

PROGRAMAÇÃO

FÉRIAS DIVERTIDAS - VISTA ALEGRE



**VENHA SE DIVERTIR
COM A GENTE!**



PROGRAMAÇÃO - DE 01 A 05 DE JULHO

TURMA DE 07 A 12 ANOS

01 / 07

14h
Boa tarde Vista Alegre

14h30
Jully Baby

15h
Combate

15h30
Mar Vermelho

16h
LANCHE

16h30
Campo Minado

17h30
Oficina Bixilingue

18h
Hora de dar tchau!!

02 / 07

14h
Boa tarde Família Vista Alegre

14h30
Pegou fogo no Condô

15h
Camuflagem

15h30
Pega Rabo

16h
LANCHE

16h30
Canibal

18h
Hora do Banho

03 / 07

14h
Chegada dos Alegres

14h30
Cobra e Gavião

15h
Bola Maluca

16h
LANCHE

16h30
Torneio de Queimadas

17h30
A mais pedida

18h
Até a próxima!!

04 / 07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Torneio PIF PAF

15h
Acampamento inimigo

16h
LANCHE

16h30
Base 4

17h30
Pega Combate

18h
Até a próxima!!

05 / 07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Deu a Louca na Floresta

15h
Rei da Esquiva

16h
LANCHE

16h30
Corrida Pô

17h30
Pega Combate

18h
Até a próxima!!



PROGRAMAÇÃO - DE 08 A 12 DE JULHO

TURMA DE 07 A 12 ANOS

08 / 07

14h
Bem-vindos Vista Alegre

14h30
Teia de Aranha

15h
Queimada Russa

15h30
Mar Vermelho

16h
LANCHE

16h30
Pé na Lata

17h30
Cidade Dorme

18h
Até Amanhã Vista Allegre

09 / 07

14h
Venham todos Vista Allegre

14h30
Detona Ralph

15h
Monitrouxa

16h
LANCHE

16h30
Among US

18h
Tchau Vista!!

10 / 07

14h
Boa Tarde Crianças!!

14h30
Fui a Lua

15h
Xerifes x Capangas

16h
LANCHE

16h30
Quadribol

17h30
Joken Pô Gigante

18h
Até a próxima!!

11 / 07

14h
Boa Tarde Família Vista!

14h30
Futebol de Índio

15h
Clash Royale

16h
LANCHE

16h30
Stopão

17h30
Sob Pressão

18h
Até Amanhã!!

12 / 07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Alerta

15h
Queimada Xadrêz

16h
LANCHE

16h30
Gincana Vista Allegre

18h
Até a próxima semana!!



PROGRAMAÇÃO - DE 15 A 19 DE JULHO

TURMA DE 07 A 12 ANOS

15/07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Zip Zap

15h
Caçador de Recompensas

15h30
Rua do Bulldog

16h
LANCHE

16h30
Pic Bandeira Caipira

17h30
Piscou saiu

18h
Hora de dar tchau!!

16/07

14h
Bom dia Família Vista Alegre

14h30
Cobra e Gavião

15h
Pic Sardinha

15h30
Evolução

16h
LANCHE

16h30
LABINAK

18h
Hora do Banho!!

17/07

14h
Chegada dos Alegres

14h30
Cidade Dorme

15h
Bola Maluca

16h
LANCHE

16h30
Torneio de Queimadas

17h30
PIF PAF

18h
Até a próxima!!

18 /07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Teia de Aranha

15h
Acampamento inimigo

16h
LANCHE

16h30
Monitrouxa

17h30
Pega Pega Americano

18h
Até Amanhã!!

19/07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Fui a Lua

15h
Rei da Esquiva

16h
LANCHE

16h30
Base 4

17h30
Combate

18h
Até a próxima semana!!

22 A 26/07 - PROGRAMAÇÃO ESPECIAL DE ENCERRAMENTO



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 7 A 12 ANOS Ordem Alfabética

A mais pedida

Como tudo o que é bom a gente quer mais, deixamos esse momento pra que o estilo de queimada que mais agradou a todos tenha mais uma rodada.

Acampamento inimigo

Estratégia

Duas equipes confeccionam duas bandeiras cada e as escondem. O objetivo do jogo é encontrar as duas bandeiras do inimigo e conseguir desvendar qual das duas é a bandeira falsa.

Amoung US

Estratégia

Baseado em um jogo de aplicativo de celular, Amoung Us é um jogo investigativo onde todos os jogadores estão em uma nave e entre eles existe um impostor. O objetivo do impostor é sabotar a nave, e pra isso ele vai tirando pessoas da nave. O objetivo da Tripulação é encontrar o impostor e colocá-lo para fora da nave antes que seja tarde.

