

BÔNUS · GINCANAS TEMÁTICAS

10
TEMAS
COMPLETOS

Gincanas Temáticas

10 gincanas completas com história de abertura, nomes de equipes, 6 provas cada, pontuação e encerramento. Natal, super-heróis, princesas, fundo do mar e muito mais.

✓ 60 provas

✓ História para ler

✓ Pontuação pronta

✓ Placar imprimível

Material criado por

Renata Alves

Especialista em Recreação Infantil

KIT COMPLETO
**+150 Brincadeiras
Prontas**

Uma gincana é uma **aventura**

A diferença entre "uma sequência de brincadeiras" e uma gincana inesquecível está na história. Cada tema começa com uma missão para ler em voz alta, transforma as crianças em personagens e termina com uma conquista coletiva.

1

Leia a história com emoção

Reúna as crianças sentadas, abaixe a voz, faça suspense. A história é o que dá sentido a todas as provas.

2

Divida em 2 a 4 equipes

Misture idades e escolha um capitão por equipe. Use os nomes temáticos sugeridos e um lenço ou adesivo de cor por equipe.

3

Marque os pontos no placar

O placar imprimível está na última página. Anote em voz alta: as crianças adoram acompanhar.

4

Todos ganham no final

A missão é sempre coletiva: no encerramento, todas as equipes "salvaram o dia". A equipe com mais pontos ganha só a honra de ser a primeira a receber o diploma.

Os 10 temas



Natal: A Missão do Papai Noel

4 a 10 anos · 50 min

3



Super-Heróis: Liga dos Pequenos Heróis

4 a 10 anos · 50 min

5



Princesas e Reinos Encantados

3 a 9 anos · 45 min

7



Fundo do Mar: Expedição Oceano

3 a 10 anos · 45 min

9



Piratas: Caça ao Tesouro Perdido

5 a 12 anos · 60 min

11



Dinossauros: Expedição Jurássica

3 a 10 anos · 50 min

13



Safári na Selva

3 a 9 anos · 45 min

15



Festa Junina: Arraiá da Alegria

4 a 12 anos · 50 min

17



Espaço Sideral: Missão Galáxia

5 a 12 anos · 50 min

19



Halloween dos Monstrinhos

5 a 12 anos · 50 min

21



Natal: A Missão do Papai Noel

4 a 10 anos

50 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Atenção, duendes! Acabei de receber uma carta urgente do Polo Norte. O trenó do Papai Noel quebrou, as renas fugiram e os presentes estão espalhados por toda a festa! Se a gente não ajudar, o Natal corre perigo. Vocês aceitam virar duendes oficiais e cumprir as missões para salvar o Natal?"

Ambientação rápida

- Gorros de Papai Noel ou tiaras de rena para os capitães
- Caixas vazias embrulhadas como "presentes"
- Música natalina de fundo durante as provas

Nomes das equipes

Duendes
Vermelhos

Duendes Verdes

Renas Douradas

Bonecos de Neve

Material para separar

- | | |
|---|--|
| ☐ Caixas pequenas embrulhadas (12) | ☐ Fita crepe |
| ☐ Bolinhas de algodão (30) | ☐ Saco de pano (saco do Noel) |
| ☐ Colheres (4) | ☐ Papel e canetinhas |
| ☐ Balões vermelhos e verdes (20) | |

Como conduzir no dia

5'

Abertura

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'

Equipes

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'

6 provas

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'

Final

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreator Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".



Natal: A Missão do Papai Noel

Resgate dos Presentes

Prova 1

Os presentes estão espalhados pelo espaço. Em revezamento, cada duende busca um presente por vez e leva até o "trenó" da equipe (um bambolê ou canto).

MATERIAL Caixas embrulhadas**PONTOS** 10 pontos para a equipe com mais presentes

Neve na Colher

Prova 2

Cada duende leva uma bolinha de algodão ("flocos de neve") na colher até o pote da equipe sem deixar cair. Se cair, volta duas passadas.

MATERIAL Algodão, colheres, potes**PONTOS** 10 pontos para quem tiver mais flocos em 3 min

Renas Fujonas

Prova 3

O recreador é o caçador de renas. As crianças correm como renas; quem é tocado congela até um colega da equipe salvar. A equipe com mais renas livres ao fim de 2 minutos ganha.

