

ATIVIDADES RECREATIVAS EM ACAMPAMENTO DE FÉRIAS

Renata Laudares Silva

Acampamento de férias: uma pequena introdução

Ao dar início a esta reflexão acerca dos acampamentos de férias no Brasil, seus conteúdos, atividades desenvolvidas e competências, torna-se necessário tecer algumas considerações quanto a sua discussão nos âmbitos acadêmicos.

Após fazer um levantamento bibliográfico acerca de como vem sendo discutida a temática no âmbito universitário, e não somente neste, pode-se verificar a carência de estudos focalizando o tema. Vários outros locais onde ocorre a vivência plena das atividades de lazer, como hotéis, pousadas, clubes, espaços alternativos entre outros são, normalmente, evidenciados nos estudos, mas, o espaço acampamento de férias, fica a desejar, pois muito pouco se escreve sobre este e de suas possibilidades de vivência do lazer.

Denota-se, assim, a justificativa deste texto, que não medirá esforços na tentativa de trazer contribuições para a temática. A proposta deste capítulo é a focalização dos aspectos históricos das atividades de acampamento no Brasil, abordando, inclusive, sua estrutura e atividades, como jogos e brincadeiras específicas, além de delinear o perfil do profissional requisitado para o trabalho com este segmento, evidenciando as ações mais condizentes com sua atuação.

Os acampamentos de férias têm crescido muitos nos últimos anos e estes têm se mostrado como uma forma alternativa de crianças e adolescentes passarem períodos de férias ou apenas alguns dias (Henriques e Isayama, 2002).

Com os vários acontecimentos ocorridos na economia nos diversos países e em específico no Brasil, como a alta nos preços das passagens, por exemplo, os acampamentos de férias têm sido apontados como uma outra forma de vivência das férias escolares, munidos de segurança e cuidados especiais com os acampantes. Trata-se de um local onde se conta com infra-estrutura adequada à manutenção da criança ou adolescente por vários dias.

Farias (2003:01) relata em seu artigo que a maioria dos acampamentos se localiza em espaços onde há predominância de áreas verdes. As suas estruturas são as mais variadas,

“... alguns contam com chalés, refeitórios, quadras e ginásios poliesportivos, discotecas, campos de futebol, piscinas, lagos, trilhas e muitas outras coisas para se fazer. Nestas instalações a diversão rola solta, a criatividade é desenvolvida entre a disciplina e o companheirismo através de atividades realizadas junto de instrutores capacitados”.

Segundo Goulias (2003), somente no Brasil, existem catalogados mais de 200 acampamentos ou colônias de férias, instalados nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro, com focos de interesses diversos, indo da prática de esportes institucionalizados aos de aventura, como também, dando prosseguimento ao contexto escolar, focando o desenvolvimento das várias capacidades e habilidades humanas.

Vários são os atrativos oferecidos para os acampantes. Geralmente, estes espaços procuram mesclar diferentes tipos de atividades, desde as culturais, as artísticas e as esportivas. Segundo esse autor, com a ascensão dos esportes de aventura na mídia, os acampamentos têm-se munido destas práticas, como o *rapel*, a escalada, o arvorismo, no sentido de atualizarem suas ofertas e atraírem interessados. Atividades como a tirolesa e a cama elástica são consideradas elementos imprescindíveis em acampamentos, como também as trilhas, quer sejam realizadas a pé ou de bicicleta.

Dando sua contribuição, Souza e Isayama (2002: 213-214) evidenciam em sua pesquisa, que estes espaços *“são fecundas oportunidades de vivência da criatividade, da criticidade, da autonomia e de questionamento da realidade”*. Os autores ainda mostram que estes locais são tidos como fontes de *“produção, ampliação e resignificação cultural, através da vivência lúdica dos diferentes conteúdos construídos pelo homem através da história”*.

Os acampamentos de férias, para Camargo (1979), são considerados como equipamentos específicos de turismo social não-urbanos e têm conquistado um grande público, tornando-se aos poucos uma opção de férias para crianças e adolescentes. O autor relata que, por enquanto, este espaço é ainda considerado um privilégio desfrutado por poucos, pois se trata de um local, o qual, somente quem se encontra em um nível sócio-econômico um pouco mais elevado pode vivenciar.

Sobre esta questão, Henriques e Isayama (2002: 221) relatam em seus estudos que, o acampamento de férias, é visto como um “*equipamento específico de lazer, que possibilita trabalhos multidisciplinares, na busca de atividades que possam proporcionar uma ação pedagógica crítica e criativa*”.

Mesmo possuidores de elementos positivos, os autores acima citados, nos mostram em seus estudos, a falta de informações pertinentes a estes espaços, como também, apontam uma carência de estudos das implicações do lazer neste ambiente.

Apontadas as lacunas existentes na literatura, no que tange às obras referentes ao tema em questão, realizou-se uma busca no universo virtual, utilizando-se vários *sites* na *Internet*, onde se pode verificar a existência de inúmeros deles abordando a temática “acampamentos de férias”, porém, todos, muito restritos apenas a dados históricos sobre este espaço.

Acampamento de Férias: um pouco de história

Em um dos *sites* pesquisados (Acampamento Nosso Recanto, 2003) consta em alguns parágrafos, uma pequena trajetória dos acampamentos no Brasil. Segundo esta referência, estas atividades surgiram no Brasil por volta de 1930 pela Associação Cristã da Mocidade (ACM). Sem fins lucrativos, essa associação guiava-se pelo modelo americano, onde se trabalhavam valores advindos do cristianismo, juntamente à educação integral e à recreação.