Base 4

Estratégia e Agilidade

Jogo dividido em duas equipes, uma responsável por atacar e a outra equipe em defender. A equipe que ataca recebe a bola que é arremessada dos defensores e tem como objetivo chutar o mais longe possível para que possa avançar as bases. Já a equipe que defende tem que pegar a bola e repor ao lançador, interrompendo o avanço do ataque. Em seguida as equipes invertem as funções e quem somar o maior número de pontos ao final vence.

Bola Maluca

Agilidade

Uma bola é amarrada na ponta de uma corda e o recreador fica girando essa bola. As crianças devem pegar prendas que estão no chão sem deixar que a bola os toque, caso seja tocado pela bola o jogador perde a vez e não pode levar a prenda, caso tenha pego.

Caçador de recompensas

Trabalho em equipe

Duas equipes se espalham e cada equipe deve encontrar a recompensa da cor correspondente a sua equipe, a equipe que somar maior pontuação nas recompensas vence.

Campo Minado

Jogo de Estratégia em Equipes

Estará demarcado no chão um conjunto de linhas e colunas. Cada equipe recebe um gabarito para que possa demarcar os locais onde estarão as "bombas" com o intuito de dificultar o caminho da equipe adversária. Depois de pronto, apenas os recreadores tem acesso ao gabarito de cada equipe e fica responsável por conferir o progresso. A cada bomba que a equipe pisa, todos integrantes tem que pagar uma prenda para voltar ao jogo. Vence quem chegar primeiro no final da Jornada.



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 7 A 12 ANOS Ordem Alfabética

Camuflagem:

Agilidade

Uma pessoa fica de olhos fechados e de braços abertos e grita a palavra "Camuflagem". todos os participantes devem tocar as mãos do pegador e se esconder. O pegador tem um raio de ação de 5 grandes passos a partir do local de início, se não encontrar ninguém ele fecha novamente os olhos e volta a dizer "Camuflagem". Porém agora com 5 segundos a menos na contagem, contando até 25. Esse ciclo se repete até que todos sejam pegos ou não reste mais tempo para se esconder.

Canibal

Agilidade e estratégia

jogo de agilidade onde as crianças precisam conseguir uma sequência de cores escondida pelo campo de jogo sem deixar que o canibal da tribo adversária pegue a sua sequência de cores, fazendo com que todo o progresso seja interrompido e reiniciado. Vence a equipe que completar a sequência de cores primeiro.

Cobra e Gavião:

Jogo de Agilidade envolvendo todas as crianças

Um recreador em cada ponta da corda, vão estendê-la e ir em direção as crianças após o comando de voz, que pode ser "Cobra" ou "Gavião". Quando o comando for "cobra" as crianças terão que passar por cima da corda que vem em direção a eles, se o comando for "Gavião" as crianças terão que passar por baixo da corda, e de acordo com o tempo e o entendimento das crianças vai aumentando a velocidade em que a corda passa e também os tipos de movimentos que as crianças precisam apresentar.

Cidade Dorme

Estratégia

Jogo em Roda, onde todos os jogadores são moradores de uma cidade e que existe um bandido a solta. A cada rodada um Policial, um Anjo, e um bandido são escolhidos, sem que ninguém dos participantes saiba. Quando chega a noite toda a cidade dorme (todos fecham os olhos) e ao comando do recreador, somente o bandido abre os olhos e escolhe quem quer roubar, aponta o dedo e volta a dormir, em seguida o Anjo é acionado para tentar salvar alguém do roubo e volta a dormir e por fim o Policial se levanta e aponta o seu principal suspeito. Com todas as ações feitas enquanto a cidade dormia, vem o amanhecer e todos acordam. O Mediador então informa quem foi roubado, quem o anjo salvou e quem foi preso pelo policial. Em seguida, cada morador pode apontar um suspeito. Ao final da votação o mais votado é banido da cidade e perde o jogo. O escolhido para ser roubado também sai do jogo caso não seja escolhido pelo anjo. Julgamento feito, volta a anoitecer na cidade e tudo acontece novamente até que o bandido seja pego.

Clash Royale

Trabalho em equipe e estratégia

Simulando um jogo de aplicativo para celulares, Clash Royale é um jogo onde duas equipes lutam para atravessar o campo e atacar as torres do adversário. Com regras similares ao pic bandeira o objetivo do jogo é atravessar o campo adversário sem ser pego e ter a chance de atacar a torre. Vence a equipe que derrubar as 3 torres do adversário primeiro.