MATERIAL Nenhum**PONTOS** 10 pontos

Enfeite a Árvore

Prova 4

Uma criança de cada equipe vira a "árvore". Os colegas enfeitam a árvore com fita crepe, balões e papéis em 2 minutos. O júri (pais) escolhe a mais bonita.

MATERIAL Fita crepe, balões, papéis coloridos**PONTOS** 15 pontos para a mais bonita, 10 para as demais

Carta ao Papai Noel

Prova 5

Cada equipe desenha e escreve juntos uma carta coletiva para o Papai Noel em 4 minutos. Lida em voz alta pelo capitão.

MATERIAL Papel e canetinhas**PONTOS** 10 pontos por carta entregue

Trenó Humano

Prova 6

As equipes formam um trem segurando na cintura (o trenó) e fazem um percurso com curvas até o saco do Noel, sem soltar.

MATERIAL Saco de pano, cones**PONTOS** 15 pontos para o primeiro trenó

Encerramento

Missão cumprida, duendes! O trenó está consertado e todos os presentes foram salvos. O Papai Noel mandou dizer que vocês são os melhores duendes do mundo. Entregue a cada criança um "Diploma de Duende Oficial" e faça a foto com todos de gorro.



Super-Heróis: Liga dos Pequenos Heróis

4 a 10 anos

50 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Alerta, alerta! A cidade está sob ataque do terrível Doutor Bagunça, que roubou os superpoderes de todos os heróis. Ele escondeu os poderes em seis desafios. Só uma nova liga de heróis, corajosos e unidos, pode recuperar esses poderes. Vocês estão prontos para o treinamento?"

Ambientação rápida

- Capas feitas com TNT ou toalhas
- Máscaras de papel (molde no Kit do Recreator)
- Logotipo de "Q.G. dos Heróis" na porta

Nomes das equipes

Liga Relâmpago

Esquadrão Trovão

Patrulha Estelar

Força Fênix

Material para separar

- | | |
|--|---------------------------------------|
| ☐ Capas de TNT (1 por criança) | ☐ Bambolês (4) |
| ☐ Bolinhas de papel amassado (40) | ☐ Balões (10) |
| ☐ Barbante ou lã (10 metros) | ☐ Fita crepe |
| ☐ Copos plásticos (20) | |

Como conduzir no dia

5'

Abertura

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'

Equipes

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'

6 provas

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'

Final

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreator Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".



Super-Heróis: Liga dos Pequenos Heróis

Laser do Vilão

Prova 1

Estique barbante entre cadeiras em alturas diferentes, formando um labirinto de "lasers". Os heróis atravessam sem encostar.

MATERIAL Barbante, cadeiras

PONTOS 10 pontos por herói que passar sem encostar

Força Super-Herói

Prova 2

Cabo de guerra entre as equipes para provar quem tem mais superforça.

MATERIAL Corda

PONTOS 15 pontos para a equipe vencedora

Super Mira

Prova 3

Cada herói arremessa 3 bolinhas de papel para derrubar torres de copos (as "armas do vilão").

MATERIAL Copos, bolinhas de papel

PONTOS 1 ponto por copo derrubado

Voo Veloz

Prova 4

Revezamento com capa: o herói corre "voando" até o cone, volta e passa a capa para o próximo, que só pode sair vestindo a capa.

MATERIAL Capas, cones

PONTOS 15 pontos para a primeira equipe

Escudo de Balão

Prova 5

Cada equipe mantém 3 balões no ar ao mesmo tempo por 1 minuto, protegendo a cidade.

MATERIAL Balões

PONTOS 10 pontos por balão que não caiu

Pose dos Heróis

Prova 6

Cada equipe cria uma pose épica de grupo e um grito de herói. Os pais votam no aplausômetro.

MATERIAL Nenhum

PONTOS 10 a 15 pontos pelo aplausômetro



Encerramento

O Doutor Bagunça foi derrotado e os superpoderes voltaram! A cidade está salva graças à nova Liga dos Pequenos Heróis. Faça uma "cerimônia de condecoração" entregando medalhas ou diplomas de herói e uma foto com todos em pose de voo.



Princesas e Reinos Encantados

3 a 9 anos

45 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Era uma vez um reino muito distante, onde a rainha preparou um grande baile. Mas uma bruxa invejosa lançou um feitiço e escondeu a coroa mágica! Para quebrar o feitiço, princesas, príncipes e cavaleiros precisam passar por seis provas de coragem, gentileza e alegria. Vamos ao castelo?"

