de 6 x 5 cm, tela de nylon de 60 cm de largura por 4,50 m de comprimento, raquetes com 30 cm de diâmetro feitas de compensado.



QUADRA PARA PING-PONG GIGANTE: largura da rede ou da rua

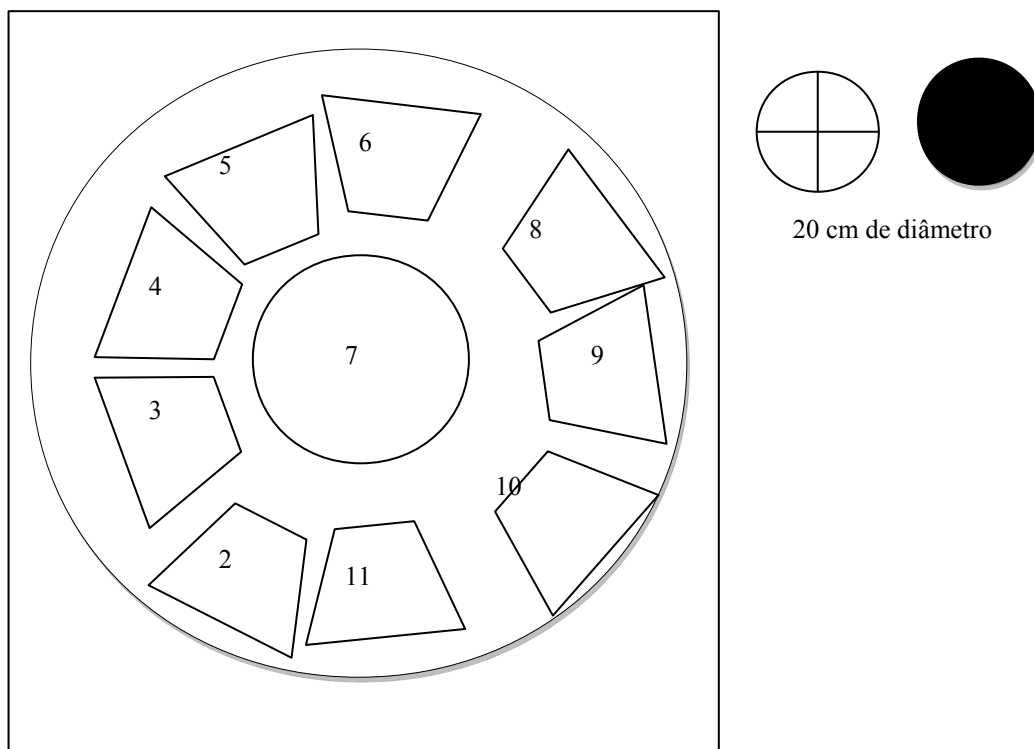


### D – JOGO DO SETE (sem limites de participantes)

1. Distribuem-se todas as peças em quantidades iguais, entre todos os participantes;
2. Os participantes jogam os dados, para ver quem inicia a partida;
3. O 1º jogador lança os dados e coloca uma de suas pedras sobre o tabuleiro, no espaço correspondente à soma dos pontos que tirou nos dados. Ex. se tirou 4 e 5, coloca uma pedra no espaço nº 9;
4. No caso espaço já estar ocupado com uma pedra, o jogador retira essa pedra para si;
5. Todas as vezes que um jogador tirar 7 nos dados deverá colocar uma pedra nesse espaço, mesmo que já existam outras pedras. AS PEDRAS EXISTENTES NO ESPAÇO Nº 7 SÓ SERÃO RETIRADAS POR UM JOGADOR QUE TIRARA 12 NOS DADOS;
6. Quando um jogador tirar 12 nos dados, pegará todas as pedras que estiverem no espaço nº 7;
7. Será vencedor o jogador que conseguir ficar com o maior número de pedras no jogo.

