



RAFAEL ROSSINI ALCANTARA GREGORIO

**JOGOS E BRINCADEIRAS EM
ACAMPAMENTOS**

Campinas 2016



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS



FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

RAFAEL ROSSINI ALCANTARA GREGORIO

JOGOS E BRINCADEIRAS EM ACAMPAMENTOS

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) elaborado e apresentado a graduação da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas (FEF-UNICAMP), para a titulação de bacharel e licenciatura em Educação Física

Orientador: Elaine Prodócimo

ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE A VERSÃO FINAL DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ELABORADO POR RAFAEL ROSSINI ALCANTARA GREGORIO SOB A ORIENTAÇÃO DA PROFA. DRA. ELAINE PRODÓCIMO

Assinatura do orientador

Campinas 2016

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca da Faculdade de Educação Física
Dulce Inês Leocádio dos Santos Augusto - CRB 8/4991

G861j Gregorio, Rafael Rossini Alcantara, 1992-
Jogos e brincadeiras em acampamentos / Rafael Rossini Alcantara Gregorio.
– Campinas, SP : [s.n.], 2016.

Orientador: Elaine Prodócimo.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de
Campinas, Faculdade de Educação Física.

1. Jogos. 2. Acampamentos. I. Prodócimo, Elaine. II. Universidade Estadual de
Campinas. Faculdade de Educação Física. III. Título.

Informações adicionais, complementares

Palavras-chave em inglês:

Games

Summer camp

Titulação: Jogos e brincadeiras em acampamentos

Data de entrega do trabalho definitivo: 13-12-2016

*Dedico esse trabalho à minha família,
a todos os meus amigos,
e a todos os profissionais
que trabalham com o jogo
nos acampamentos.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família, à minha mãe Liliane, que sempre me serviu de exemplo quanto a ética, integridade e competência, ao meu pai Clóvis, que me serviu de exemplo quanto a respeito, alegria e amor às pequenas coisas da vida e que juntos sempre me apoiaram acima de tudo e de todos, que me ensinaram sobre determinação, batalha, esforço e trabalho, que me mostraram a bondade, carinho, afeto e muito amor como ninguém e que me ajudaram a construir a melhor versão de mim.

Agradeço os meus avós maternos, os quais sinto uma imensa falta, aos meus avós paternos, que mesmo não os vendo como gostaria, ocupam um lugar muito especial no meu coração, à todos os meus tios, principalmente à Gláucia e ao Airton, pelo carinho e acolhimento nesses seis anos de faculdade e aos meus primos, primos-irmãos, primões e priminhos.

Agradeço à minha professora orientadora Elaine Prodócimo, por toda paciência e carinho apesar de todos os meus atrasos e e-mails de última hora. Obrigado por estar sempre com um sorriso no rosto e mostrar tanta paixão pela arte de ensinar, inspirando muitos, se não todos os seus alunos. Minha admiração e respeito serão eternos.

Agradeço a todos os meus amigos de Caçapava e de São José dos Campos, que fizeram parte da minha infância e da minha história, compartilhando comigo eternos momentos de risada e alegria que ficarão sempre na memória.

Meu saudoso agradecimento aos meus professores, em todas as instâncias da vida, mas principalmente aos de Educação Física e meus treinadores. Agradeço à professora Rosana, a primeira a me cativar, ao grande Edu, que me ensinou e inspirou muito durante o ensino fundamental, à pequena Silene, professora e treinadora de vôlei do ensino médio e o meu mais sincero agradecimento à professora Fernanda Tomé Amarilla, que foi a treinadora que mais me inspira até hoje, por ter me ensinado valores que transcenderam as quadras de vôlei, e por fazer de mim um melhor atleta e pessoa a cada dia, e que me inspirou a cursar Educação Física.

Agradeço a todos meus amigos da faculdade, todos os 011, que passei maior tempo junto e me ajudaram e respeitaram a todo momento. Um obrigado especial para o time de vôlei masculino da FEF. Foram 6 anos de muitos momentos bons, entre vitórias e derrotas, mas com certeza muita diversão. Saibam que aprendi muito com vocês e

espero ter ensinado um pouco também. A todos que dividiram casa comigo, Carol, Loira, Gi, Kaio, Debs, Jú e Aninha, obrigado por dividir comigo os melhores momentos da minha vida, por me ensinarem o melhor da convivência coletiva e estarem sempre ali quando precisei de alguma coisa. Agradeço aos meus veteranos e bixos, que não menos importantes, fizeram parte da minha vida na faculdade assim como a galera dos rolês, sem vocês a doideira não seria a mesma. Meu agradecimento especial para Aninha e Marília que me ajudaram nos momentos de maior sufoco no final desse trabalho e por serem simplesmente sensacionais do jeito que são.

Agradeço imensamente a todo o pessoal do NR, principalmente ao Safo e à tia Jacy, por terem construído um acampamento mágico que inspira milhares de pessoas. Obrigado Afonsinho por autorizar a possibilidade da utilização do NR como chave principal nesse trabalho. Obrigado a todos do NR, todos os funcionários, coordenação, a secretaria, todos do staff em geral. Um obrigado especial a todos os meus amigos acampantes e monitores do NR por todos os 10 anos de amizade, amor e dedicação que sempre recebi, e por me conhecerem mais em dois momentos do ano do que outros que vejo todos o ano todo. Um agradecimento especial à Má Sayeg, Din e Lucas que também me ajudaram na montagem do caderno de jogos.