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 7 A 12 ANOS Ordem Alfabética

Combate:

Jogo de Estratégia em Equipes

"Combate" é em um jogo voltado para a estratégia e o trabalho em equipe, com o objetivo de tomar "posses" do campo adversário. Em um campo de jogo pré-definido, duas equipes escondem seus itens de "posse". Assim que escondido os itens, as duas equipes vão duelar entre elas na busca de ganhar território e conseguir encontrar os itens da outra equipe. O grande "Combate" acontece através de famoso "pedra-papel-tesoura". Cada jogador ganha um item que equivale a sua "licença para buscar", e para avançar território os jogadores terão que duelar no "pedra-papel-tesoura" apostando a sua "licença". Vence a equipe que conseguir encontrar os grandes itens escondidos do time adversário ou tiver o maior número de "licenças" ganhas em combate.

Corrida Pô

Agilidade

Duas equipes são separadas por um circuito onde eles precisam passar correndo, porém em meio a esse percurso os jogadores de cada equipe se cruzam e apenas um deles pode seguir, e para isso eles duelam no tradicional Pedra-papel-tesoura, o vencedor segue tentando avançar o máximo possível e o perdedor volta para fila. Marca o ponto a equipe que conseguir avançar até a base da equipe adversária.

Detona Ralph

Coordenação e atenção

Jogo em roda onde os jogadores, com as mãos no chão passam comandos adiantes. Uma pessoa da roda inicia o movimento para um dos lados, indicado por qual mão ele bate no chão, se bater a mão direita, o movimento de batida segue para a direita e deve ser seqüenciado na roda até que alguém interrompa a sequência. O movimento segue sempre que a batida for única, caso alguém bata duas vezes, a direção deve ser mudada imediatamente. Vão perdendo "vidas" os jogadores que errarem a sequência. Além dos dois comandos simples, existe o comando "Detona Ralph" que sempre que acionado, obriga aos dois jogadores ao seu lado a iniciarem uma sequência simultânea para cada lado, o jogador que ficar no meio da sequência que vem de cada lado também perde uma "vida", vence quem tiver mais vidas no final.

Deu a Louca na Floresta

Agilidade

Jogo dividido em 4 equipes e cada um em uma parte determinada do campo de jogo. Cada equipe recebe o nome de um animal. No espaço entre os campos das equipes fica o Leão, que é o rei da selva e é responsável por realocar os bichos. O leão dá o comando, por exemplo: "GATO troca com RATO". Após o comando do leão todos os GATOS e RATOS precisam trocar de local, porém não podem ser pegos pelo leão. Aqueles que foram pegos vão se tornando parte do exército do Sr. Leão até que reste apenas uma espécie de animal.

Evolução

Atenção e conhecimento geral

É dado um tema ao grupo, e cada um deve responder algo relacionado ao tema. Quem não souber paga prenda.



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 7 A 12 ANOS Ordem Alfabética

Fui a Lua

Atenção

Jogo de Roda onde uma pessoa vai pra lua e leva algo com ela, e cada pessoa da roda, deve tentar ir junto a lua, porém a primeira pessoa a embarcar é que julga o que pode ou não ir para a lua, com base em alguma característica que seja similar ao da primeira pessoa.

Ex: Fui a lua e levei um limão. (Só pode ir a Lua quem levar frutas).

Futebol de índio

Estratégia

Em uma roda, todos os jogadores afastam as pernas e unem os pés, uma bola é colocada no meio da roda e só se pode dar tapas, na bola. O objetivo é fazer com que a bola passe por debaixo das pernas do adversário, que só pode usar as mãos para se defender. A cada vez que a bola passa por debaixo de um jogador ele perde uma das mãos e em seguida deixa a roda. Vence o ultimo jogador a permanecer na roda.

Gincana

Finalizando a semana, preparamos uma gincana com uma serie de jogos e estafetas que nossa galera adora e vai se divertir muito com toda certeza.

Joken Pô Gigante

Estratégia

Seguindo a linha do famoso Pedra-papel-tesoura, esse é um jogo onde existem 3 diferentes possibilidades Leão, caçador e espingarda. O leão vence o caçador, o caçador vence a espingarda e a espingarda vence o leão. Duas equipes se separam e decidem o serão na rodada, em seguida as duas equipes se alinham frente a frente e ao comando do Recriador, fazem os gestos referentes a sua escolha.

Jully Baby:

Brincadeira Cantada conduzida pelo recriador, onde a cada rodada é escolhido uma pessoa para reproduzir a coreografia da música e passar o "Ritmo" adiante.

(Ótimo quebra-gelo, divertido para as crianças e trabalha a parte rítmica e coordenativa).