### MATERIAL (um jogo)

1 lona de 4 x 4m, 1 lata de tinta preta e 1 lata de tinta vermelha, 2 cubos de espuma de 30 x 30 cm (dados), 1 caixa de madeira para as fichas, 100 fichas de Eucatex de 20 cm de diâmetro



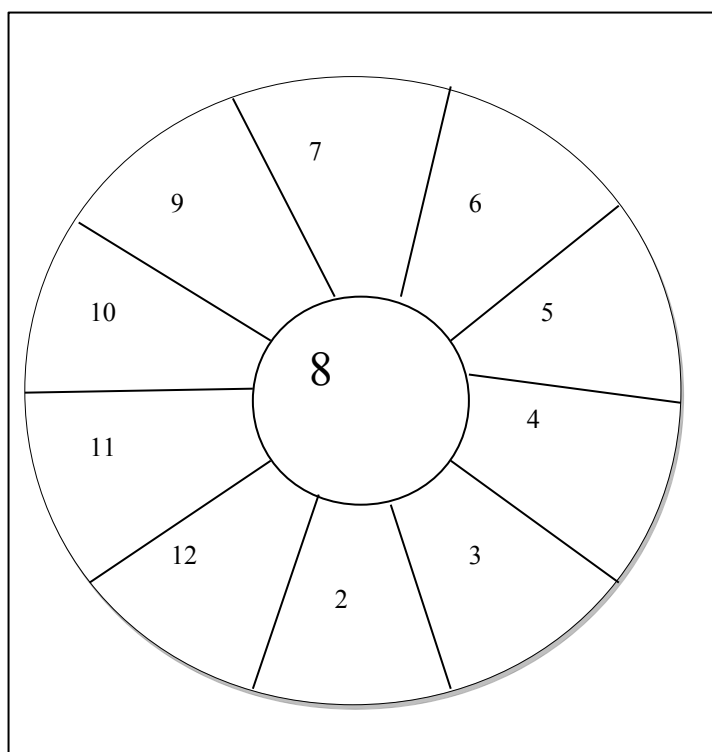
Obs.: As regras do jogo poderão ser pintadas nas laterais da lona

**E – A ILHA DO TESOURO** – de 2 a 6 jogadores.

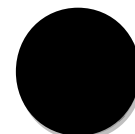
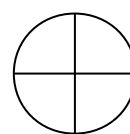
1. Distribuem-se todas as peças em quantidades iguais, entre todos os participantes;
2. Os participantes jogam os dados, para ver quem inicia a partida;
3. O 1º jogador lança os dados e coloca uma de suas pedras sobre o tabuleiro, no espaço correspondente à soma dos pontos que tirou nos dados. Ex. se tirou 4 e 5, coloca uma pedra no espaço nº 9;
4. No caso espaço já estar ocupado com uma pedra, o jogador retira essa pedra para si;
5. Todas as vezes que um jogador tirar 8 nos dados deverá colocar uma pedra nesse espaço, mesmo que já existam outras pedras. AS PEDRAS EXISTENTES NO ESPAÇO Nº 8 SÓ SERÃO RETIRADAS POR UM JOGADOR QUE TIRARA 12 NOS DADOS;
6. Quando um jogador tirar 12 nos dados pegará todas as pedras que se encontram sobre o tabuleiro, inclusive as que estiverem no espaço nº 8;
7. Se um jogador tirar 2 nos dados pegará todas as pedras que se encontram nos espaços ao redor do tabuleiro;
8. Se não existir nenhuma pedra, em nenhum espaço do tabuleiro e um jogador tirar nos dados os nº 2 ou 12, o jogador deverá colocar uma de suas pedras sobre o espaço correspondente ao número que ele tirou;
9. O jogador que perder todas as suas pedras ficará fora do jogo até o fim dessa partida;
10. Será vencedor o jogador que conseguir ficar com todas as pedras do jogo.

**MATERIAL** (um jogo)

1 lona de 4 x 4m, 1 lata de tinta preta e 1 lata de tinta vermelha ( para pintar a lona e as peças), 2 cubos de espuma de 30 x 30 cm (dados), 1 caixa de madeira para as fichas, 100 fichas de Eucatex de 20 cm de diâmetro



Obs.: havendo possibilidade, poderão ser pintados:  
Uma caixa de jóias no nº 12;  
Sacos de dinheiro no nº 2;  
Desenho alusivo a piratas no nº 8



20 cm de diâmetro



## **F – PALAVRAS CRUZADAS**

**INÍCIO:** para iniciar o jogo cada competidor deverá tirar uma pedra; aquele que tirar a letra mais próxima do início do alfabeto inicia o jogo; cada competidor retira 7 pedras;

**JOGO:** O 1º competidor combina 2 ou mais pedras na formação de uma palavra e coloca no tabuleiro. Essa palavra deverá ser colocada em sentido vertical ou horizontal, nunca em diagonal, sendo que uma das letras que formam essa palavra deverá estar sobre o espaço central do tabuleiro. O 1º competidor completa seu jogo contando o ponto que fez na formação de sua palavra e, depois de anotá-lo em uma folha de papel, retira tantas pedras quantas as que usou, conservando sempre 7 pedras em seu poder. O 2º competidor acrescenta uma ou mais letras à palavra que já está no tabuleiro formando mais palavras. O competidor conta a seu favor todas as palavras formadas ou modificadas pelo seu jogo. Depois de feito o jogo nenhuma pedra poderá ser trocada de lugar.