Finalmente agradeço ao poder maior que acredito reger o mundo, por todas as oportunidades de aprendizado, amadurecimento, novas experiências que tive na vida e por me fazer traçar bons caminhos durante esse tempo todo.

GREGORIO, Rafael Rossini Alcantara. **Jogos e brincadeiras em acampamentos**. 2016. 62f. Trabalho de conclusão de curso (graduação em Educação Física) – Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016

RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo analisar o jogo como possibilidade de atividades em acampamentos, bem como apresentar uma coletânea de jogos para esse contexto. Foi realizada revisão bibliográfica para estudar os jogos e os acampamentos e as possibilidades de jogos nos nesses espaços. Na literatura é possível encontrar material sobre jogos nas escolas, nos clubes e em outros contextos educativos , mas esse material se limita a essas estruturas, havendo pouco material para os acampamentos. Os acampamentos tem crescido cada vez mais tanto em números quanto em infraestrutura, e antes de ser uma atividade que ocupa o tempo, deve ser encarado como um espaço e tempo educativo, por isso a preocupação com o tipo de atividade a ser realizada.

GREGORIO, Rafael Rossini Alcantara. **Jogos e brincadeiras em acampamentos**. 2016. 62f. Trabalho de conclusão de curso (graduação em Educação Física) – Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016

ABSTRACT

This work aims to analyze the game as a possibility of activities in summer camps, as well as presenting a collection of games for this context. A bibliographic review was carried out to study the games, the camps and the possibilities of games in these spaces. In the literature it is possible to find material on games in schools, in clubs and in other educational contexts, but this material is limited to these structures, with little material for the camps. Camps have increasingly grown both in numbers and in infrastructure, and before being an activity that occupies the time, should be regarded as a space and educational time, so the concern with the type of activity to be carried out.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. DIVISÃO DOS JOGOS.....	20
----------------------------------	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 O JOGO EM SI.....	13
1.1 O JOGO E SEUS CONCEITOS.....	14
1.2 JOGOS E SEUS VALORES E BENEFÍCIOS.....	24
2 SOBRE ACAMPAMENTOS.....	29
2.1 BENEFÍCIOS DOS ACAMPAMENTOS.....	30
2.2 ACAMPAMENTOS PELO MUNDO.....	31
2.3 ACAMPAMENTOS NO BRASIL.....	33
2.4 NOSSO RECANTO ACAMPAMENTOS (NR).....	36
3 CADERNO DE JOGOS.....	42
3.1 OLYPIAKOS.....	42
3.2 OS MOSQUETEIROS.....	42
3.3 O RESGATE.....	47
3.4 WAR.....	48
3.5 MISSÃO IMPOSSÍVEL.....	49
3.6 HARRY POTTER E A PROFECIA FINAL.....	50
3.7 ENIGMA.....	53
3.8 JEDI TRAINING ACADEMY.....	53
3.9 IRON MAN.....	55
3.10 GINCANA AQUÁTICA.....	56
3.11 QUIZ NR.....	57
3.12 CAOS NR.....	58
3.13 ESCONDE-ESCONDE.....	59
3.14 SCOTLAND YARD.....	59
3.15 TORTA NA CARA.....	60
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS.....	63

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras são fenômenos encontrados na vida de todos os seres humanos, e até mesmo em animais. Essas atividades, que envolvem o jogador, tem inúmeras funções, entre elas a diversão por si só, a aquisição de habilidade motoras e psicológicas, além do fato de ser uma ferramenta educativa que pode ser utilizada nas mais diferentes áreas do conhecimento e não se restringindo apenas à educação física.

Os jogos estão presentes na vida do homem em todas as idades, no entanto, é na infância que ele se encontra mais evidente e presente. É uma das atividades preferidas pelas crianças sendo muito difícil encontrar uma criança que não goste de brincar ou jogar. Além de tudo, é acessível a todos, já que o jogo pode ser realizado em qualquer ambiente e mesmo sem material algum.

Existem alguns espaços em que os jogos estão mais presentes que os outros, como nas escolas, nos clubes, ambientes educativos, nas áreas de lazer em geral e, é claro, em acampamentos.

Os acampamentos surgiram desde os primórdios dos homens, que necessitavam de locais para dormir, caçar, praticar agricultura e viver em geral. O conceito de acampamento foi mudando ao longo do tempo, e deixou de ser um espaço precário, caracterizado por local com barracas e instrumentos mais rústicos dentro da natureza.

Os acampamentos, descritos como acampamentos organizados, ou seja, melhor estruturados com fins educativos, ficam em áreas, normalmente cercadas por natureza mas próximas aos grandes centros urbanos, e no Brasil, sua maioria se encontra no sudeste do país.