Labinak

Agilidade e estratégia

Jogo de agilidade onde as crianças precisam conseguir uma sequência de cores escondida pelo campo de jogo sem deixar que o canibal da tribo adversária pegue a sua sequência de cores, fazendo com que todo o progresso seja interrompido e reiniciado. Vence a equipe que completar a sequência de cores primeiro.

Mar Vermelho:

Jogo que envolve velocidade e trabalho em equipe e comunicação.

Em um espaço pré-determinado simulando um grande rio, com margens a cada lado, um recriador fica no meio e todas as crianças de um dos lados do rio, e para atravessar as crianças tem que reproduzir o movimento de quem está no meio ou correr até a outra margem sem ser pego. A cada rodada que passa os jogadores que vão sendo pegos vão se tornando pegadores, fazendo com que seja cada vez mais difícil a travessia.



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 7 A 12 ANOS

Ordem Alfabética

Monitrouxa

Estratégia e trabalho em equipe

É um jogo onde um Recriador se esconde e duas equipes são responsáveis por encontrá-lo e encontrar os seus itens perdidos. Cada item tem uma pontuação, assim como o recriador, pontuação que muda a cada rodada. Ao fim de cada rodada as equipes somam a sua pontuação coletada. Vence a equipe com maior pontuação ao final do jogo.

Oficina Bixilingue

Oficina de coordenação manual

Cada criança recebe uma folha sulfite e realiza as dobraduras que são passadas e ensinadas pelo recriador, após o final das instruções a dobradura deve ser envolta por uma bexiga e depois amarrada a outra bexiga palito, e então se torna um lançador de longo alcance, divertido de fazer e de brincar.

Pega-Combate

Agilidade e estratégia

Um Pega-pega onde todos são pegadores, porém quando pego as costas do meu amigo ele senta imediatamente, se eu pego em qualquer outra parte existe um duelo pra ver quem deve ficar em pé. Duelo esse definido no Pedra-papel-tesoura, o vencedor segue no jogo e o perdedor senta.

Pega-Rabo

Agilidade

Todas as crianças recebem o seu "rabo" representado por uma fita e é colocado em algum lugar visível. Depois de todos com seus "rabos" se inicia a grande disputa onde todos tem que puxar o rabo dos adversários, e o vencedor é o último jogador a ter o seu "rabo".

Pegou fogo no Condô:

Comunicação e Agilidade

Um jogo onde todos estão sentados em roda com lugares definidos e uma pessoa está no meio dessa roda e quer o lugar de uma pessoa da roda. A pessoa que está no meio diz: "Pegou fogo no Condô" e as pessoas da roda respondem: "Pra quem?" e a pessoa que está no meio da roda escolhe uma característica de uma ou mais pessoas da roda. As pessoas que condizem com a característica citada devem levantar e trocar de lugar. Já a pessoa que está no meio aproveita a chance dessa troca de cadeiras para encontrar o seu lugar e deixar alguém em seu lugar no meio da roda.

Pé na Lata

Estratégia

O jogo Pé na lata é uma variação dos inúmeros "esconde-esconde". Uma das pessoas do grupo fica como pegador, enquanto os outros se escondem. Uma bola é colocada demarcando a posição da salvação, à medida que os jogadores vão sendo encontrados pelo pegador, ficam próximos da bola e só podem voltar ao jogo quando um dos jogadores que estiverem escondidos chutar a bola sem que seja pego pelo pegador. O pegador só pode voltar a procurar depois que recolocar a bola na marca.

Pic Bandeira Caipira

Agilidade e Trabalho em equipe

Com regras tradicionais do Pic Bandeira, essa versão caipira se dá pelo fato de não ter apenas uma bandeira pra trazer de volta ao seu campo e sim um traje caipira que deve ser trazido de volta ao seu campo peça por peça. Vence a Equipe que tiver todas as peças e vestir o Caipira da equipe primeiro.



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 7 A 12 ANOS

Ordem Alfabética

Pic Sardinha

Estratégia

Jogo de esconde onde uma pessoa é escolhida para se esconder e as outras devem procurá-la, no entanto quem for encontrando deve se esconder junto com o escondedor até que todos estejam escondidos, o ultimo jogador a encontrar a todos perde Pontos.

PIF PAF

Tempo de reação

Jogo onde uma pessoa que está no meio da roda escolhe aleatoriamente alguém e aponta para ela dizendo "PIF". A pessoa que foi apontada deve se abaixar e as duas pessoas imediatamente ao seu lado devem duelar, dizendo "PAF". Quem for mais rápido e disser primeiro vence o confronto e volta para a roda, enquanto quem perdeu o duelo fica no meio da roda a espera de um comando de salvação ou a espera do duelo final entre as duas ultimas pessoas que restarem na roda.