Ambientação rápida

- Coroas de papel (molde no Kit do Recreador)
- Tecido ou TNT colorido simulando um castelo
- Música clássica ou de filmes de princesa

Nomes das equipes

Reino das Rosas

Reino dos Cristais

Reino do Arco-Íris

Reino das Estrelas

Material para separar

- | | |
|---|--|
| ☐ Coroas de papel | ☐ Balões rosa e lilás (12) |
| ☐ Lenços ou tiras de tecido | ☐ Livro ou almofada pequena |
| ☐ Bolinhas ou "joias" coloridas (30) | ☐ Uma coroa "mágica" (prêmio) |
| ☐ Colheres (4) | |

Como conduzir no dia

5'**Abertura**

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'**Equipes**

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'**6 provas**

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'**Final**

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreador Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".

Princesas e Reinos Encantados



Caminho das Joias

Prova 1

As joias (bolinhas coloridas) estão espalhadas pelo reino. Em revezamento, cada criança busca uma joia por vez com a colher e leva para o baú da equipe.

MATERIAL Bolinhas, colheres, potes**PONTOS** 1 ponto por joia

Andar de Princesa

Prova 2

Cada criança anda até o cone com um livro ou almofada equilibrado na cabeça, como nas aulas de etiqueta do castelo.

MATERIAL Livro ou almofada pequena**PONTOS** 10 pontos por travessia completa

A Linda Rosa Juvenil

Prova 3

Todas as equipes juntas dramatizam a cantiga. Cada equipe recebe um papel (rosa, bruxa, rei, muro).

MATERIAL Nenhum**PONTOS** 10 pontos para todas as equipes

Baile da Estátua

Prova 4

Dança do baile com música clássica. Quando a música para, todos viram estátuas de príncipes e princesas.

MATERIAL Música**PONTOS** 10 pontos para a equipe com menos movimentos

Desafio dos Balões Encantados

Prova 5

Cada equipe mantém os balões encantados no ar sem deixar o feitiço cair no chão por 1 minuto.

MATERIAL Balões**PONTOS** 10 pontos

Desfile Real

Prova 6

Cada equipe desfila em um tapete imaginário apresentando seu reino com uma pose e uma frase de gentileza.

MATERIAL Nenhum**PONTOS** 15 pontos para todos que desfilarem

Encerramento

O feitiço foi quebrado! A coroa mágica apareceu de volta no castelo graças à gentileza e coragem de todos. Coroe o aniversariante como rei ou rainha do dia e entregue uma coroa ou diploma real a cada criança.



Fundo do Mar: Expedição Oceano

3 a 10 anos

45 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Atenção, mergulhadores! Um polvo muito bagunceiro espalhou todo o lixo dos humanos pelo fundo do mar e os peixinhos estão em perigo. A nossa equipe de exploradores marinhos foi chamada para limpar o oceano e salvar os animais. Coloquem suas máscaras de mergulho imaginárias e vamos nessa!"

Ambientação rápida

- Balões azuis e verdes espalhados (o mar)
- Papel celofane azul nas janelas ou luzes
- Sons de ondas e baleias de fundo

Nomes das equipes

Tubarões

Golfinhos

Polvos

Tartarugas

Material para separar

- | | |
|--|--------------------------------------|
| ☐ Balões azuis (20) | ☐ Baldes (4) |
| ☐ Peixinhos de papel com cliques | ☐ Lençol azul |
| ☐ Varinhas com ímã | ☐ Fita crepe |
| ☐ Bolinhas de papel ("lixo" - 30) | |

Como conduzir no dia

5'

Abertura

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'

Equipes

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'

6 provas

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'

Final

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreator Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".



Fundo do Mar: Expedição Oceano

Pescaria Mágica

Prova 1

Cada equipe pesca o maior número de peixinhos no lago em 3 minutos.

MATERIAL Peixinhos com cliques, varinhas com ímã

PONTOS 1 ponto por peixe

Limpeza do Oceano

Prova 2

O "lixo" (bolinhas de papel) está espalhado. As equipes recolhem e levam para o seu balde de reciclagem.

MATERIAL Bolinhas de papel, baldes

PONTOS 1 ponto por bolinha

Tubarão e Peixinhos

Prova 3

Todos juntos brincam de tubarão e peixinhos. Quem é pego vira alga.