**FINAL:** Cada pedra tem valor correspondente a cada letra. Depois de concluir sua jogada o competidor soma os valores das letras usadas na formação da palavra. Será vencedor o competidor que obtiver o maior número de pontos. O jogo termina quando não houver mais pedras a serem compradas e as que estão de posse dos competidores não permitam mais seqüências.

**MATERIAL** (um jogo)

1 lona de 4 x 4 m, 2 placas de Eucatex de 2,75 x 1,22 m (para as letras), 1 galão de tinta azul, 1 galão de tinta vermelho, 1 galão de tinta amarelo, 1 galão de tinta marinho, 1 galão de tinta preto.

4 m  
3,75 m

1			2			1			2			1
	4				5			5				4
		4				2		2			4	
			4				2			4		
2				4					4			2
	5				2				2			5
		2				5		5			2	
1			2				4			2		1
		2				5		5			2	
	5				2				2			5
2				4						4		2
			4				2			4		
		4				2		2			4	
	4				5				5			4
1			2				1			2		1

Quadrados internos de 0,25 m

### MATERIAL

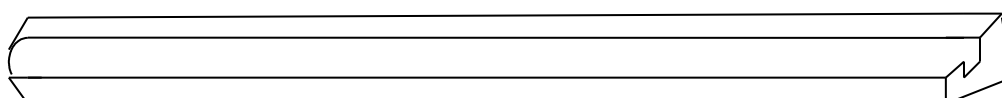
1 lona de 4 x 4 m,

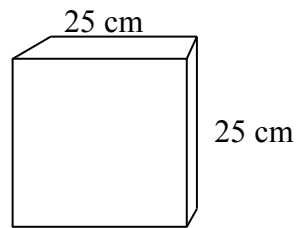
Tinta vermelha (1), azul claro (2), preta (3), amarelo (4), azul marinho (5) – pintar os quadrados de acordo com os números..

Suporte para peças

Material: sarrafo com uma canaleta de 5 cm

Total 7 peças





Peças: material Eucatex  
Total = 120  
Pintar as letras no tamanho de 15 cm.

Letras e valores a serem escritos nas pedras – quantidade entre parênteses:

A1 (13), B3 (3), C2 (4), D2 (5), Ç8 (2), E1 (11), F4 (2), G4 (3), H4 (2), I1 (10), J7 (1),  
L2 (5),

M1 (6), N3 (4), O1 (10), P2 (4), Q10 (1), R1 (6), S1 (7), T1 (5), U1 (6), V4 (3), X8 (1),  
Z10 (1), Ã7 (2), pedras em branco (3)

## **G – PATETA OLÍMPICO** – de 2 a 6 jogadores.

Objetivo: Fazer o maior nº de pontos ao final de 4 partidas.

**INÍCIO:** Cada competidor coloca o seu marcador sobre a seta de INÍCIO. Para movimentar o seu pião, cada competidor terá que conseguir tirar o nº 6 no dado. Depois de tirar o nº 6, o competidor coloca o seu pião no primeiro espaço depois da seta. A movimentação dos piões é feita de acordo com o número de pontos que cada competidor obtém ao jogar o dado, na sua vez. Todas as vezes que um pião para em um local marcado, o competidor deverá obedecer rigorosamente a indicação correspondente a esse espaço, assim sendo:

1-2-3 – isolamento – PRONTO SOCORRO – o competidor deverá ser colocado no espaço correspondente até que todos os competidores ultrapassem o espaço onde está o pião isolado. No caso do pião isolado ser o último, então ficará parado no PRONTO SOCORRO durante 3 rodadas, retornando depois para o ponto onde foi isolado.