Em meados da década de 40, mais precisamente em 1948, surgiu no Brasil o primeiro acampamento organizado por profissionais brasileiros, porém liderado por um padre recém chegado dos EUA, o qual ainda lutava para manter os padrões americanos de ensinamento de boas ações ligadas à educação e à religião.

Já o primeiro acampamento totalmente brasileiro, organizado por profissionais das mais variadas áreas do conhecimento, fora criado em 1953, chefiado por um professor da área de Educação, o qual, por meio da união de atividades educativas e esportivas, realizadas em período de férias, visava dar continuidade ao trabalho desenvolvido nas escolas.

Este procurou proporcionar uma aprendizagem mais rica em valores, por meio de atividades com características mais lúdicas. Valores como o respeito a si próprio e ao próximo, solidariedade e cooperação, elementos importantes no cotidiano do ser humano.

Pode-se notar hoje em dia, que são diversas as propostas dos acampamentos. Segundo o artigo retirado do *site* do Procon (2003), existem aqueles voltados totalmente para a diversão, outros possuem uma filosofia mais ecológica, onde são oferecidas atividades ligadas ao meio ambiente. Existem aqueles ligados à religião, promovendo encontros e retiros espirituais (saudação ao sol, orações etc.) e, ainda, os culturais, dentre outros, que também favorecem as crianças e jovens.

Estes funcionam, tanto em períodos de férias como também em período escolar, com excursões didáticas ou somente a passeio. Nestes locais, o divertimento, a socialização e a integração com o outro e com a natureza são alguns dos muitos propósitos oferecidos.

Esta atividade de acampamento é de tamanha responsabilidade e seriedade que se criou uma associação, conhecida por ABAE (Associação Brasileira de Acampamentos Educativos).

Fundada em 1999, esta tem a finalidade de agrupar, trocar informações e compartilhar experiências entre acampamentos associados, que acreditam nos valores educacionais destas práticas, visto a abertura de vários estabelecimentos sem maiores preocupações pedagógicas. Esta associação visa contribuir para o aprimoramento contínuo de seus associados nos variados aspectos, como segurança, saúde, infraestrutura e recursos humanos, além de ser considerado um órgão informativo, que atua no aconselhamento dos pais quando estes procuram um estabelecimento reconhecido e bem conceituado para deixar seus filhos nestes períodos.

Esta também expõe algumas dicas para se escolher um bom acampamento. Para se confiar em um estabelecimento, deve-se averiguar os seguintes serviços:

- estar ciente da proposta educacional do acampamento;
- averiguar os currículos dos coordenadores e monitores, saber sobre suas experiências e formações profissionais;
- verificar a relação acampante-monitor, levando em consideração a faixa etária;
- procurar se informar sobre os cardápios e números de refeições;
- informar-se sobre os cuidados quanto à saúde e à segurança (presença de profissionais de saúde, facilidade de comunicação, transporte de emergência, locais de atendimento);
- conferir a programação diária, saber se estas vão ao encontro dos propósitos do acampamento;

- fazer uma visita antecipada ao local ou certificar-se acerca das instalações e infra-estrutura;
- ter a certeza de que obterá a melhor relação custo/benefício no acampamento.

Segundo a ABAE, ao seguir estas prioridades, evidenciando que o local escolhido encontra-se dentro destes preceitos básicos, os pais poderão confiar plenamente no acampamento, pois este, certamente, dará o melhor apoio e respaldo à criança, no que tange à continuidade dos processos educativos e recreacionais.

Para se afiliar a essa associação é necessário que o estabelecimento se encontre em atividade pelo menos há três anos, onde o profissionalismo e a competência são elementos imprescindíveis no que tange o processo de avaliação do acampamento.

O acampamento, para muitos, é sinônimo de uma “vida saudável”, pois se vive em total contato com a natureza. Mas este espaço não se prende somente a este aspecto, outros propósitos se encontram presentes.

Os propósitos e as atividades desenvolvidas nos acampamentos

A atividade de acampamento é considerada uma vivência única e tida pelos acampantes, como uma experiência, da qual jamais se esquecerão. É encarada como uma união de aventura, alegria, medos, emoções e superações, uma forma de viver e aprender, conhecer e fazer amizades, socializar-se e divertir-se junto ao ar livre, em contato com o meio ambiente natural, distante da proteção dos pais.

O acampamento, segundo Ferrer (1968), é, sobretudo uma escola de formação humana. Neste espaço, os acampantes aprendem a arte de viver em harmonia, a respeitar as diferentes formas de se pensar e a respeitar o outro. Este é considerado um instrumento útil na edificação e solidificação do caráter. Seus propósitos passam por todos os aspectos que dizem respeito à construção da identidade solidária e humana.

Nesse sentido, Henriques e Ysayama (2002, 221-222) nos relatam que os acampamentos são considerados espaços valiosos no que tange à possibilidade de vivência do lazer,

“... da expressividade e da autonomia, onde há a produção de cultura e de novos saberes. Podem ser considerados ainda como um espaço de desenvolvimento pessoal e social dos participantes através do elemento lúdico presente nas diversas atividades de lazer”.

O conhecimento advindo da experiência em um acampamento atua na construção do caráter do ser humano, de maneira a despertar neste, atitudes e vontades ricas em virtudes morais. Esta experiência é singular. A aprendizagem, os ensinamentos, as amizades e todos os elementos que permeiam a atividade de acampamento, são decisivos, contribuindo na aquisição de ações humanas mais humildes e verdadeiras.