MATERIAL Nenhum

PONTOS 10 pontos para as equipes com mais peixes livres

Ondas do Mar

Prova 4

Com o lençol azul, as equipes fazem ondas para manter balões "bolhas" pulando sem cair.

MATERIAL Lençol, balões

PONTOS 10 pontos por minuto sem cair

Nado Sincronizado

Prova 5

Cada equipe cria uma coreografia "nadando" de 20 segundos ao som de música.

MATERIAL Música

PONTOS 15 pontos pela criatividade

Corrida do Caranguejo

Prova 6

Revezamento andando como caranguejo até a "rocha" (cone) e voltando.

MATERIAL Cones

PONTOS 15 pontos para a primeira equipe



Encerramento

O oceano está limpo e todos os animais estão salvos! O polvo bagunceiro prometeu nunca mais fazer bagunça. Entregue a cada criança um "Diploma de Guardião do Oceano".



Piratas: Caça ao Tesouro Perdido

5 a 12 anos

60 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Ahoy, marujos! O temido Capitão Barba-Ruiva escondeu o maior tesouro dos sete mares em algum lugar desta festa. Mas só piratas corajosos, espertos e unidos vão conseguir encontrar o mapa e chegar ao baú. Cada desafio vencido revela uma parte do mapa. Lçar velas e rumo à aventura!"

Ambientação rápida

- Bandanas e tapa-olhos de papel
- Uma "bandeira pirata" feita com TNT preto
- Mapa do tesouro cortado em 6 partes (1 para cada prova)

Nomes das equipes

Tubarões Negros

Caveiras Douradas

Papagaios
Vermelhos

Polvos do Mar

Material para separar

- | | |
|---|--|
| ☐ Mapa do tesouro dividido em 6 partes | ☐ Bolas de meia ("balas de canhão") |
| ☐ Baú ou caixa com moedas de chocolate | ☐ Copos plásticos |
| ☐ Bandanas ou lenços | ☐ Bambolês |
| ☐ Corda | |

Como conduzir no dia

5'**Abertura**

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'**Equipes**

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'**6 provas**

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'**Final**

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreator Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".



Piratas: Caça ao Tesouro Perdido

Capitão do Navio

Prova 1

Todos juntos obedecem aos comandos do capitão: proa, popa, tubarão, limpar o convés. Os piratas mais atentos ganham pontos para a equipe.

MATERIAL Nenhum**PONTOS** 10 pontos por equipe sem erros

Balas de Canhão

Prova 2

Arremesso de bolas de meia para derrubar o "navio inimigo" (torre de copos).

MATERIAL Bolas de meia, copos**PONTOS** 1 ponto por copo derrubado

Prancha do Pirata

Prova 3

Andar sobre uma corda esticada no chão (a prancha) sem "cair no mar", levando um objeto equilibrado na mão.

MATERIAL Corda, objeto pequeno**PONTOS** 10 pontos por travessia

Cabo de Guerra Pirata

Prova 4

Cabo de guerra para decidir quem fica com o navio.

MATERIAL Corda grossa**PONTOS** 15 pontos para a vencedora

Ilhas do Tesouro

Prova 5

Ilhas encantadas com bambolês: quando a música para, todos precisam subir em uma ilha (sem eliminação, ilhas diminuindo).

MATERIAL Bambolês, música**PONTOS** 10 pontos para todos

O Mapa Secreto

Prova 6

As equipes juntam as 6 partes do mapa conquistadas e descobrem onde está o baú. Todos correm juntos para encontrá-lo.

MATERIAL Mapa, baú**PONTOS** O tesouro é dividido entre todos

Encerramento

O tesouro foi encontrado! O Capitão Barba-Ruiva declarou vocês os novos capitães dos sete mares. Divida as moedas de chocolate entre todos e entregue os "Diplomas de Pirata Corajoso".



Dinossauros: Expedição Jurássica

3 a 10 anos

50 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Bem-vindos, paleontólogos! Descobrimos que nesta festa existem ovos de dinossauro escondidos e eles estão prestes a chocar! Precisamos encontrar todos antes que o Tiranossauro chegue. Cada equipe vai ganhar o título de exploradora oficial. Prontos para a expedição jurássica?"