Durante o ano, é comum que estes acampamentos recebam grupos de crianças e adolescentes, e suas estadas vão desde um dia (os chamados day camping), um fim de semana, uma semana (normalmente alunos de colégios), ou ainda, as temporadas de férias (7, 10, 15 ou 20 dias, dependendo do acampamento). Outros públicos ainda costumam frequentar, como grupos de idosos, de adultos de determinada religião, de funcionários de empresas, mas as crianças e adolescentes são ainda a maioria. Também já existem acampamentos que atendem a determinados tipos de públicos, como os diabéticos e obesos, que possuem uma temporada específica para eles. (RIBEIRO, 2009, p.98)

Os acampamentos educativos presentes no Brasil, ao contrário do que muitos pensam, não se limitam a barracas com fogueiras no meio da mata. Os acampamentos contêm uma estrutura apropriada, com grandes áreas de recreação, estruturas esportivas, restaurantes, chalés confortáveis e contam com profissionais de diversas áreas que atuam na recreação de crianças, jovens e até adultos.

Dentre as atividades realizadas durante o período do acampamento estão os jogos. Os jogos nos acampamentos são dos mais variados tipos, cooperação, competição, lúdicos, encenados, misteriosos, de raciocínio, etc. Seus objetivos específicos variam de acordo com o jogo, mas os objetivos gerais são semelhantes e fundamentais ao desenvolvimento dos acampantes (os jogadores, no caso), eles trabalham a coletividade, o trabalho em equipe, a integração e a sociabilização entre os jogadores além de proporcionarem um melhor desenvolvimento físico, psicológico e social entre os mesmos.

Há vários tipos de acampamento. O acampamento Nosso Recanto surgiu em 1953 em Sapucaí Mirim e é hoje considerado o maior acampamento da América Latina, atendendo 40 mil pessoas durante o ano, nos mais variados eventos. (NOSSO RECANTO)

Mais adiante nesse trabalho serão explicados os conceitos de jogos e seus valores, a história dos acampamentos no mundo e no Brasil, assim como seus benefícios e ao final será proposto um caderno de jogos realizados no Acampamento Nosso Recanto, que pode ser utilizado por quem preferir, fazendo-se adaptações e mudanças caso necessário.

O intuito desse compilado de jogos é divulgar as possibilidades de jogos em acampamento, uma vez que o material de literatura acerca disso é muito precário, ou praticamente inexistente na literatura brasileira.

Foi realizada uma revisão de literatura através de livros e artigos encontrados em bases de dados nacionais e internacionais acerca do conceito e papel dos jogos e acerca dos acampamentos no mundo e no Brasil. Foi feito também uma coletânea de jogos realizados no Acampamento Nosso Recanto do qual o leitor pode se utilizar não apenas no acampamento, mas também em qualquer espaço que julgar apropriado.

1. O JOGO EM SI

Os jogos e brincadeiras estão presentes na vida de todos nós, independente do meio ou da cultura em que se está inserido, todos, sem exceção, praticamos jogos. Os jogos são mais comuns na infância das pessoas, mas não é porque tornam-se adultos que param de jogar. Para entender mais sobre esses jogos e brincadeiras em acampamentos, é necessário nos aprofundarmos primeiramente nos conceitos de jogo, em suas características, jogo como fenômeno social e como meio de aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras são discutidos por diversos autores de diferentes áreas acadêmicas, como na pedagogia, educação física, medicina, entre outras, no entanto, encontram-se na literatura algumas diferenças acerca dos termos jogo e brincadeira, alguns autores afirmam que há diferença, já outros os tratam como sinônimos.

Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma grande separação entre a forma a que chamamos “jogo” e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo (HUIZINGA, 2004, p. 7).

Muitos autores discutem as características comuns dos jogos, mas vale lembrar que Huizinga foi um dos primeiros a propor tal estudo e serviu de pioneiro para outras pesquisas. Para esse trabalho os termos jogo e brincadeira serão usados como sinônimos.

Para Huizinga (2004) o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana, no entanto, os animais, na perspectiva do autor, também jogam. Pode-se afirmar que o jogo não é algo que partiu do ser humano e nem é exclusivamente dele.

Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isso, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. (HUIZINGA, 2004, p. 3).

Para o autor, como a realidade do jogo ultrapassa a dimensão da vida humana é impossível que tenha sua fundamentação em qualquer elemento racional, pois então se limitaria à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante entende o jogo como uma realidade autônoma, sendo a existência do jogo inegável. É possível negar-se muitas abstrações, mas nunca o jogo.

Huizinga em seus estudos, tenta descobrir a função do jogo em si mesmo, a sua significação, pois vê forma e conteúdo no jogo, um significante, a beleza, e um significado, o divertimento para os jogadores e, inclusive, a sua significação social. Mesmo nas formas mais simples, nos animais por exemplo, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, ele ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica, implicando na presença de um elemento não material em sua própria essência. Muito se discute acerca do porquê do jogo; o que há de realmente divertido no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador deixa se absorver inteiramente por sua paixão? A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. A intensidade, a fascinação que ele causa, essa capacidade de excitar que consiste na própria essência e característica primordial do jogo, o divertimento do jogo.

1.1 O JOGO E SEUS CONCEITOS

Para descrever o jogo, Huizinga destaca algumas características essenciais que o definem: o fato de ser livre, ter tempo e espaço limitado, a existência de uma ordem, que acarreta nas regras o desinteresse e ser arrebatador.

O jogo deve ser livre e ter um caráter voluntário. Se sujeito a obrigações, ele deixa de ser jogo.