Piscou saiu

Atenção

Em uma roda de cadeiras, alguns jogadores ficam sentados e outros ficam atrás das cadeiras. Uma pessoa fica em pé sem que ninguém esteja na cadeira a frente. Quem está sem o parceiro, deve piscar para outra pessoa que esteja sentada, sem que seja visto por quem está em pé. Se conseguir, a pessoa que estava sentada e recebeu a piscada troca de cadeira, porém ele só pode sair se quem estiver em pé não conseguir toca-lo antes de se levantar.

Quadribol

Trabalho em equipe

Simulando um Jogo da saga Harry Potter, Quadribol é um jogo onde cada equipe tem 3 aros. O objetivo do jogo é fazer com que diferentes tipos de bolas atravessem o aro do adversário, cada bola tem diferentes pontuações. Vence a equipe que fizer a maior pontuação.

Queimada Russa

Agilidade

Baseando-se nos conceitos da queimada tradicional, a Queimada Russa é um estilo de queimada onde todos os jogadores estão jogando contra todos. O objetivo é basicamente "queimar" o maior numero de adversários, sem ser queimado. Quem for queimado senta-se no lugar e só pode retornar a partida quando a pessoa que o queimou for queima por outro jogador.

Queimada Xadrez

Estratégia e agilidade

Em um campo tradicional de Queimada, duas equipes selecionam 3 integrantes de cada uma delas para ser uma peça no xadrez. O Bispo se for queimado revela quem é a Rainha, já a Rainha se for queimada revela o Rei, e caso o Rei seja queimado, vitória da equipe adversária. Todos os outros são peões e devem proteger as peças mais importantes.

Rei da Esquiva

Agilidade e tempo de reação

É um jogo onde, dentro de uma demarcação, ficam todos os jogadores e apenas uma pessoa do lado de fora. O objetivo de quem está fora é "queimar" e tirar de dentro todas as pessoas, cada jogador que é queimado dentro do espaço, passa a ser um "queimador". O objetivo de quem está dentro é se esquivar o máximo possível para ser o último a sair da roda e ser considerado o "REI DA ESQUIVA".



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 7 A 12 ANOS Ordem Alfabética

Rua do Bulldog

Agilidade

Simulando uma rua comum, porém com um cachorro bravo no meio. O objetivo de todos os jogadores é passar para o outro lado da rua, no entanto só pode passar quem tiver algo que o cachorro pede ou correndo mais que o cachorro.

Sob Pressão

Conhecimento geral

Com todas os jogadores em roda, um tema é sugerido pelo recreador e cada jogador deve falar uma palavra relacionada ao tema, o jogador que não tiver uma resposta paga a prenda.

Stopão

Conhecimento geral e trabalho em equipe

Stop, é um jogo onde são escolhidos diversos temas e a cada rodada é sorteada uma letra pra que cada tema seja respondido. A primeira equipe a terminar todos os temas grita "Stop" e a equipe adversária deve parar de escrever imediatamente. Enfim cada equipe compara a resposta para cada tema, se a resposta for igual, 5 pontos, caso seja diferente, 10 pontos.

ao término das rodadas vence a equipe com maior pontuação geral.

Teia de Aranha

Estratégia e trabalho em equipe

Duas equipes recebem o mesmo comprimento de barbante e tem um tempo determinado para escondê-lo, entrelaçando-o entre galhos e arbustos. Feito isso as duas equipes passam a procurar a "teia" da equipe adversária, o objetivo final é encontrar a teia, desembaraçá-la sem deixar que o barbante se quebre, e retornar ao ponto inicial de jogo.

Torneio de Queimadas

Força, agilidade, trabalho em equipe

Por ser um jogo tradicional e já conhecido pela maioria das crianças, o torneio de queimada tem o objetivo de unir as inúmeras formas e regras da queimada em um torneio onde as crianças é que citam as regras. **A mais pedida** como tudo o que é bom a gente quer mais, deixamos esse momento pra que o estilo de queimada que mais agradou a todos tenha mais uma rodada.

Xerifes x Capangas

Agilidade e trabalho em equipe

Duas equipes são divididas entre XERIFES X CAPANGAS, o objetivo dos capangas é fugir para não serem presos. Já o objetivo dos xerifes é colocar todos os capangas atrás das grades.

ZipZap

Atenção

Em uma roda os jogadores têm 3 comandos possíveis: ZIP, ZAP e BOING. Para seguir para o lado, ZIP, para qualquer lugar da roda ZAP, para devolver BOING uma pessoa da roda inicia os comandos, quem erra paga a prenda.