Ambientação rápida

- Pegadas de dinossauro de papel no chão
- Folhas e plantas artificiais pelo espaço
- Rugidos e sons da selva de fundo

Nomes das equipes

T-Rex

Velociraptores

Triceratops

Pterodáctilos

Material para separar

- | | |
|--|-------------------------------------|
| ☐ Ovos de plástico ou bolinhas (20) | ☐ Fita crepe |
| ☐ Caixa com areia ou papel picado | ☐ Cones |
| ☐ Pincéis | ☐ Bambolês |
| ☐ Dinossauros de brinquedo pequenos | |

Como conduzir no dia

5'

Abertura

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'

Equipes

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'

6 provas

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'

Final

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreator Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".



Dinossauros: Expedição Jurássica

Caça aos Ovos

Prova 1

Os ovos estão escondidos pelo espaço. Cada equipe tenta encontrar o máximo em 3 minutos.

MATERIAL Ovos de plástico

PONTOS 1 ponto por ovo

Escavação de Fósseis

Prova 2

Na caixa de areia (ou papel picado), as crianças usam pincéis para "escavar" e encontrar dinossauros escondidos.

MATERIAL Caixa com areia, pincéis, dinossauros

PONTOS 2 pontos por fóssil

Fuga do T-Rex

Prova 3

O recreador é o T-Rex. Brincadeira de pega-pega: quem é pego vira fóssil (congela) até ser salvo por um colega.

MATERIAL Nenhum

PONTOS 10 pontos para as equipes com mais livres

Pegadas Gigantes

Prova 4

Percurso pulando de pegada em pegada (papéis no chão) sem pisar fora.

MATERIAL Pegadas de papel

PONTOS 10 pontos por travessia completa

Rugido Mais Forte

Prova 5

Cada equipe cria um rugido de dinossauro com movimento. Os pais escolhem o mais assustador no aplausômetro.

MATERIAL Nenhum

PONTOS 10 a 15 pontos

Ninho Seguro

Prova 6

Os ovos encontrados devem ser levados ao ninho da equipe (bambolê) carregados entre os joelhos, sem as mãos.

MATERIAL Ovos, bambolês

PONTOS 15 pontos para a primeira equipe



Encerramento

Todos os ovos estão a salvo e o Tiranossauro voltou para a floresta! Entregue a cada criança o "Diploma de Paleontólogo Oficial" e faça uma foto com todos rugindo.



Safári na Selva

3 a 9 anos

45 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Exploradores, atenção! O Rei Leão convidou todos para uma grande festa na selva, mas os animais se esconderam porque estão com medo de um caçador. Precisamos atravessar a selva, vencer os desafios e mostrar aos animais que somos amigos. Peguem seus binóculos imaginários e vamos ao safári!"

Ambientação rápida

- Binóculos feitos com rolos de papel higiênico
- Cipós de papel crepom verde pendurados
- Sons de animais da selva

Nomes das equipes

Leões

Macacos

Elefantes

Girafas

Material para separar

- | | |
|---|---------------------------------|
| ☐ Rolos de papel higiênico (binóculos) | ☐ Balões |
| ☐ Bichos de pelúcia (10) | ☐ Lenços |
| ☐ Cordas | ☐ Música |
| ☐ Almofadas | |

Como conduzir no dia

5'

Abertura

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'

Equipes

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'

6 provas

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'

Final

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreator Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".



Encontre os Animais

Prova 1

Os bichos de pelúcia estão escondidos pela "selva". Cada equipe procura com seus binóculos.

MATERIAL Bichos de pelúcia
PONTOS 2 pontos por animal

Travessia do Rio

Prova 2

Atravessar o "rio" pulando de almofada em almofada (pedras) sem molhar os pés.

MATERIAL Almofadas
PONTOS 10 pontos por travessia

Bichos Andam Assim

Prova 3

O recreador chama um animal e todos imitam como ele anda. A equipe mais animada ganha.

MATERIAL Nenhum
PONTOS 10 pontos

Rabo do Macaco

Prova 4

Cada criança com um rabo (lenço) na cintura. Quem pegar mais rabos ganha pontos para a equipe.

MATERIAL Lenços
PONTOS 1 ponto por rabo

Expedição na Selva

Prova 5

História com movimentos: todos atravessam a selva fazendo os gestos juntos.

MATERIAL Nenhum
PONTOS 10 pontos para todas as equipes

Baile dos Bichos

Prova 6

Dança em que cada equipe imita um animal sorteado ao som da música.

MATERIAL Música
PONTOS 15 pontos pela melhor imitação



Encerramento

Os animais perceberam que somos amigos e voltaram para a festa! O Rei Leão nomeou todos como "Guardiões da Selva". Entregue os diplomas e faça a foto rugindo como leões.