É evidente que, aqui, se entende liberdade em seu sentido mais lato, sem referência ao problema filosófico do determinismo. Poder-se-ia objetar que esta liberdade não existe para o animal e a criança, por serem estes levados ao jogo pela força de seu instinto e pela necessidade de desenvolverem suas faculdades físicas e seletivas. Todavia, o termo “instinto” levanta uma incógnita e, além disso, a pressuposição inicial da utilidade do jogo constitui uma petição de princípio. As crianças e os

animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade. (HUIZINGA, 2004, p. 10).

O jogo jamais deve ser imposto, e nunca é constituído de tarefa. Não deve estar ligado a noções de obrigação e dever, segundo Huizinga (2004)

Outra característica apresentada é que jogo difere da vida comum tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa, o jogo é jogado até o fim, dentro de certos limites de tempo e espaço.

O jogo inicia-se e, em determinado momento, “acabou”. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há diretamente ligada à sua limitação de tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. (HUIZINGA, 2004, p.12-13).

Além disso, o jogo pode ser repetido a qualquer momento na visão do autor.

A limitação de tempo é evidente, já que o jogo começa e acaba. Podendo ser repetido a qualquer momento. A limitação no espaço também é evidente, uma vez que todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea.

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., tem todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundo temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.” (HUIZINGA, 2004, p. 13).

Com espaço e tempo limitado cada jogador apresenta um envolvimento individual com o jogo, e assume algum espaço nas brincadeiras seguindo também seu próprio tempo.

Sobre a ordem, Huizinga assegura que o jogo cria e simplesmente é ordem. O jogo causa tensão, ou seja, é tenso pelo seu próprio caráter incerto. Essa tensão dá um valor ético ao jogo, uma vez que são postas à prova as qualidades do jogador, como sua força, habilidade, lealdade, entre outras, e, com isso, além de ganhar, tem que ganhar seguindo

as regras do jogo. Grande parte da ordem deriva das regras, que são muito importantes para o conceito de jogo.

As regras delimitam o que é possível fazer ou não dentro do jogo além de serem absolutas e não permitirem discussão. São tidas como verdades inabaláveis e caso sejam quebradas, quebra-se o “feitiço” ou “encanto” e a vida “real” recomeça.

O prazer é um dos temas mais relacionados ao jogo para muitos autores. Por ser envolvente e ter uma natureza lúdica é muito comum o jogador se sentir bem ao jogar, feliz, porém existem situações nos jogos que podem não ser necessariamente prazerosas em que pode haver um esforço, bloqueio ou desconforto para atingir tal objetivo. Levando isso em conta é muito importante que o jogador esteja motivado, para que ao enfrentar situações não tão prazerosas não desista da atividade. O jogo prende a atenção, envolve e aguça o interesse do praticante, e quanto mais envolvido com a brincadeira, mais prazer o jogador sente geralmente. Isso se refere ao arrebatamento causado pelo jogo.

O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se "apenas" de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissoluvelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são os dois pólos que limitam o âmbito do jogo. (HUIZINGA, 1951)

Huizinga destaca como um elemento importante do jogo o seu caráter “não-sério”. Essa não-seriedade a que se refere, diz respeito a um estado de espírito de quem o pratica e não a um julgamento de valor. Refere-se a uma questão social, que entende o jogo como da esfera das não-obrigações, então não é sério. Para Kishimoto (2002), tal caráter está relacionado ao riso, ao cômico, elementos integrantes do ato lúdico. Apesar de não-sério e exterior à vida habitual o jogo tem a capacidade de absorver o jogador de maneira intensa e total de acordo com Huizinga

Em suma,

Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador; uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam,

pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual.” (CAILLOIS apud HUIZINGA, 1990, p.23)

Caillois(1990) foi outro dos grandes protagonistas do estudo dos jogos, utiliza os estudos de Huizinga como base e cria seu ponto de vista. Um dos fatos que, para Caillois (1990), chama atenção na obra de Huizinga é que este não se refere em momento algum aos jogos de azar, e até os exclui, uma vez que para ele o jogo é uma ação destituída de qualquer interesse material, excluindo assim, por exemplo, as casas de jogo, os casinos, os hipódromos, as loterias que, para bem ou mal, ocupam consideravelmente uma parte importante na economia e na vida cotidiana de vários povos. Os jogos de azar, que também são jogos que envolvem dinheiro, não tem praticamente lugar na obra de Huizinga.

Caillois(1990) acredita que é indiscutível que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Um jogo que fossemos forçados a participar deixaria de ser imediatamente um jogo, tornaria-se uma coerção, uma obrigação que gostaríamos de nos libertar rapidamente. Obrigatório ou simplesmente recomendado, o jogo passa a perder uma de suas características fundamentais, o fato do jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, pelo silêncio, pelo recolhimento, pela solidão ociosa ou por outra atividade mais interessante.

Segundo Valéry (1943, p. 21), existe jogo quando o “tédio pode soltar aquilo que o entusiasmo prendera”. Porque o jogo só existe quando os jogadores querem jogar e jogam, mesmo no jogo mais simples ou complexo há a intenção de se divertir e de “afugentar as preocupações”, ou seja, de se afastarem da vida de todos os dias. E sempre há a possibilidade de sair do jogo, quando convém, dizendo “não jogo mais.”