A – B – Todo competidor que parar num desses espaços deverá colocar seu pião na SALA DE DESCANSO, devendo permanecer sem jogar durante duas jogadas, colocando depois o seu pião sobre a seta INÍCIO, começando a partida novamente.

LUA – ESTRELA – CÍRCULO – quando um pião parar em um desses espaços, o competidor deverá colocá-lo no VESTIÁRIO, onde permanecerá por 4 rodadas sem jogar, retornando depois para o ponto onde foi mandado para o VESTIÁRIO, continuando a jogar.

OBS.: Se um competidor tiver o seu pião em um dos espaços - PRONTO SOCORRO, SALA DE DESCANSO, VESTIÁRIO – terá seu pião livre no momento que outro concorrente ocupar, também, qualquer um desses espaços, retornando ao ponto onde parou ou no INÍCIO, de acordo com o espaço em que caiu.

Todas as vezes que um pião parar em um espaço com a figura do PATETA deverá avançar 2 espaços nessa jogada.

CONTAGEM DE PONTOS – o primeiro competidor que colocar o seu pião no espaço CAMPEÃO, tendo, para tanto, que tirar no dado o número exato de pontos, anotará numa folha de papel 10 pontos a seu favor. O jogo prossegue com os demais competidores, até que o penúltimo competidor coloque seu pião no espaço CAMPEÃO.

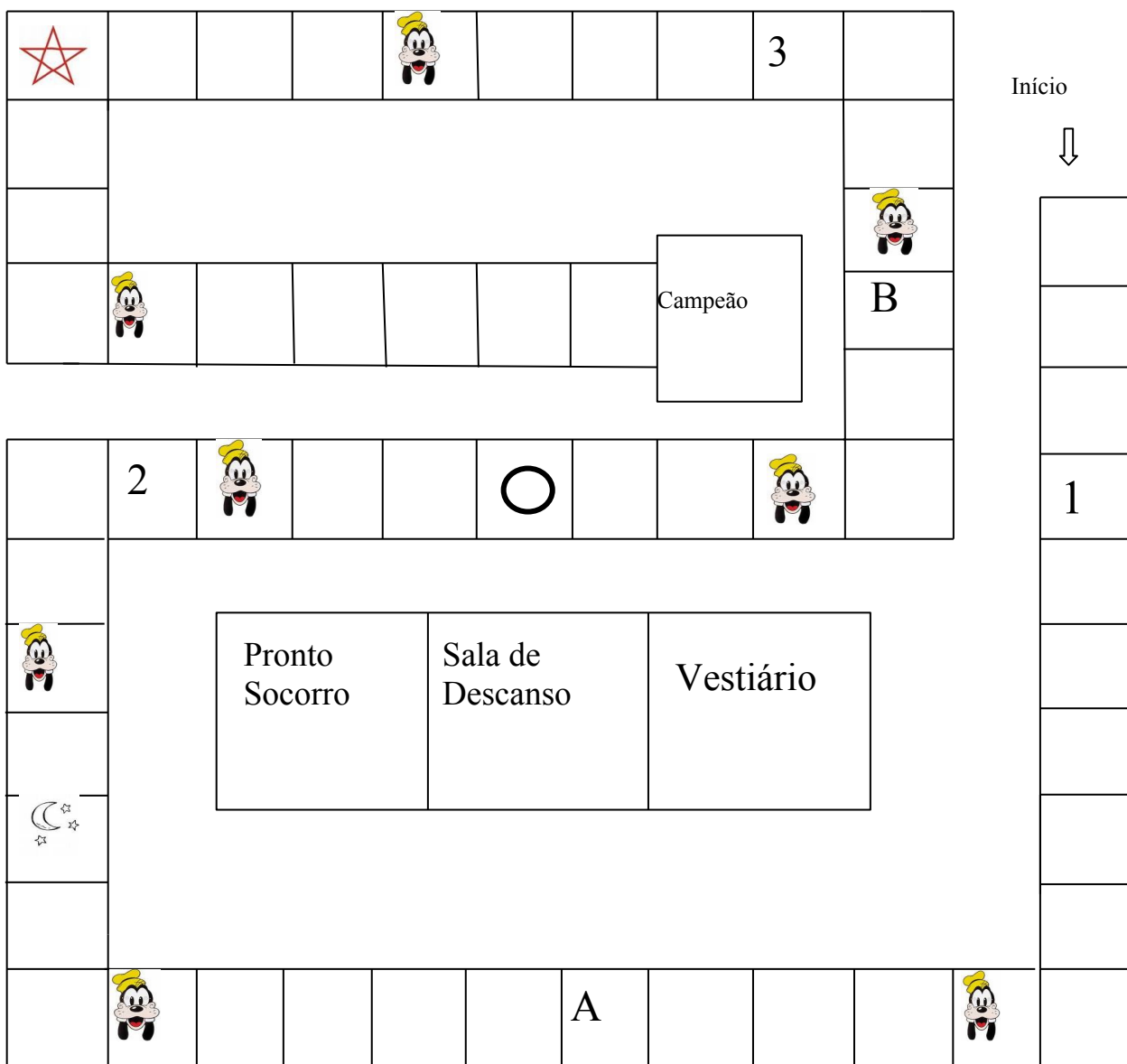
VENCEDOR: será vencedor o competidor que conseguir fazer o maior número de pontos ao final de 4 partidas.