Festa Junina: Arraiá da Alegria

4 a 12 anos

50 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Olha a festa junina, pessoal! O arraiá vai começar, mas o caipira mais animado da cidade perdeu o chapéu de palha e só vai devolver a alegria da festa para quem vencer as brincadeiras tradicionais. Vamos dançar, pular e brincar como num verdadeiro arraiá!"

Ambientação rápida

- Bandeirinhas coloridas
- Chapéus de palha e lenços xadrez
- Música junina tradicional

Nomes das equipes

Turma do Milho

Turma da Pipoca

Turma da Paçoca

Turma do Quentão
de Uva

Material para separar

- ☐ Sacos de ráfia
- ☐ Colheres e ovos de plástico
- ☐ Garrafas PET (boliche)
- ☐ Bola
- ☐ Peixinhos de papel e varinhas
- ☐ Lenços
- ☐ Música junina

Como conduzir no dia

5'

Abertura

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'

Equipes

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'

6 provas

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'

Final

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreator Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".

Festa Junina: Arraiá da Alegria



Corrida do Saco

Prova 1

Corrida clássica junina em revezamento.

MATERIAL Sacos**PONTOS** 15 pontos para a primeira equipe

Corrida do Ovo na Colher

Prova 2

Levar o ovo na colher até o cone e voltar.

MATERIAL Colheres, ovos de plástico**PONTOS** 15 pontos para a primeira equipe

Pescaria Junina

Prova 3

Cada criança tem 1 minuto para pescar o máximo de peixinhos.

MATERIAL Peixinhos, varinhas**PONTOS** 1 ponto por peixe

Boliche Caipira

Prova 4

Derrubar garrafas PET decoradas com bandeirinhas.

MATERIAL Garrafas PET, bola**PONTOS** 1 ponto por garrafa

Quadrilha Maluca

Prova 5

O recreador vira o marcador da quadrilha com comandos: "olha a chuva!", "é mentira!", "olha a cobra!", "túnel!". Equipes que acertarem ganham pontos.

MATERIAL Música junina**PONTOS** 10 pontos para todas que participarem

Correio Elegante

Prova 6

Cada equipe escreve bilhetinhos de elogios para outra equipe. O capitão lê em voz alta.

MATERIAL Papel e canetas**PONTOS** 10 pontos por equipe

Encerramento

O caipira devolveu o chapéu e a alegria do arraial! Termine com uma grande quadrilha com todos, inclusive os pais, e entregue os "Diplomas de Caipira Nota 10".



Espaço Sideral: Missão Galáxia

5 a 12 anos

50 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Atenção, tripulação! A nave espacial da festa está pronta para decolar, mas antes os astronautas precisam passar pelo treinamento intergaláctico. Alienígenas amigos esconderam estrelas pelo universo e só os melhores astronautas vão conseguir encontrá-las. Contagem regressiva: 10, 9, 8... decolar!"

Ambientação rápida

- Estrelas de papel brilhante coladas pelo espaço
- Planetas de balão pendurados
- Trilha sonora espacial

Nomes das equipes

Foguetes

Cometas

Astronautas

Marcianos

Material para separar

- | | |
|--|---------------------------------|
| ☐ Estrelas de papel (30) | ☐ Copos |
| ☐ Balões (planetas) | ☐ Cones |
| ☐ Barbante, canudos e fita (foguetes) | ☐ Vendas |
| ☐ Papel alumínio | |

Como conduzir no dia

5'

Abertura

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'

Equipes

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'

6 provas

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'

Final

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreator Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".

Espaço Sideral: Missão Galáxia



Lançamento de Foguetes

Prova 1

Corrida de foguete no barbante: cada equipe solta o balão-foguete; o que for mais longe ganha.

MATERIAL Barbante, canudos, balões, fita**PONTOS** 15 pontos para o mais longe

Caça às Estrelas

Prova 2

As estrelas de papel estão escondidas. As equipes procuram por 3 minutos.

MATERIAL Estrelas de papel**PONTOS** 1 ponto por estrela

Gravidade Zero

Prova 3

Caminhar em câmera lenta como na Lua até o cone e voltar, sem acelerar. O recreador observa.