Embasando-se nos estudos de Huizinga, Caillois discorre que o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral, dentro de limites de tempo e lugar.

Há um espaço próprio para o jogo. Conforme os casos, o tabuleiro, o estádio, a pista, a liça, o ringue, o palco, a arena, etc. (...) Sair do espaço do jogo, por erro, por acidente ou por necessidade, atirar a bola para fora do campo, ora desqualifica ora implica uma penalização (CAILLOIS, 1990, p.26)

O mesmo acontece com o tempo. A partida começa e acaba quando se dá um sinal, e normalmente a duração é estabelecida previamente. É uma desonra abandonar ou interromper o jogo, gritando-se “não vale” por exemplo, nos jogos das crianças. Se isso acontecer, a partida é prolongada após acordo entre os adversários ou por decisão do árbitro. Em todos os casos, o domínio do jogo é, portanto, um universo reservado, fechado, protegido – um autêntico espaço. Nesse espaço e tempo o jogo é determinado por regras específicas, arbitrárias e irrecusáveis que permitem o desenrolar da partida.

Se o trapaceiro as viola, pelo menos finge respeitá-las. Não as discute: abusa da lealdade dos outros jogadores. Sob esse ponto de vista, temos de estar de acordo com os autores que sublinham que a desonestidade do trapaceiro não destrói o jogo. O que o destrói é o pessimista que denuncia o caráter abusivo das leis, a sua natureza meramente convencional, e que se recusa a jogar porque o jogo não tem sentido. Os argumentos são irrefutáveis. O jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo. (CAILLOIS, 1990, p.27)

Por isso, na perspectiva dos autores Huizinga e Caillois, as regras têm uma imperiosidade e são absolutas, evitando qualquer discussão. Não há nenhuma razão para que elas sejam desta ou de outra forma, elas simplesmente são assim.

Outro aspecto que Caillois concorda é que o jogo é uma atividade livre, só se joga se quiser, quando quiser e no tempo que se quiser. No entanto, essa definição de livre se contrapõe em alguns casos em relação às regras. Pensando assim o autor evidencia que o jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta que é livre dentro dos limites das regras. Essa liberdade de ação do jogador, essa margem concedida à ação é essencial ao jogo e explica, em parte, o prazer que suscita.

Outra característica a que o autor se refere, é que o jogo deve ser considerado uma atividade incerta. O resultado final deve apresentar dúvida até o fim da partida, caso contrário, se fica tudo muito óbvio, não se joga mais.

Na loteria e na roleta, aposta-se num número que pode sair ou não. Numa prova desportiva, as forças dos campeões devem ser equilibradas para que cada um possa defender a sua oportunidade até o fim. Por definição, os jogos de habilidade envolvem, para o jogador, o risco de falhar a jogada, uma ameaça de derrota, sem que o jogo deixaria de divertir, como acontece a quem, por excesso de treino ou de habilidade, ganha sem esforço e infalivelmente. (CAILLOIS, 1990, p.27)

Há também alguns jogos que, para Caillois, não envolvem regras, pelo menos em termos fixos e rígidos, como o brincar de boneca, de soldado, polícia, ladrão, avião, jogos que supõem uma livre improvisação e cujo principal atrativo vem do prazer de desempenhar diferentes papéis, de nos comportarmos como se fossemos determinada pessoa ou determinada coisa, um carro, por exemplo. Mas um paradoxo se constrói então. Se todo jogo tem regra, como alguns tipos de jogos de faz de conta são considerados jogos? É como uma criança que, ao brincar de boneca, não tem regras para seguir e se utiliza da ficção para jogar. Sendo assim, para o autor, os jogos não são regulamentados e fictícios, eles são antes, ou regulamentados ou fictícios.

Temos até aqui então características que permitem que Caillois defina o jogo como uma atividade:

- “1.- Livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
- 2.- Delimitada: circunscrita a limites de espaço e tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
- 3.- Incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
- 4.- Improdutiva: porque não gera bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
- 5.- Regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- 6.- Fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal.” (CAILLOIS, 1990, p. 29-30)

As várias possibilidades de jogos levam a diferentes classificações dos mesmos em categorias. Muitos pontos de vista são discutidos já que apresentam aspectos diversos.

Caillois, depois de examinar e discutir as diferentes possibilidades de classificação, propôs uma divisão em quatro tipos de jogos, nos quais predominam o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem. São respectivamente Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx. Joga-se bola ou jogos de tabuleiro (agôn), joga-se na roleta ou na loteria (alea), faz-se de médico, monstro, príncipe (mimicry), e brinca-se de gangorra, gira-gira ou balanço provocando um estado orgânico de confusão e desordem (ilinx).

Dentre essas quatro categorias, percebeu-se que cada uma é governada por um princípio original, no entanto, dentro da mesma classificação os diferentes jogos são escalonados, segundo uma progressão análoga.