**VARIAÇÃO:**

1. Inicia-se o jogo com o competidor que obtiver o maior número de pontos no dado;
2. Joga-se o dado novamente e coloca-se o pino no local correspondente;  
Ex. tirando 3 no dado o competidor deve contar 3 casas e colocar seu pião.
3. Quando cair na figura do PATETA o competidor terá como prêmio avançar duas casas;
4. As demais figuras deverão conter exercícios físicos, que cada competidor deverá obedecer, perdendo duas rodadas. Em seguida deverá continuar da casa onde parou;
5. Será vencedor o competidor que chegar primeiro ao círculo central.

**MATERIAL** (um jogo)

Pintar o tabuleiro no chão, tintas de várias cores, cubos de espuma de 30 x 30 cm (dado), placas de Eucatex para pintar os exercícios e as figuras, marcadores.

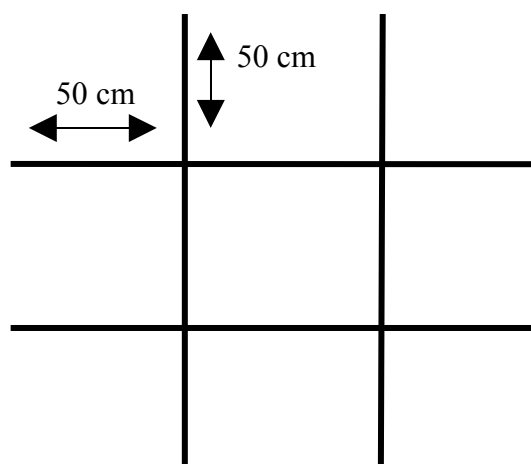


Varição: As demais figuras, além do pateta, poderão ser substituídas por placas contendo exercícios físicos que o jogador desenvolverá.  
 Os números deverão ser pintados numa cor, correspondendo ao “pronto socorro”.  
 As letras deverão ser pintadas em outra cor, correspondendo às “salas de descanso”.  
 As demais figuras deverão ser pintadas em outra cor diferente, correspondendo ao “vestiário”.

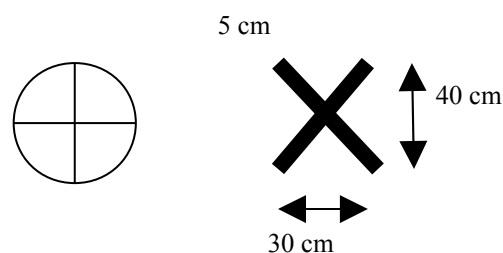
## H- JOGO DA VELHA (quatro)

### MATERIAL

Pintados no chão, 2 placas de compensado de 2,20 x 1,60 m (para as peças), 1 galão de tinta ( para riscar o chão)



Linhas com 5 cm de espessura  
Riscar no solo ou em lona  
12 de cada



Material = Eucatex  
Pintar as peças/quantidade

(para dois jogos)