MATERIAL Cones**PONTOS** 10 pontos por equipe que conseguir

Robô Espacial

Prova 4

Robô e programador: um astronauta de olhos vendados é guiado pelo colega por toques até o planeta.

MATERIAL Vendas, cones**PONTOS** 10 pontos por missão completa

Planetas no Ar

Prova 5

Manter os balões-planetas no ar sem deixar cair por 1 minuto.

MATERIAL Balões**PONTOS** 10 pontos por planeta salvo

Capacete de Astronauta

Prova 6

Cada equipe monta um capacete com papel alumínio em um colega em 3 minutos.

MATERIAL Papel alumínio**PONTOS** 15 pontos para o mais criativo

Encerramento

Missão cumprida, astronautas! Todas as estrelas foram recuperadas e a nave voltou em segurança para a Terra. Entregue a cada criança o "Certificado de Astronauta Intergaláctico".



Halloween dos Monstrinhos

5 a 12 anos

50 min

6 provas

2 a 4 equipes

LEIA EM VOZ ALTA PARA ABRIR A GINCANA

"Uuuuh! Nesta noite misteriosa, os monstrinhos da festa acordaram e querem saber quem é o mais corajoso. Mas não se preocupem: são monstrinhos do bem, que só querem brincar! Para virar um monstro oficial, cada equipe precisa vencer as provas assustadoramente divertidas."

Ambientação rápida

- Teias de algodão e morcegos de papel
- Abóboras de papel ou balões laranja
- Músicas divertidas de Halloween

Nomes das equipes

Vampirinhos

Bruxinhas

Múmias

Fantasminhas

Material para separar

- | | |
|--|-----------------------------------|
| ☐ Papel higiênico (rolos) | ☐ Colheres |
| ☐ Balões laranja (abóboras) | ☐ Bolinhas |
| ☐ Caixa misteriosa | ☐ Música |
| ☐ Objetos com texturas (gelatina, macarrão cozido, esponja) | |

Como conduzir no dia

5'

Abertura

Reúna todos sentados e leia a história com suspense.

5'

Equipes

Divida, entregue as cores e ensaie um grito de guerra.

~35'

6 provas

Anuncie cada prova como parte da missão e marque o placar.

5'

Final

Leia o encerramento, entregue diplomas e tire a foto.

Diplomas prontos: o Kit do Recreator Profissional traz diplomas para imprimir com o nome de cada criança. Escreva o título desta gincana no campo "conquista".

Halloween dos Monstrinhos



Múmia Express

Prova 1

Cada equipe enrola um colega com papel higiênico como uma múmia em 2 minutos.

MATERIAL Rolos de papel higiênico**PONTOS** 15 pontos para a múmia mais completa

Caixa dos Horrores

Prova 2

Cada criança coloca a mão na caixa misteriosa e adivinha o que é ("olho de monstro" é uma uva descascada, "cérebro" é macarrão cozido).

MATERIAL Caixa e objetos**PONTOS** 2 pontos por acerto

Pega-Pega Zumbi

Prova 3

Os zumbis andam devagar e pegam quem encontrar. A última equipe com humanos ganha.

MATERIAL Nenhum**PONTOS** 10 pontos

Abóboras Voadoras

Prova 4

Manter as abóboras (balões laranja) no ar sem deixar cair.

MATERIAL Balões laranja**PONTOS** 10 pontos por minuto

Poção da Bruxa

Prova 5

Revezamento levando "ingredientes" (bolinhas) na colher até o caldeirão (balde).

MATERIAL Colheres, bolinhas, balde**PONTOS** 1 ponto por ingrediente

Dança dos Monstros

Prova 6

Estátua com música: quando a música para, todos fazem pose de monstro. O recreador escolhe os mais assustadores.

MATERIAL Música**PONTOS** 10 a 15 pontos

Encerramento

Parabéns, monstrinhos! Todos passaram nas provas e agora são monstros oficiais (e muito simpáticos). Entregue os "Diplomas de Monstrinho Corajoso" e faça uma foto com todos em pose de monstro.

Placar da Gincana

Tema da gincana:

	Equipe 1 nome:	Equipe 2 nome:	Equipe 3 nome:	Equipe 4 nome:
Prova 1				
Prova 2				
Prova 3				
Prova 4				
Prova 5				
Prova 6				
Prova 7				
Prova 8				
TOTAL				

Dica: imprima em A3 ou cole na parede para todos acompanharem. Anuncie a pontuação com voz de locutor depois de cada prova.