PROGRAMAÇÃO - DE 01 A 05 DE JULHO

TURMA DE 03 A 06 ANOS

01 / 07

14h

Boa tarde Vista Alegre

14h30

Acorda seu urso!

15h

Pato Pato Ganso

15h30

Vendedores de Fruta

16h

LANCHE

16h30

A Procura do Mistério Encantado

17h30

Oficina Pintando o 7

18h

Hora de dar tchau!!

02 / 07

14h

Boa tarde Família Vista Alegre

14h30

Pega-Pega Encantado

15h

Guerra das Cores

15h30

Vampiro-Vampirão

16h

LANCHE

16h30

Roda Cantada

17h30

Deu a louca no mundo mágico

18h

Hora do Banho

03 / 07

14h

Chegada dos Alegres

14h30

Pega Rabinho

15h

Coelhinho sai da toca

16h

LANCHE

16h30

Dona galinha e seus pintinhos

17h30

A mais pedida

18h

Até a próxima!!

04 / 07

14h

Boa Tarde Vista Alegre

14h30

Ovo Choco

15h

Pac Man

16h

LANCHE

16h30

Caça ao mundo mágico

17h30

Oficina de Massinha

18h

Até a próxima!!

05 / 07

14h

Boa Tarde Vista Alegre

14h30

Corrida das cores

15h

Jokenpôw Gigante

16h

LANCHE

16h30

Era uma vez

17h30

Uma noite no museu

18h

Até a próxima!!



PROGRAMAÇÃO - DE 08 A 12 DE JULHO

TURMA DE 03 A 06 ANOS

08/07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Galinha e seus Pintinhos

15h
O chão é Lava

15h30
Toy Story

16h
LANCHE

16h30
Ursinho Porcalhão

17h30
Pega Espelho

18h
Hora de dar tchau!!

09/07

14h
Boa tarde Família Vista Alegre

14h30
Pega linha

15h
Bola Maluca

15h30
Vampiro-Vampirão

16h
LANCHE

16h30
Jokey Pô Gigante

18h
Hora do Banho

10/07

14h
Chegada dos Alegres

14h30
Pega Corrente

15h
Painel Ecologico

16h
LANCHE

16h30
Casa Suja

17h30
Pato Ganso

18h
Até a próxima!!

11/07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Cobra e Gavião

15h
Eu quero, eu quero

16h
LANCHE

16h30
Caça as Cores

17h30
Oficina de Minions

18h
Até a próxima!!

12/07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Combate

15h
Varal Maluco

16h
LANCHE

16h30
Era uma vez

17h30
Oficina de Peteca

18h
Até a próxima!!



PROGRAMAÇÃO - DE 15 A 19 DE JULHO

TURMA DE 03 A 06 ANOS

15/07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Cobra e Gavião

15h
Coelho sai da toca

15h30
Medusa

16h
LANCHE

16h30
Caça ao Pirata

17h30
Oficina de Barangandã

18h
Hora de dar tchau!!

16/07

14h
Boa tarde Família Vista Alegre

14h30
Pega Espelho

15h
Toy Story

15h30
Pac Man

16h
LANCHE

16h30
Caça as cores

18h
Hora do Banho

17/07

14h
Chegada dos Alegres

14h30
Pega Corrente

15h
Oficina de Massinha

16h
LANCHE

16h30
Casa Suja

17h30
Combate

18h
Até a próxima!!

18/07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Pic Sardinha

15h
Casa Suja

16h
LANCHE

16h30
Varal Maluco

17h30
Oficina de Minions

18h
Até a próxima!!

19/07

14h
Boa Tarde Vista Alegre

14h30
Vampiro vampirão

15h
Caos musical

16h
LANCHE

16h30
Dança das Cadeiras

17h30
Pega Rabinho

18h
Até a próxima!!

22 A 26/07 - PROGRAMAÇÃO ESPECIAL DE ENCERRAMENTO



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 3 A 6 ANOS Ordem Alfabética

Acorda seu Urso

Brincadeira cantada onde o Recriador é o Urso e as crianças tentam acorda-lo. No momento em que o urso acorda todos devem fugir para não serem devorados. Brincadeira que estimula a imaginação e a agilidade.

A procura do mistério Encantado

Caça ao tesouro voltado para as histórias e contos do mundo encantado que toda criança vive. Caça voltado ao desenvolvimento do imaginário da criança.

A mais pedida

Como tudo o que é bom a gente quer mais, deixamos esse momento pra que o estilo de queimada que mais agradou a todos tenha mais uma rodada.