Para que estas experiências sejam contempladas com valores morais corretos e sem quaisquer outras características depreciativas e carregadas de juízos inválidos, torna-se necessário reavaliar os conteúdos disseminados nestes locais, para que estes possam continuar contribuindo na formação de crianças e adolescentes, em sua formação humana, onde sempre se possa ensinar e aprender coisas diferentes e fundamentais no que tange a sua vivência em sociedade.

Para tanto, as atividades desenvolvidas nos diversos acampamentos existentes no Brasil e no mundo devem ter por base a construção da cidadania de seres humanos, a partir de atividades com alto teor educativo, onde se possa dar continuidade aos valores já disseminados no contexto escolar e ressaltar a importância do lazer, os seus conteúdos educativos e valorizar ações mais ligadas à cooperação e não ao individualismo.

É como expõe Cristovão (2003), quando relata sobre o que se esconde por detrás das brincadeiras desenvolvidas nos acampamentos de férias. Estas são seriamente planejadas, para que se consiga atingir seus objetivos, como a educação, desenvolvimento da motricidade, o espírito de coleguismo e cooperativismo, como também, a responsabilidade, a auto-organização e o respeito mútuo.

Neste sentido, Vila (apud Cristovão, 2003), expõe que, tanto crianças como adolescentes, são convidados a participar de todas as atividades propostas e que estas são construídas a partir de conteúdos pedagógicas e culturais.

Vigo (1984) mostra que, para o pleno funcionamento de um acampamento, este precisa ter em suas normas e regulamentos, condutas e atitudes bem claras, que valorizem a dimensão humana, procurando fazer com que o homem se desenvolva em sua totalidade.

Desta forma, um acampamento deve oferecer a seus acampantes, um programa estruturado com conteúdos educacionais e recreativos, que favoreçam o seu crescimento e o seu desenvolvimento. Suas atividades devem ser permeadas por elementos que

trabalhem as diversas partes constituintes do ser humano, que se trata do físico, do intelecto e do emocional.

Este é considerado um espaço democrático, onde se valoriza muito a liberdade, pois o acampante se sente livre para participar do programa proposto. Segundo Vila (apud Cristovão, 2003) há um respeito grande pela individualidade, pois o acampamento é um local onde o monitor, além de cuidar das crianças, também trabalha o lado da amizade, do companheirismo, procurando demonstrar que as atividades desenvolvidas serão agradáveis e muito divertidas.

Os participantes são tratados com respeito e consideração, criam-se laços de amizade e confiança, tornando a convivência diária mais tranqüila, saudável e prazerosa. E, juntamente a isso, há uma valorização do acampamento, elevando o número de participações nas atividades.

Esta busca em satisfazer e beneficiar o acampante, é um dos propósitos da enorme lista de intenções e objetivos do acampamento e ao atingi-los, os pais passam a dar credibilidade ao estabelecimento, bem como reforçam o interesse em retornar com o filho ao local, em outras oportunidades.

Acerca dos propósitos de um acampamento, Vigo (1984) organizou uma listagem dos mesmos, evidenciando tarefas como:

- oportunizar ao acampante a aquisição de experiências singulares com a natureza, onde se procura estimulá-lo à aprendizagem de variadas habilidades educativas, as quais o conduzirão à uma vida mais segura;
- levar o acampante à aquisição de hábitos alimentares saudáveis, via um programa de refeições diárias, como também, o balanceamento adequado de atividades que exigem grande esforço físico, com atividades mais tranqüilas, horários de descanso, contribuindo para a manutenção de um estilo de vida ativo e prazeroso;
- preencher seu horário livre com atividades variadas, despertando a criatividade e a aprendizagem de novas habilidades, quer sejam manuais, sociais ou físicas;
- contribuir nos processos de socialização, respeitando as individualidades, na promoção de ambientes sociais saudáveis e descontraídos, onde cada acampante possa, de maneira livre, expressar suas emoções e compartilhar alegrias;

- estimular experiências concretas de ações e atitudes democráticas, via exemplos de vida cooperativa e ajuda mútua, despertadas pelo grupo organizador, para que se possa criar e desenvolver nos acampantes o senso de responsabilidade, organização e respeitabilidade social.

Estes elementos possuem peso e são de essencial importância no que tange à organização de acampamentos, mas, deve-se evidenciar, também, que este espaço deve complementar a função das instituições educacional e recreativa, e completar o processo de educação.

Por se tratar o acampamento como um local onde são realizadas atividades de lazer, estas devem perpassar os conteúdos culturais do lazer propostos por Dumazedier (1980) e Camargo (1989), os quais são classificados em seis áreas: artísticos, intelectuais, físico-esportivos, manuais, sociais e turísticos.

Ao fazer referência a estas atividades desenvolvidas no âmbito dos acampamentos, Stoppa (1999:22) tece suas considerações e relata que estes trabalhos devem:

“(...) orientar e estimular a participação das pessoas dentro dos seis interesses culturais do lazer, nos três gêneros, buscando levar as pessoas a ultrapassar os níveis, a ir de possivelmente conformista para crítico e criativo. (...) trabalhar o lazer não apenas como descanso e divertimento, mas buscando o desenvolvimento pessoal e social dos participantes”.