Desta forma pode-se hierarquiza-los simultaneamente entre dois pólos antagônicos. Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, imprevisto e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. Designo por *ludus* esta segunda componente. (CAILLOIS, 1990, p.32-33)

Figura 1. DIVISÃO DOS JOGOS

	AGÔN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA ↑ algazarra agitação risada	corridas } não lutras } regulamentadas etc. } atletismo	lengalengas cara ou coroa	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa
papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas ▼ LUDUS	boxe } bilhar esgrima } damas futebol } xadrez competições desportivas em geral	apostas roleta lotarias simples, compostas ou transferidas	teatro artes do espectáculo em geral	solador atrações das feiras ski alpinismo acrobacias
N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

(Fonte: Livro - OS JOGOS E OS HOMENS: A MÁSCARA E A VERTIGEM, Roger Caillois. Lisboa: Cotovia, 1990)

As quatro categorias consistem em:

Agôn – São os jogos que aparecem sobre a forma de competição, ou seja, como um combate em que a igualdade de oportunidade é criada artificialmente para que os

adversários se defrontem em condições ideais, e que o vencedor tenha seu mérito e valor reconhecido. Há sempre uma rivalidade que se baseia numa habilidade, seja rapidez, memória, força, resistência, etc. Exemplos: pólo, futebol, voleibol, esgrima, boxe, tênis, queimada, pique-bandeira etc.

Alea – São os jogos de sorte, ou azar. É o nome para um jogo de dados, em latim. O termo é utilizado para designar todos os jogos baseados, em clara oposição ao agôn, numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e em que, conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino e não um adversário. Só o destino vai trazer a vitória, e em caso de rivalidade, a sorte decide. Exemplos: cara ou coroa, jogos de dados, roleta, etc. Contrariamente ao agôn, a alea nega o trabalho, a paciência, a habilidade e a qualificação, excluindo o valor profissional, a regularidade e o treino. É uma desgraça total ou uma graça absoluta. O agôn reivindica a responsabilidade individual, a alea a demissão da vontade, uma entrega ao destino. Alguns jogos chegam a combinar agôn e alea, como por exemplo o dominó, em que as peças que o jogador recebe são dependentes da sorte, do destino, agora o que ele faz com as peças não é destino, é habilidade, tentando se sobressair ao seu oponente e vencer o jogo. Normalmente, grande número de jogos com cartas unem essas duas classes.

Agôn e alea traduzem atitudes opostas e de certa forma simétricas, mas obedecem ambas a uma mesma lei: a criação artificial entre os jogadores das condições de igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens. (CAILLOIS, 1990, p.39)

Mimicry – São os jogos de imitação. Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão, ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e imaginário. O jogo consiste não em fazer tal atividade, mas sim na encarnação de um personagem e na adoção do respectivo comportamento.

Mímica e disfarce são assim os aspectos fundamentais desta classe de jogos. Na criança, trata-se sobretudo de imitar o adulto. Daí o sucesso dos acessórios e dos brinquedos em miniatura que reproduzem ferramentas, utensílios, armas e máquinas de que se servem os mais crescidos. (CAILLOIS, 1990, p.41)

A mimicry não tem qualquer tipo de relação com a alea, que impõe ao jogador a imobilidade e o nervosismo da expectativa, embora não esteja excluído o seu componente de agôn.

Ilinx – Essa última classe de jogos consiste na busca da vertigem e numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e causar à consciência lúcida, uma espécie de transe. De acordo com Caillois (1990, p. 43), “trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão.” A perturbação provocada pela vertigem é procurada como fim em si mesma, muito frequentemente. Por exemplo a gangorra, o pião, o carrossel, o gira-gira, o balanço, etc.

A figura 1 traz a divisão das categorias propostas por Caillois e sua colocação em relação ao Ludus ou Paidia.

Por outro lado, Freire (2005), acredita que o jogo não é constituído unicamente por regras, liberdade, atitudes não-sérias, voluntarismo, etc., e sim, numa visão de complexidade, entre interações entre esses fatores, no entanto não deixa de reconhecer o valor das características constituintes de um sistema complexo como o jogo.

Em seus estudos Freire não dá ênfase em caracterizar o jogo, apesar de fazê-lo, mas tenta entender a ambientação do jogo, colocando o jogo como um fenômeno muito maior do que se acredita, que faz parte do ser humano. Também afirma que o ambiente do jogo tende mais para o sujeito do que para o mundo objetivo.

O homem volta-se mais para si mesmo do que para o mundo quando joga. Predomina, nesse ambiente, a subjetividade, apesar de que possam permanecer âncoras objetivas na realidade. Por exemplo, uma criança ao brincar de cavalinho, escolhe um pedaço de pau para representar o cavalo, e não uma mesa, por exemplo, mesmo que a mesa se assemelhe mais ao cavalo, construindo um vínculo com a realidade. A criança vai ao mundo da fantasia, mas deixa um pé na realidade quando escolhe para brincar um objeto que se prende ao real.