## I – QUEBRA- CABEÇA (três) – Pintar o desenho e recortar

### MATERIAL

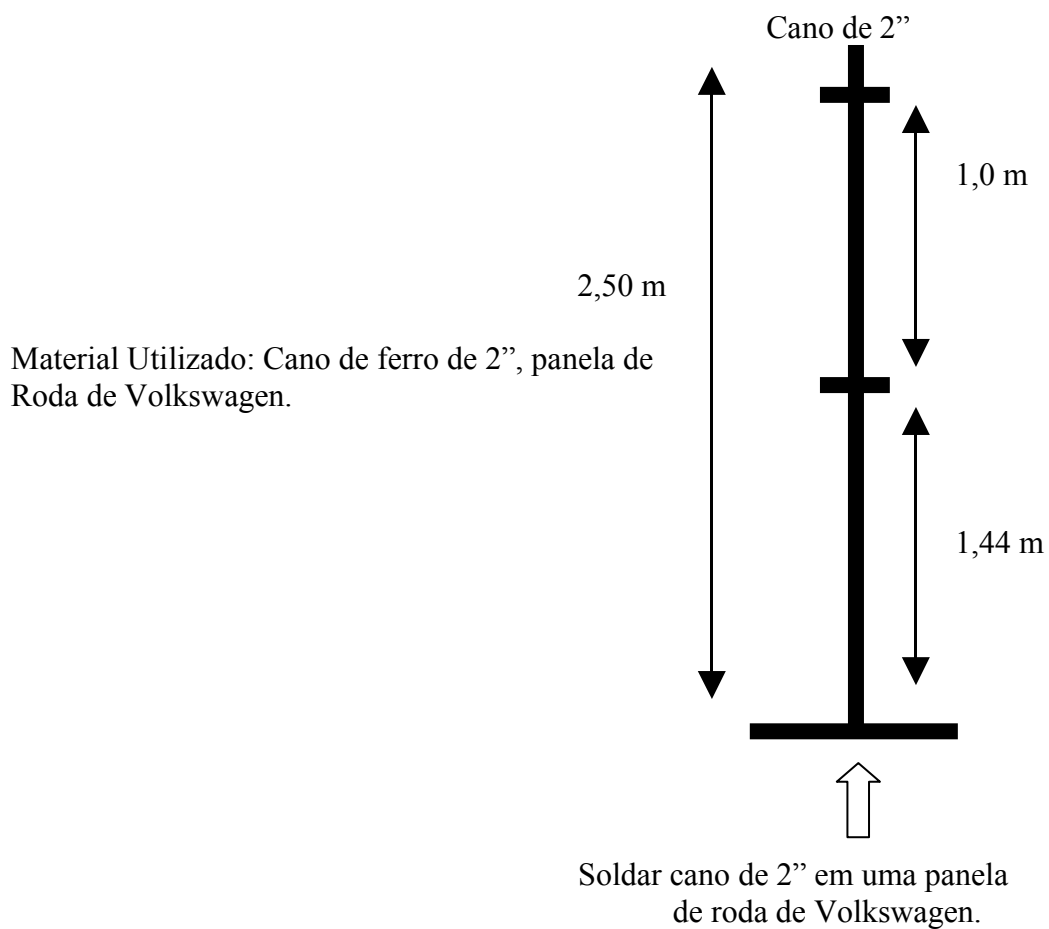
3 placas de Eucatex de 2,75 x 1,22 m, tinta de várias cores