Bola Maluca

Agilidade

Uma bola é amarrada na ponta de uma corda e o recriador fica girando essa bola. As crianças devem pegar prendas que estão no chão sem deixar que a bola os toque, caso seja tocado pela bola o jogador perde a vez e não pode levar a prenda, caso tenha pego.

Caça ao Mundo Mágico

Caça ao Tesouro, onde as crianças invadem o mundo da magia e passam a acreditar que podem ver, ouvir e sentir o mundo mágico que está em volta. Caça voltado para o estímulo do imaginário.

Caça as cores

Caça ao tesouro com história lúdica que é contada pelo personagem imergindo as crianças em uma busca pelas cores que foram perdidas. Caça que estimula a imaginação e o trabalho em equipe.

Caos Musical

Duas equipes disputam pra ver quem conhece mais das trilhas sonoras dos desenhos animados. Brincadeira que estimula a comunicação e tomada de decisão.

Casa Suja

Brincadeira onde as crianças, divididas em duas equipes, devem "sujar" o campo do adversário com bolinhas coloridas, vence a quem tiver a casa menos suja. Brincadeira que estimula o trabalho em equipe e através do lúdico leva a importância da limpeza para as crianças.

Cobra e Gavião

Um recriador em cada ponta da corda, vão estende-la e ir em direção as crianças após o comando de voz, que pode ser "Cobra" ou "Gavião". Quando o comando for "cobra" as crianças terão que passar por cima da corda que vem em direção a eles, se o comando for "Gavião" as crianças terão que passar por baixo da corda, e de acordo com o tempo e o entendimento das crianças vai aumentando a velocidade em que a corda passa e também os tipos de movimentos que as crianças precisam apresentar. Brincadeira que envolve agilidade e estimula a competitividade de forma saudável.



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 3 A 6 ANOS Ordem Alfabética

Coelhinho sai da toca

Com várias "tocas" representadas no chão, o único coelho que está fora de uma toca, anuncia para que todos troquem de toca e assim possa assumir uma toca. Brincadeira que incentiva a antecipação e a tomada de decisão.

Corrida das cores

Brincadeira dividida em equipes, onde há o revezamento das crianças para buscarem uma sequência de cores que muda a cada rodada, vence quem completar o maior número de sequências. Brincadeira que estimula o trabalho em equipe, a agilidade e a memória.

Deu a Louca no mundo mágico

Caça onde os personagens das histórias mágicas se encontram perdidos no tempo, e agora se encontram no mundo real, e precisam da ajuda das crianças para voltarem ao mundo mágico.

Caça que estimula a imaginação e o trabalho em equipe.

Era Uma Vez

Caça ao tesouro que conta a história do mundo mágico e das grandes contações de histórias. Estimula a imaginação e a comunicação.

Eu quero, eu quero

Brincadeira em equipes, onde o Recreador solicita itens as crianças e elas precisam levar esse item até ele. Brincadeira que estimula a comunicação e tempo de reação das crianças.

Galinha e seus Pintinhos

Brincadeira cantada de imitação com grande envolvimento da parte de coordenação motora e rítmica da criança em meio social com os colegas.

Guerra das cores

Duas equipes recebem o comando de qual cor devem procurar para evoluir o seu personagem, a cada cor encontrada e conforme a evolução do personagem ele passa auxiliar equipe em sua busca. A equipe que chegar a evolução final primeiro vence o duelo. Brincadeira que estimula a comunicação e o trabalho em equipe.

Joken Pô Gigante

Seguindo a linha do famoso *Pedra-papel-tesoura*, esse é um jogo onde existem 3 diferentes possibilidades Leão, caçador e espingarda. O leão vence o caçador, o caçador vence a espingarda e a espingarda vence o leão. Duas equipes se separam e decidem o serão na rodada, em seguida as duas equipes se alinham frente a frente e ao comando do Recreador, fazem os gestos referentes a sua escolha. Brincadeira que envolve a socialização e a tomada de decisão em grupo.

O chão é lava

Brincadeira do universo lúdico, busca transportar as crianças para um instante onde todo o chão é coberto de lava, e todos precisam subir ou se abrigar em algum lugar que não seja o chão. Brincadeira que incita principalmente a coordenação espacial e motora.



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 3 A 6 ANOS Ordem Alfabética

Oficina de Barangandã

Oficina onde as crianças confeccionam suas fitas coloridas com o auxílio dos recreadores. Oficina que estimula a coordenação manual.

Oficina de Massinha

Oficina onde as crianças aprendem e colocam a mão na massa na hora de preparar uma massinha do zero. Oficina que estimula a coordenação manual.

Oficina de Minions

Usamos os tradicionais pregadores, usados para pendurar roupas, para confeccionar junto com as crianças um minion que eles podem levar pra casa como uma lembrança. Oficina que estimula a coordenação manual das crianças.