O jogo libera a subjetividade. Que é o jogo, de fato, senão uma atividade cuja origem primordial é o homem, cujos princípios são estabelecidos pelo homem e que não pode ter consequências a não ser conforme tais princípios? A partir do momento em que o homem se capta como livre e quer usar sua liberdade, qualquer que possa ser, além disso, sua angústia, sua atividade é de jogo. (SARTRE apud FREIRE, 1999, P.71)

Há uma relação conflituosa entre o mundo subjetivo, que incita ao jogo, e o mundo objetivo que incita ao trabalho, à tarefa e às coisas sérias. O jogo então está localizado, dentro do ser, apontando na direção das propriedades subjetivas do sujeito, no entanto o jogo não é só subjetivo, é também, em menor escala, objetivo, assim como o jogo não é só desejo de ser, é também, em menor escala, desejo de ter. Mas é difícil determinar uma fronteira que define o limite entre o mundo subjetivo e o objetivo. (FREIRE 2002)

Acerca da relação entre jogo e trabalho a pessoa pode estar fazendo uma ação obrigada, mas como ela faz é que determina se é um jogo ou um trabalho. Ele cita até o exemplo de quando carimbava cheques, quando competia consigo mesmo tentando carimbar o maior número de cheques em menos tempo. Era uma obrigação que ele transformou em jogo.

O jogo nos seres humanos é uma atitude fundamental que é facilmente perdida devido a que requer inocência total. De fato, qualquer atividade humana feita em inocência, isto é, qualquer atividade humana feita no momento em que é feita com atenção nela e não no resultado, isto é, vivida sem propósito ulterior e sem outra intenção além de sua realização, é jogo... (MATURANA & VERDEN-ZOLLER apud FREIRE, 1994, p.145)

Freire acredita que jogamos quando apenas jogamos. Uma simples conversa pode ser um jogo quando as pessoas conversam e se entregam a essa atividade. Saber jogar é saber estar presente em um determinado espaço e tempo e apenas estar neles.

Acredita-se que quanto mais novo, mais se joga, uma vez que por questões sociais e culturais a criança tem mais tempo livre e menos obrigações enquanto o adulto tende a trabalhar por grandes períodos ao longo do dia. Os adultos estão constantemente envolvidos em compromissos, confundem de tal maneira jogo e tarefa, jogo e trabalho que é necessário admitir que raramente encontram uma forma pura de jogo nessa fase da vida.

Fica uma certa dúvida acerca dos jogos como trabalho, afinal um jogador profissional de basquetebol, por exemplo, trabalha ou joga? Para Freire (2002), o atleta profissional pode sim jogar, no entanto Huizinga e Caillois (1990) acreditam que não. Para estes, apesar da diversão envolvida na partida de basquetebol, da imersão do jogador

naquela esfera, ele tem a obrigação de jogar, treinar, cuidar do próprio corpo, caracterizando a partida como trabalho.

Freire (2002) acredita que o jogo nunca acaba e que nunca deixa de existir.

Nunca me ocorreu que o jogo deixaria de existir porque as crianças que brincavam de amarelinha tiveram que parar de jogar. Quando isso ocorreu, o jogo não terminou, foram as crianças que pararam de brincar. A derrota ou a vitória no futebol não significa o fim do jogo, mas apenas a interrupção de sua manifestação. Quando alguém morre, a vida continua. (FREIRE 2005, p.71)

Apesar de algumas divergências de opiniões, os autores seguem a mesma estrada mas por caminhos diferentes, no entanto todos concordam que os jogos ensinam valores que ajudam a construir o ser humano.

1.2 JOGOS E SEUS VALORES E BENEFÍCIOS

Durante o jogo, a criança tem a possibilidade de adquirir novos valores, como confiança, trabalho em equipe, liderança, etc., os quais não se limitam apenas ao jogo. Esses valores podem ser assimilados em outras esferas da vida como no ambiente de trabalho, nas relações pessoais e sociais e até na família. No entanto, deve se ter cuidado ao se apoderar das potencialidades do jogo, uma vez que valores negativos também podem ser aflorados durante essa atividade.

O respeito às regras é um fator importante. Os jogadores entendem que se as regras forem quebradas, o jogo se descaracteriza e perde sua essência lúdica. Ou seja, certos impulsos devem ser controlados pela criança para que haja continuidade no jogo.

Na prática das regras, a criança aprende a controlar seus impulsos em benefício do jogo. Embora queira, em algumas circunstâncias, mudar o jogo para beneficiar-se, entende que, para que ele aconteça, ela deve submeter-se ao cumprimento das regras que permitem a continuidade do jogo (BORTOLETO et al, 2011 p.17)

O respeito às regras gera então o desenvolvimento da disciplina, assim como do bom-senso, uma vez que a criança é livre para quebrar ou não as regras sendo responsável por suas ações. Lopes (2001), acredita que os jogos competitivos, levam a criança a aprender sobre conceitos básicos da vida, sendo obrigadas a se enquadrar em determinadas regras para atingir tal objetivo, aprendendo a respeitar para ser respeitada. O respeito não se enquadra apenas às regras, mas a todos os jogadores, pensando em um jogo com pelo menos duas pessoas.

No jogo cooperativo, em que não há competição, os jogadores respeitam o todo, já que o objetivo principal não cabe a apenas um, mas a todos os jogadores. É importante então que haja coletividade, trabalho em equipe, união para se chegar no resultado final esperado. Quaisquer situações que fogem da zona de conforto dos jogadores, que envolvam cooperação, sempre incentivarão o valor de confiança no próximo, assim como a responsabilidade, que se potencializará com a presença de outro jogador que depende de suas ações.