## J- VÍSPORA (uma) – Jogo normal em tamanho ampliado

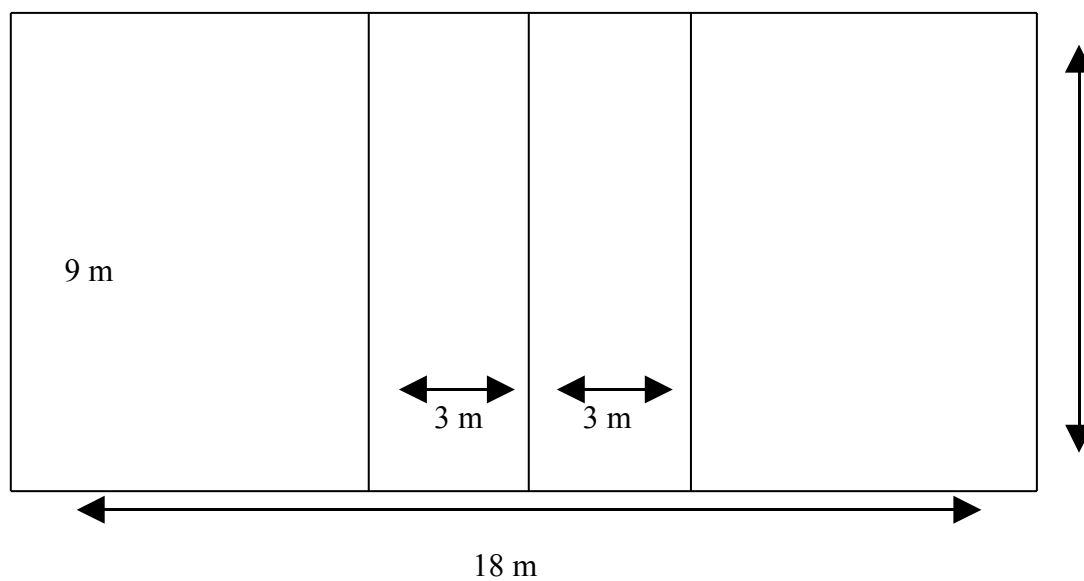
### MATERIAL

1 placa de Eucatex de 2,75 x 1,22 m (para as pedras), 7 placas de Eucatex de 2,75 x 1,22 m (para as cartelas), tinta verde e branca (para as cartelas), tinta preta (para pintar os números).

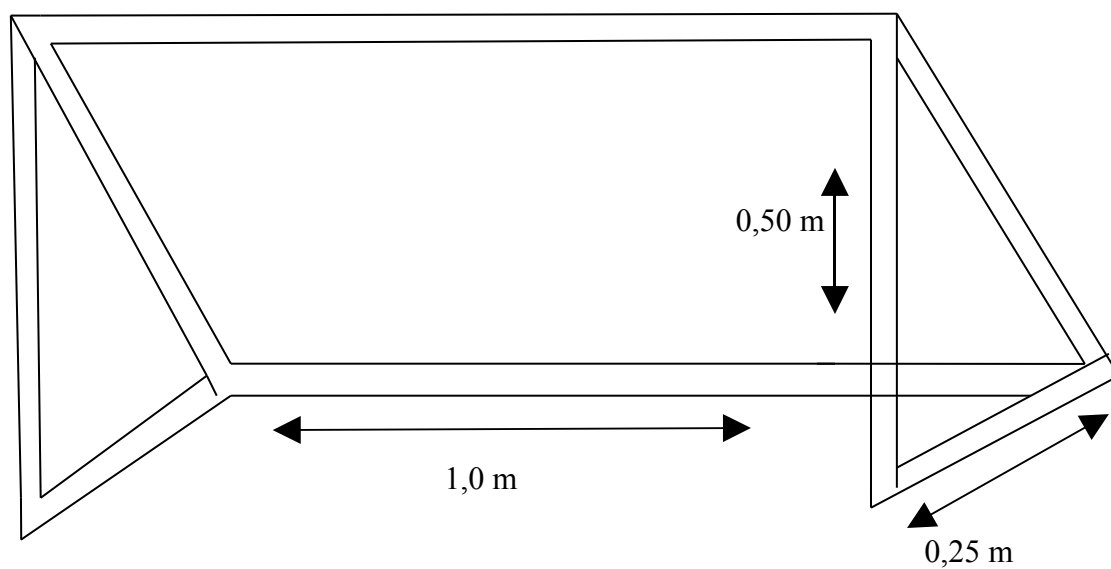
## SUPORTE PARA REDE DE VOLEIBOL



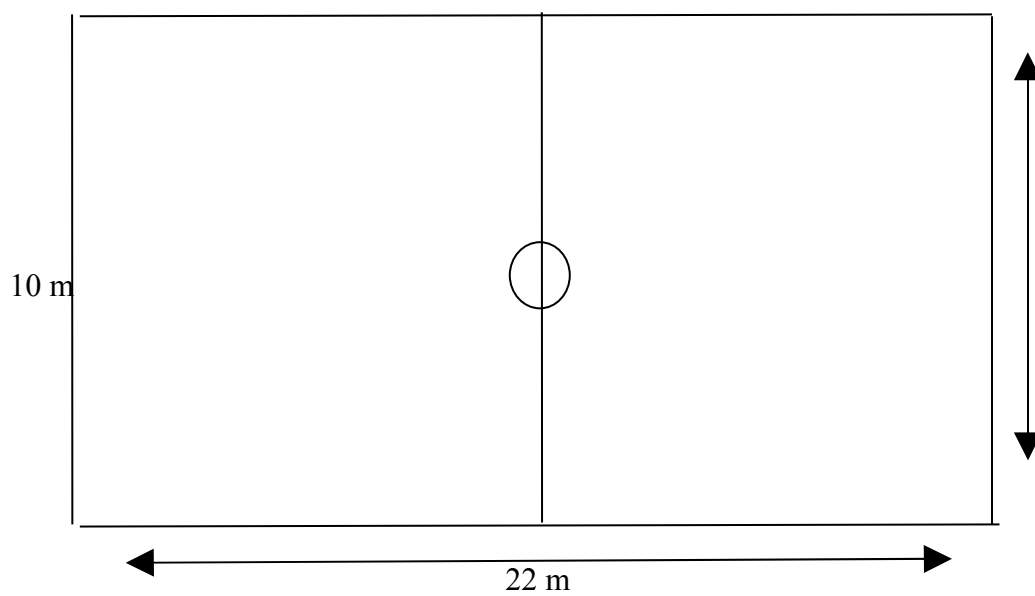
## MEDIDAS PARA QUADRAS DE VOLEI OU QUEIMADA