Neste sentido, Marcellino (1987:60) dá sua contribuição e nos mostra que

“(...) as atividades de lazer favorecem, a par do desenvolvimento pessoal, também o desenvolvimento social, pelo reconhecimento das responsabilidades sociais, a partir do aguçamento da sensibilidade do nível pessoal, pelo incentivo do auto-aperfeiçoamento, pelas oportunidades de contatos primários e de desenvolvimento de sentimentos de solidariedade”.

Ao valorizar as atividades recreativas como um processo inseparável e valioso da vida ao ar livre, Vigo (1984) nos mostra que, juntamente aos processos educativos, os programas constituintes e norteadores de um acampamento educativo-recreativo devem visar a promoção de atividades contendo doses balanceadas de conteúdos pedagógicos e criativos, para que se estimulem as potencialidades dos acampantes para o êxito dos fins educativos.

Para que estes objetivos sejam atingidos, torna-se necessário o aprimoramento e a aquisição de conhecimentos advindos dos cursos de capacitação de monitorias, pois, é

justamente uma equipe bem preparada e bem estruturada, que poderá levar ao conhecimento dos acampantes atividades com alto nível de conteúdo educativo, como também, criativo e pedagógico, todos enriquecidos pelos conteúdos lúdicos.

Para se conseguir uma equipe forte, como evidenciado no parágrafo acima, vários acampamentos realizam cursos de preparação e capacitação de monitoria, visando a formação de monitores capazes de lidar com os diversos tipos de atividades, como também, com as diversas experiências vividas nestes ambientes.

O profissional que atua em acampamentos de férias e suas características

O profissional envolvido com as atividades de lazer, segundo Neto (1980), deve ser uma pessoa cujas características se enquadram nos seguintes itens: possua uma formação cultural ampla e profunda; ligação afetiva com a profissão, ou seja, gostar da área que pretende trabalhar; exercer a profissão em ações voluntárias junto à comunidade carente e desconfiar quando a rotina está presente, trabalhando o lado criativo na confecção de atividades novas. Segundo o autor, essas características são muito importantes e, em sua grande maioria, reconhecidas na monitoria, porém, estas devem ser sempre frisadas junto aos cursos de capacitação, no sentido de preparação para futuros profissionais competentes no exercício da profissão.

Torna-se necessário enfatizar que não se deve esquecer de duas ações consideradas edificadoras e valorizadoras da profissão, que partem também do profissional. A primeira se insere dentro da concepção do lazer e está voltada para o desenvolvimento dos aspectos social e pessoal do ser humano e a segunda ação, voltada para orientação, conscientização e educação das pessoas para a vivência significativa do lazer.

As pessoas que pretendem se envolver de maneira profissional neste tipo de atividade necessitam ter nível superior ou, pelo menos, ter iniciado cursos como Turismo, Hotelaria, Educação Física, Pedagogia e áreas afins, que trabalham conteúdos do lazer e recreação, visto que a teoria pode auxiliar a embasar as ações práticas.

Sentir prazer, gostar de sua profissão e tentar desenvolvê-la da melhor maneira possível, é o que se espera da monitoria em recreação. A dedicação é outro ponto forte, no que tange ao engajamento em atividades de acampamento. Quando estes elementos não fazem parte do currículo subjetivo do profissional, podem ocorrer diversas situações, como esta relatada logo a seguir.

Um problema muito sério que vem ocorrendo na profissão de animadores culturais, segundo Isayama e Stoppa (1997), é a falta de encarar a profissão como algo sério e digno de respeito, como outra profissão qualquer. Segundo os autores, tanto por parte da própria monitoria como por parte da sociedade em geral, essas atividades podem ser encaradas como algo apenas como emprego temporário, como um “*bico*” e muito fácil de serem desenvolvidas, pois se brinca o tempo todo com as crianças, além de ser remunerado.

Para os autores (op cit, p.663),

“essa visão traz à tona a falta de componentes lúdicos no trabalho em geral, componentes esses que constituem a própria base da atuação profissional no lazer, que tem a possibilidade de inter-relacionar o binômio trabalho/lazer”.

Segundo Marcellino (apud Isayama e Stoppa, 1997) o profissional que encara a sua atuação dessa maneira, desconhecendo os conteúdos do lazer, entende a sua profissão como um “tarefismo” e não consegue estabelecer uma práxis. Segundo o autor, este profissional que assim pensa, normalmente, embasa seu conhecimento prático apenas em manuais de atividades recreativas, os quais, não discutem a fundo a preparação deste profissional e não possibilitam o desenvolvendo de sua criatividade e nem seu senso crítico em relação à adequação dos conteúdos.

O profissional acima descrito não contribui na elaboração de materiais contextualizados e carregados de significados para serem aplicados à determinada comunidade.

Os cursos de capacitação de monitorias, que visam montar equipes para trabalhar com o lazer, devem ser muito bem estruturados, para não incorrer em erros e problemas mais graves.

Após discorrer um pouco sobre a atuação profissional do monitor de atividades recreativas, o texto direciona, agora, sua atenção a mostrar alguns tipos de atividades desenvolvidas no âmbito do acampamento de férias. Não é intenção do presente trabalho passar receita pronta de jogos e brincadeiras. Espera-se que estes sejam utilizados de maneira consciente, em diferentes oportunidades e acrescidos de novos conteúdos, tornando-os mais ricos e criativos. É intuito deste capítulo auxiliar os profissionais no desenvolvimento de sua própria coletânea de atividades, apontando exemplos ilustrativos das diversas possibilidades.