Oficina de Peteca

Auxiliamos as crianças na confecção de petecas, que são brinquedos muito tradicionais e divertidos. Oficina que estimula a coordenação manual das crianças.

Oficina pintando o 7

Oficina de Pintura com tinta, voltado para a coordenação manual e criatividade das crianças.

Ovo Choco

Brincadeira clássica onde em uma roda cantada as crianças cantam de olhos fechados enquanto uma criança em pé ao redor da roda escolhe em quem colocar o "lenço", ao final da música, quem estiver sentado e com o lenço atrás, deve correr para pegar quem estava em pé.

Brincadeira que estimula o ritmo e a agilidade das crianças.

Painel Ecológico

Nosso painel ecológico é uma atividade que busca trazer um contato direto das crianças com as estações do ano e as fases das árvores. Momento em que, através do lúdico, levamos as crianças a pegarem algumas folhas das árvores que vão posteriormente serem coladas por eles em uma grande cartolina, formando um lindo quadro, o nosso painel ecológico.

Pato Ganso

Brincadeira tradicional em roda que estimula a agilidade, a coordenação motora e também a parte rítmica.

Pega-Corrente

Uma variação do pega-pega tradicional, o pega-corrente visa a cooperação e o trabalho em equipe junto as crianças, além de ser sempre muito conhecido e muito divertido para as crianças.

Pega-Encantado

Variado do pega-pega tradicional, cada criança que for pega tem que reproduzir um personagem do mundo encantado que ela goste. Volta ao jogo quando o amigo disser qual personagem é. Brincadeira que estimula a comunicação tanto verbal quanto corporal.



PROGRAMAÇÃO - FÉRIAS DIVERTIDAS VISTA ALEGRA

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES - 3 A 6 ANOS Ordem Alfabética

Pega-Espelho

Uma variação do pega-pega tradicional, mas que a partir do momento em que a criança é pega ela fica paralisada em um pose e pra ser salva um colega que esteja livre tem que repetir a pose frente a frente com o colega. Brincadeira que além de muita diversão, traz a socialização dentro da brincadeira.

Pega-Linha

Uma variação do pega-pega tradicional, porém o pegador e todos os outros jogadores, só podem se deslocar em cima das linhas que possuem no campo. Trazendo um importante trabalho de equilíbrio e noção espacial.

Pega-Rabo

Todas as crianças recebem o seu "rabo" representado por uma fita e é colocado em algum lugar visível. Depois de todos com seus "rabos" se inicia a grande disputa onde todos tem que puxar o rabo dos adversários, e o vencedor é o último jogador a ter o seu "rabo". Brincadeira que estimula a noção espacial e a agilidade das crianças.

Toy Story

Brincadeira que simula o filme clássico "Toy Story", onde os brinquedos tem vida própria. Essa é uma atividade onde as crianças passam a ser os brinquedos e o Recriador o humano, e quando os humanos chegam os brinquedos param o que estão fazendo e ficam paralisados como bonecos. Brincadeira que estimula o controle do corpo associado a coordenação motora

Ursinho Porcalhão

Caça ao tesouro, onde as crianças são levadas a perseguir e colher o lixo de um urso sem modos e que tem como finalidade, além de despertar o lúdico, trabalhar a questão lixo com as crianças e a importância da reciclagem.

Uma Noite no Museu

Brincadeira onde as crianças soltam o corpo e dançam, porém elas são peças de museu, e quando o zelador passa, tudo tem que parecer normal como tudo era antes. Brincadeira que estimula a socialização e a comunicação corporal.

Vampiro Vampirão

Brincadeira cantada onde as crianças perguntam ao "vampiro" que horas são, e o número que ele responde equivale ao número de passos que as crianças dão em direção a ele, fazendo com que sempre estejam mais perto, e no momento em que a resposta das horas for "MEIA NOITE", todas as crianças devem fugir pois o "vampiro" está a solta. Brincadeira que incentiva o lúdico, a agilidade e mobilidade das crianças.

Varal Maluco

Selecionamos as brincadeiras que as crianças mais gostaram e colocamos em balões aleatórios. A cada rodada uma equipe escolhe um balão que decidirá qual a brincadeira da rodada. Brincadeira que estimula a comunicação e o trabalho em equipe.

Vendedores de Frutas

Brincadeira cantada, onde uma criança escolhe uma fruta e todas as outras devem adivinhar e no momento que adivinham a fruta dessa criança ela passa a ser uma pegadora e tenta pegar os amigos antes que ultrapassem a linha segura. Brincadeira que estimula a comunicação e ritmo.