## MINI TRAVE PARA FUTEBOL DE RUA

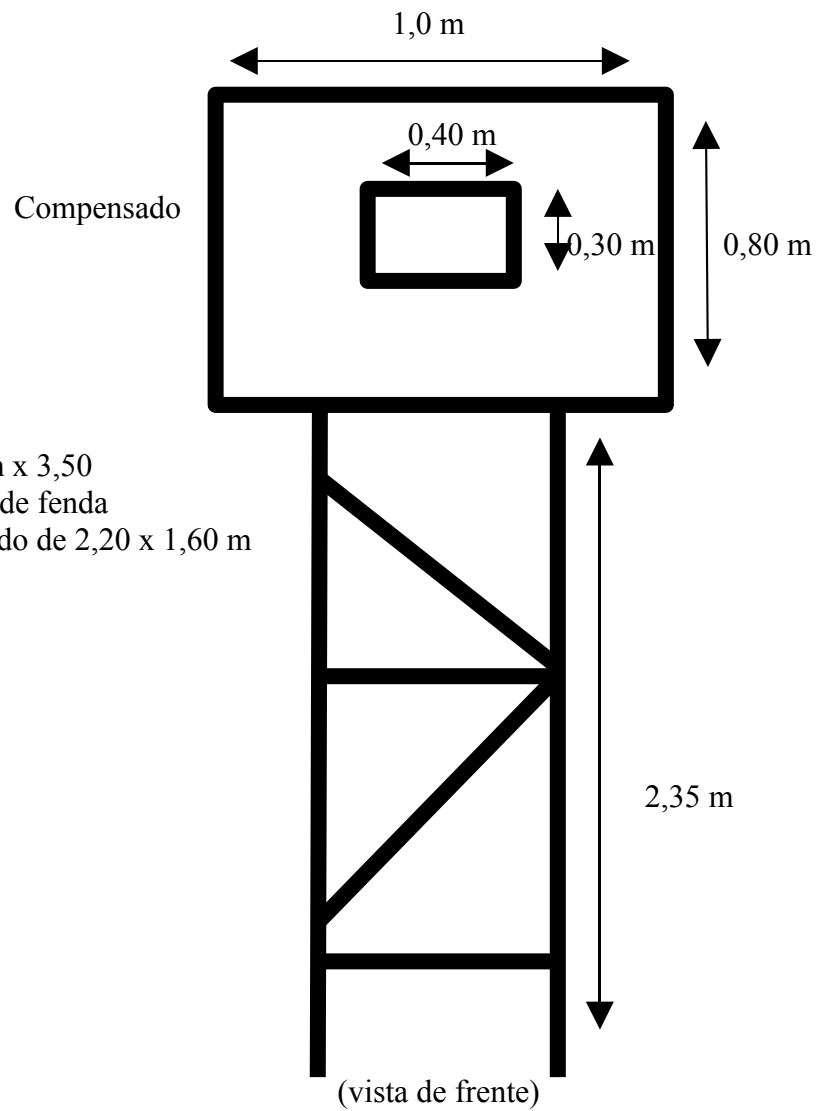


## MEDIDAS PARA QUADRAS DE MINI FUTEBOL OU BASQUETE





## TABELA DE BASQUETEBOL



Material Utilizado:  
16 caibros de 5x6 cm x 3,50  
1 caixa de parafusos de fenda  
1 placa de compensado de 2,20 x 1,60 m