Nunca é demais ratificar que as atividades aqui apresentadas requerem adaptações e cuidados no que concerne a sua utilização, conforme as diferentes

expectativas a serem atingidas. Neste sentido, Marcellino (2002: 13) relata em seu estudo,

“... que em cada situação da ação do animador, (...), é necessário ter cuidados com as especificidades. A mesma atividade pode ser trabalhada com crianças, num acampamento, e com idosos, em um hotel. Mas a linguagem deve ser diferente, as adaptações variam de acordo com o local, com as características do público etc.”.

Assim sendo, segue-se, agora, algumas idéias de formulação de um repertório de atividades práticas recreativas, possíveis de serem desenvolvidas no espaço do acampamento.

Propostas de atividades recreativas desenvolvidas nos acampamentos de férias

1 – Garrabol

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

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

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

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

2- Xadrez Gigante

Conceito: adaptação do jogo de tabuleiro xadrez, indicado para crianças maiores de oito anos.

Material necessário: coletes coloridos ou chapéus.

Desenvolvimento: formam-se dois grupos, divide-se o campo como se este fosse um tabuleiro de xadrez. Cada participante recebe a identificação de uma peça do xadrez e ocupa a sua casa. As peças seguem a hierarquia do jogo, (por exemplo: o bispo pode pegar tanto o pião como a dama). Nas laterais encontra-se um participante do grupo que

irá coordenar a sua equipe e seus movimentos, o mesmo processo acontecerá com a outra equipe. Um monitor deverá ser o juiz do jogo, ordenando quem começa e assim por diante. As peças que a equipe adversária conquistar saem do tabuleiro e podem ajudar o participante que está coordenando as jogadas da sua equipe. E assim segue o jogo.

Finalização: vence a equipe que conquistar o rei adversário primeiro.

3- Gincana de Estafetas

Conceito: atividade que procura trabalhar a cooperação e as diferentes habilidades físicas por meio de provas a serem cumpridas.

Material necessário: garrafas descartáveis de refrigerante; barbante, canetas, bolas de borracha; lona.

Desenvolvimento: dividem-se as equipes, conforme o número de participantes e tarefas a serem realizadas, ou seja, cinco equipes, cinco tarefas e assim por diante. O local poderá ser um ginásio ou espaço previamente delimitado, como um campo de futebol por exemplo. Diversas tarefas são espalhadas pelo espaço. O trabalho de cada monitor nas tarefas propostas é explicar a atividade a ser realizada e anotar o maior número de pontos que a equipe conseguir fazer. Necessita-se de um juiz para tomar conta do tempo. Concluída esta parte, destina-se cada equipe a uma determinada tarefa e após cada monitor explicar o que terá que ser feito, dá-se o som do apito e as equipes começam a realizar as provas. Terminado o tempo, o juiz apita e as equipes devem seguir para a próxima prova. E assim segue, até que as equipes consigam passar por todas as tarefas.

Todas as provas têm o mesmo tempo de duração e podem ser as seguintes:

Letra humana: a equipe deve se reunir e utilizar o corpo para formar as letras do alfabeto. Cada letra formada vale um ponto.

Boliche: as garrafas de refrigerante se encontram sobre uma determinada linha feita no chão e a equipe tem que derruba-las. Faz-se uma coluna e cada participante deverá jogar uma vez. Feito isso, deve correr e pegar a bola e devolver ao próximo. Cada garrafa derrubada vale um ponto.

Cosquete: tem-se uma garrafa de refrigerante e o participante amarra uma linha a sua cintura e nesta uma caneta. Este deverá encaixar a caneta no bico da garrafa. Cada caneta colocada dentro da garrafa, vale um ponto.

Basquete: cada integrante da equipe arremessa a bola na cesta de basquete. Cada bola na cesta, vale um ponto.

Quebra-cabeça: a equipe se vê diante de um quebra-cabeça e deverá montá-lo. Cada peça no lugar certo, vale um ponto.

Argolas: a equipe deverá arremessar argolas e tentar encaixá-las em um mastro pequeno. Cada integrante recebe um número X de argolas e tenta arremessá-las. Cada argola encaixada, vale um ponto.

Qual é a música: onde o monitor tem em suas mãos um papel contendo várias palavras e a equipe deverá cantar um trecho de uma música, onde a palavra realmente exista. Cada música certa vale um ponto.

E assim segue com a criatividade, inovando sempre o repertório de provas e tarefas.

Finalização: ganha a equipe que mais fizer pontos.

4- Alcatraz – A corrida pela Bandeira

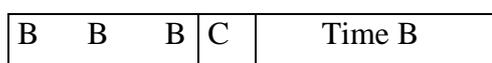
Conceito: atividade que procura trabalhar a cooperação, criatividade e raciocínio.

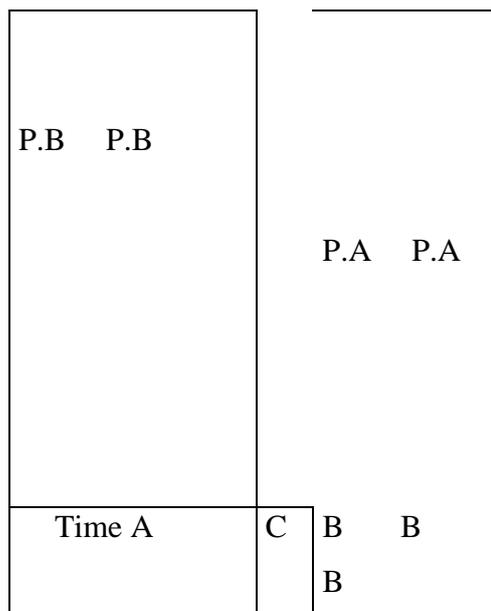
Material necessário: Bandeiras e coletes com cores diferentes para separação das equipes.

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

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

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





5- Alien

Conceito: atividade noturna, que tem como objetivo ajudar a procurar objetos escondidos em vários locais do espaço, trabalhando, dessa maneira, a cooperação entre o grupo.

Material necessário: papel, pincel e fantasias.

Desenvolvimento: haverá um monitor fantasiado de Alien para cada equipe.

A história que se conta é a seguinte. A nave em que os dois Aliens viajavam caiu na Terra e, portanto, ela só poderá levar um deles de volta. Como os dois querem retornar ao seu mundo, eles travarão um duelo com a ajuda das equipes. O vencedor irá para seu planeta e o perdedor ficará na Terra, tornando-se humano. Para que o duelo ocorra, existem dez objetos do mundo deles que se espalharam pela Terra com a queda da nave. O Alien que encontrar cinco desses objetos primeiro é o vencedor. Acontece que esses objetos deverão ser encontrados pelas equipes por meio de charadas de associações, exemplo: banheira gigante = piscina.

As charadas serão sempre lugares. Na piscina haverá dois objetos, um para cada equipe. As equipes poderão pegar apenas um deles. Ao trazer o objeto para o Alien, este dará nova charada e assim sucessivamente, até chegar ao quinto objeto.

Finalização: a equipe que achar os cinco objetos primeiro e trazer ao seu Alien será a campeã.

6- D. D. Drim

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

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

Desenvolvimento: divide-se o grupo em quantas equipes for necessário. Para cada equipe, entrega-se uma seqüência de cores (as quais serão diferentes para cada equipe). Enquanto o coordenador explica o jogo, outro monitor deverá, antecipadamente, esconder as cores.

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

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

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

7- Combate

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

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

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

Bomba atômica	10	General	09
Major	08	Capitão	07
Comandante	06	Cabo	05
Fuzileiro	04	Soldado	03

* Bandeira * Médico

A brincadeira funcionará como um pega-pega. Quando uma pessoa for pega, esta deverá mostrar qual o seu cargo, e o pegador também. A pessoa que tiver o cargo com o valor mais alto ganha, então, o perdedor senta no lugar, como se estivesse “morto”. O médico da sua equipe é o único que pode salvá-lo (ressuscitá-lo), mas deve tomar cuidado para não ser pego, pois não tem valor, ou seja, não mata ninguém. Quando duas pessoas com o mesmo valor se pegarem, ambas “morrem”. A bomba atômica, que tem o maior valor, só pode ser morta pelo cabo armeiro (valor 2), pois ele é o único capaz de desarmar a bomba. Quem pegar a bandeira para si, deve sempre fugir, pois o objetivo do jogo é a achar a bandeira inimiga, ou exterminar todos os integrantes da equipe adversária. A bandeira, então, pode ser escondida e ficar o tempo todo no seu esconderijo. Pode-se fazer estratégias de guerra para fugir, atacar, esconder etc.

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

8- Tutancamon

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

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

Desenvolvimento: trata-se de uma atividade desenvolvida a noite. O monitor contará a história de Tutancamon, que viveu no Egito. Cada grupo terá a obrigação de achar os pedaços de uma pirâmide da cor da sua equipe. As peças estarão espalhadas num determinado espaço. Em cada local onde existir peças da pirâmide, existirá também um nome de um deus egípcio. A equipe terá a tarefa de encontrar o pedaço da pirâmide da cor correspondente e memorizar o nome do deus egípcio e o local em que foi encontrado o pedaço. Ex: Osíris, no salão de jogos.

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

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

Qual o animal sagrado do Egito;

O nome das três pirâmides do Egito;

O mais famoso rio do Egito.

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

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

9- Pique Bandeira

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

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

Desenvolvimento: explicado o jogo e as regras aos participantes, dividem-se as equipes, geralmente quatro grupos, e estas se dirigirão ao seu espaço, para proteger a sua bandeira e armar a sua estratégia. De início, o juiz chama um integrante de cada equipe no centro do espaço de jogo e passa o objetivo daquela rodada. O integrante volta a sua equipe, repassa a informação e o grupo monta a sua estratégia. Após cada grupo se preparar para atacar, o juiz apita e o jogo tem seu início. Os integrantes das equipes podem ser pegos no campo adversário, sendo necessário, para se salvarem, que integrantes da mesma equipe o toquem. Uma rodada termina quando duas equipes conquistam o objetivo, valendo dois pontos para a equipe que primeiro chegar com a bandeira adversária em seu campo e um ponto à segunda equipe.

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

10- Noite dos pios

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

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

Desenvolvimento: dividem-se as equipes, cada uma receberá um nome de um pássaro. O jogo tem por objetivo que cada equipe deverá achar seus *cards* na série de 01 a 10, vence a equipe que primeiro completar a sua sequência. Misturam-se os *cards* contendo

todas as seqüências de números e estes são distribuídos em quantidades iguais aos monitores, que serão os pios. Ou seja, cada monitor receberá *cards* com pássaros diferentes e números diferentes. Cabe à equipe encontrar o monitor e averiguar se o número do qual eles precisam se encontra com tal pio, caso sim, eles pegam o *card* e se dirigem a outro pio, até conseguir a sua seqüência. Para localizar tal pio, o monitor ouvirá das equipes o chamado “pia passarinho”, ele, então, fará um som imitando um pássaro e as equipes tentarão localizá-lo. Assim segue o jogo, até que a equipe monte a sua seqüência, sendo esta a campeã.

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

11- Passaporte

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

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

Desenvolvimento: um monitor explica a atividade, enquanto os outros se dirigem aos seus postos, pois serão as alfândegas, durante o jogo não poderão mudar de local. Ao dividir os grupos, o monitor fornece um passaporte para cada equipe, sendo que cada uma deverá ter uma seqüência de países e cores diferentes. As equipes terão que localizar os monitores que representam os países. Estes somente darão o visto no passaporte mediante a conferência das cores. Ou seja, caso a equipe estiver a procura da cor rosa, e por um acaso encontrar a cor vermelha, este alfandegário não poderá dar o visto, pois a equipe terá que encontrar a cor rosa primeiro. Durante todo o jogo, haverá momentos em que a *Interpol* estará fazendo inspeção de passaportes, portanto, a equipe deverá preencher seu passaporte corretamente, pois, caso contrário, a polícia poderá tirar todos os vistos e a equipe terá que correr atrás dos mesmos novamente.

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

12- Siga a seta

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

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

Desenvolvimento: divide-se o grupo em duas equipes, explica-se o jogo e suas regras. Cada grupo terá um monitor para acompanhá-lo. O objetivo do jogo é encontrar, em um menor tempo possível, a equipe adversária. Cada grupo terá um tempo igual para se esconder, que geralmente é de quinze a vinte minutos; terá o mesmo número de palitos de sorvete para confeccionar as setas. Cada grupo usará dez tipos de setas, sendo uma indicando *trifurcação*, onde no final de duas delas, deverá conter um X, indicando que o caminho é falso e a última seta deverá conter um círculo com um X dentro, este mostra que o grupo se encontra por perto e o espaço entre cada seta é de vinte a trinta passos. O monitor que acompanha a equipe, a qual foi designada para encontrar o outro grupo, deverá marcar o tempo gasto para encontrar a equipe adversária, para depois ver a equipe que fez o menor tempo.

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

Algumas brincadeiras com música e gestos desenvolvidas nos acampamentos de férias

1- Música do contrário

O Monitor diz-

Quando eu digo sim, quando eu digo sim, quando eu digo sim, vocês tem que dizer não.

Quando eu digo não, quando eu digo não, quando eu digo não, vocês têm que dizer sim,

Monitor - Sim, sim, sim,

Grupo - Não, não, não,

Monitor - Não, não, não,

Grupo - Sim, sim, sim,

Variações: noite/dia; sol/lua; yes/no; Zé/João; céu/terra; quente/frio etc.

O Monitor pode variar a seqüência, dizendo, por exemplo: dia, não, sol...

Grupo: noite, sim, lua.

2- O cão

O cão entrou pela cozinha e o prato ele quebrou,

O cozinheiro viu e o cão ele matou.

Vieram as galinhas e enterraram o cão,
Na sua sepultura há a seguinte inscrição:
Aqui jaz um cão, que o cozinheiro matou
Porque o cão, o prato ele quebrou!

Gestos:

cão: mãos fechadas em cima da cabeça

prato: as duas mãos em cima da cabeça com os dedos polegares e indicadores formando um círculo

quebrou: as mãos fazem um gesto, como se estivesse quebrando alguma coisa em cima da coxa

cozinheiro: as duas mãos elevadas em cima da cabeça, imitando uma coroa

matou: as duas mãos fechadas fazem um gesto, como se tivesse quebrado um lápis ao meio

galinha: gesto igual ao das galinhas quando batem asas

sepultura: desenha-se um quadrado no ar

seguinte inscrição: escreve-se qualquer coisa no ar

jaz: faz-se uma cruz com os dedos indicadores

À medida em que todos vão memorizando a seqüência das palavras, vai-se ocultando as palavras principais, trocando-as por outros sons ou por outros gestos, variando e tornando a atividade mais animada e divertida.

3- Música da velha e do velho

Atenção (o grupo bate três palmas)

Concentração (idem)

Vai começar (idem)

Já começou (idem)

A brincadeira (idem)

Do Vanderley (idem)

Da Vanderléia (idem)

E também (idem)

Da dona velha (idem)

Velha caiu (idem)

O velho viu (idem)

A calça dela (idem)

Era verde (idem)

E amarela (idem)

Vai ser a velha...

Quem não...(dá-se uma ordem para que eles cumpram, quem não cumprir, será considerado a velha)

Nesta música, o monitor sempre fala a primeira frase, a qual é repetida, em seguida, pelo grupo.

4- Comida Brasileira

Atenção (o grupo bate três palmas)

Concentração (idem)

Vai começar (idem)

Já começou (idem)

A brincadeira (idem)

Da comida (idem)

Brasileira (idem)

Arroz (idem)

Feijão (idem)

Macarrão (idem)

Cuecão (idem)

Nesta música, o monitor sempre fala a primeira frase ou palavra, a qual é repetida, em seguida, pelo grupo e, quando ele falar alguma coisa que não seja comida e alguém bater palma, é por que a pessoa “come aquilo”.

5- A árvore da montanha

Refrão: A árvore da montanha Ô lê i a ô

A árvore da montanha Ô lê i a ô

Esta árvore tinha um galho, ó que galho, belo galho

ai ai ai que amor de galho!

O galho da árvore.

A árvore da montanha..(repete-se o refrão)

Neste galho tinha uma folha, ó que folha, bela folha

ai ai ai que amor de folha!

A folha do galho, o galho da árvore.

A árvore da montanha ... (repete-se o refrão)

Nesta folha tinha um ninho, ó que ninho, belo ninho,

ai ai ai que amor de ninho!

O ninho da folha, a folha do galho, o galho da árvore.

A árvore da montanha... (repete-se o refrão)

Este ninho tinha um ovo, ó que ovo, belo ovo,

ai ai ai que amor de ovo!

O ovo do ninho, o ninho da folha... (completando com as palavras acrescentadas)

Acrescentam-se palavras, até que se chegue à figura homem ou até quando não houver mais interesse do grupo.

Considerações finais

As experiências vividas e adquiridas em um acampamento de férias são consideradas singulares, como também as relações sociais e humanas desenvolvidas neste espaço. O aprendizado de novos saberes e de novos valores ajudam os acampantes, num futuro próximo, a lidar com as adversidades, com as diferenças, com as frustrações e com os medos, transformando essas crianças, esses adolescentes e esses jovens, em pessoas mais seguras, mais humanas e menos materialistas no futuro.

O acampamento de férias é, sobretudo, uma escola de formação humana e, neste espaço, os acampantes aprendem a arte de viver em harmonia, a respeitar as diferentes formas de se pensar e a respeitar o outro. Este é considerado um instrumento útil na edificação e solidificação do caráter. Seus propósitos passam por todos os aspectos que dizem respeito à construção da identidade solidária e humana.

Assim sendo, espera-se que este texto possa contribuir para minimizar a lacuna existente na literatura acerca dos conteúdos referentes a temática “acampamento de férias”, como também despertar nos profissionais envolvidos, quer seja diretamente ou indiretamente, com esta prática, o imenso espaço potencial para o desenvolvimento das atividades recreativas.

Referências Bibliográficas

ABAE. Associação brasileira de acampamentos educativos. Disponível em: <http://www.abae.org.br> Acesso em: 28 jan. 2003.

ACAMPAMENTO NOSSO RECANTO. Nosso Recanto: 50 anos dedicados à educação e ao lazer. Disponível em: <http://www.nr.com.br/ROOTZ/release.html> Acesso em: 30 jan. 2003.

CAMARGO, L. O. L. O que é lazer. São Paulo:Brasiliense, 1989.

CAMARGO, L. O. L. Recreação pública. *Cadernos de Lazer*: Sesc (4), p. 29-36, maio de 1979.

COMO NÃO FRUSTAR AS FÉRIAS DE SEUS FILHOS EM UM ACAMPAMENTO DE FÉRIAS. *PROCON.SP ON-LINE* Disponível em: <http://www.procon.sp.gov.br/infpressservacampferias.shtml>. Acesso em: 18 de março de 2003.

CRISTOVÃO, D. Férias de julho. Disponível em: <http://www.estado.estadao.com.br/suplementos/viag/2002/06/18/viag031.html> Acesso em: 30 de janeiro de 2003.

DUMAZEDIER, J. *Valores e conteúdos culturais do lazer*. São Paulo: Sesc, 1980.

FARIAS, M. E. Acampamento! Ehhhhhhhhhh!!!!. Disponível em: <http://www.thetudo.com/tee/07022003/camp.asp>. Acesso em: 18 de março de 2003.

FERRER, A. *Manual del acampado*. Madrid: Doncel, 1968.

GOULIAS, M. 15 dicas para relaxar enquanto seu filho se diverte em um acampamento. Disponível em: http://www2.uol.com.br/proximaviagem/guia_ferias/039.shtml Acesso em: 18 de março de 2003.

HENRIQUES, C. H.; ISAYAMA, H. F. Lazer e acampamento de férias: mapeando o mercado de trabalho na cidade de Belo Horizonte. *In: Coletânea do III Seminário "O lazer em debate"*, v. 3, 2002,. Belo Horizonte: UFMG/DEF/CELAR, 2002, p. 221-222.

ISAYAMA, H. F.; STOPPA, E. A. Reflexões acerca do lazer dos profissionais do lazer. *In: IX Encontro Nacional de Recreação e Lazer*. Belo Horizonte: UFMG/EEF/CELAR, p. 658-665, 1997.

MARCELLINO, N. C. *Lazer e educação*. Campinas: Papirus, 1987.

MARCELLINO, N. C. Repertório de atividades de recreação e lazer: para hotéis, acampamentos, clubes, prefeituras e outros. Campinas: Papirus, 2002.

NETO, D. S. Quem é o animador cultural? *Leituras Celazer*. São Paulo: SESC, p. 1-4, 1980.

SOUZA, C. Q.; ISAYAMA, H. F. Lazer e colônia de férias: mapeando o mercado de trabalho na cidade de Belo Horizonte. *In: Coletânea do III Seminário “O lazer em debate”*, v. 3, 2002,. Belo Horizonte: UFMG/DEF/CELAR, 2002, p. 213-214.

STOPPA, E. A. *Acampamentos de férias*. Campinas: Papirus, 1999.

VIGO, M. *Manual para dirigentes de acampamentos organizados*. Argentina: Ed. Stadium, 1984.