Em um jogo de competição mais conflitos são gerados, uma vez que se observam situações de oposição. Se o jogo for bem utilizado, é uma excelente ferramenta para se trabalhar o respeito ao oponente.

Tanto crianças quanto adultos podem acabar por perder o foco do jogo enquanto uma atividade lúdica e priorizarem o confronto, a oposição. O problema é quando essa oposição leva a um sentimento ruim em relação ao oponente, como raiva e desprezo, podendo em alguns casos levar à violência verbal ou física. (HIRAMA, 2014)

Os valores adquiridos no jogo nem sempre são positivos e, extravasam o ambiente de jogo. Situações de competição estão presentes no nosso cotidiano, por exemplo no mercado de trabalho e até mesmo no meio acadêmico, a maneira de lidar com essas situações dependerá dos valores adquiridos pelo indivíduo durante sua vida. É de suma importância que o jogador, desde cedo, enfrente e aprenda a lidar com essas situações de competição. O ideal seria ver o adversário como um amigo em outro time e não como adversário.

O jogo, principalmente o que envolve competição também aflora as mais diferentes emoções em quem o pratica, normalmente ligadas ao êxito ou a frustração. O êxito em si se relaciona com os sentimentos de alegria e orgulho, e a frustração se vincula aos sentimentos de impotência e incapacidade. Embora o jogo tenha uma característica

lúdica, ele leva muitas vezes a situações desconfortáveis na busca pelo objetivo. Essas situações potencializam ainda mais as reações emocionais diante de uma frustração.

Como cada indivíduo é um ser único e reage de forma diferente à certa situação, sendo uns mais “explosivos” do que os outros. Frente a essa realidade tem-se a possibilidade de trabalhar as frustrações com o jogo, de forma a controlar as emoções afloradas durante tais momentos. É importante que a pessoa entenda que nem sempre será vitoriosa, portanto não se deve perder a motivação. Pelo contrário, a criança deve entender que por meio de erros e decepções pode-se pensar em como melhorar para que numa próxima situação-problema ela esteja melhor preparada, com maiores chances de êxito.

Sendo assim, o jogador pode transformar o significado negativo de uma frustração para algo positivo. Naturalmente após uma decepção, emoções negativas aparecerão, mas as reações após essas emoções farão toda a diferença não só durante o jogo, mas para todas as esferas da vida.

Outra emoção causada pelo jogo é a ansiedade. Entendemos ansiedade como um desconforto que precede alguma situação de perigo, ou exposição. A natureza incerta do jogo é uma característica que pode potencializar essa emoção. Além de possíveis sintomas físicos vivenciados, como náusea, tremedeiras, entre outros, a ansiedade pode gerar um desconforto ao realizar ações durante o jogo. Além disso, a ansiedade pode gerar medo de enfrentar as situações problemas presentes no jogo, pela possibilidade de se frustrar. (HIRAMA, 2014)

Sendo assim, a vivência das frustrações tem papel importante no processo de ensino, vivência e aprendizagem, agora, saber lidar com elas e transformá-las em algo positivo é o grande objetivo a ser atingido.

O jogo também é capaz de estimular a capacidade cognitiva, devido a todas as situações imprevisíveis encontradas pelo jogador. “A prática do jogo também propicia o desenvolvimento cognitivo, pois no jogo, a incerteza está sempre presente e consiste num de seus aspectos mais destacáveis” (PARLEBAS apud BORTOLETO et al, 2011, p. 16). Desde os jogos mais dinâmicos aos mais estáticos, todos promovem um desenvolvimento cognitivo. As situações-problemas encontradas mesmo nos mais simples jogos estimularão uma resposta, independente do nível. Esse exercício de elaboração no qual o jogador deve pensar para chegar a uma resolução dos problemas faz com que sua

capacidade intelectual se desenvolva, incentivando assim a potencialidade da criança. Portanto, os jogos fazem com que seus jogadores criem sua própria tática.

A criatividade também é muito presente no jogo. As situações propostas pelos jogos acarretam em uma análise da situação em que estão envolvidas e conseqüentemente no resgate de estratégias passadas ou ainda na criação de novas estratégias para atingir o objetivo final. Com isso, há possibilidade do leque de respostas ser aumentado. Portanto, o jogador acaba sendo obrigado a pensar de maneira mais ampla para resolver cada problema encontrado.

Por último, mas não menos importante, o jogo também desenvolve as capacidades e habilidades motoras, principalmente quando os jogadores são crianças. Mesmo nos jogos mais dinâmicos quanto nos mais estáticos, fica evidente o ganho no repertório motor do jogador. O jogo se encontra em espaço e tempo limitados e tem suas regras. Dentro dessas limitações, o jogador é livre para fazer suas escolhas e se movimentar da forma como desejar. Essa liberdade é algo essencial para que o mesmo possa expandir seu repertório motor.

A imprevisibilidade estimula a criação de movimentos e as respostas motoras reflexivas, ou seja, respostas cinestésicas rápidas para resolver a situação problema imediata. Muitos movimentos são criados através da necessidade do momento. Tais movimentos podem ser resgatados posteriormente para a resolução de novos problemas. (HIRAMA, 2014)

Ao retornar ao jogo, a criança pode colocar em prática as respostas encontradas durante sua própria reflexão. As ações subsequentes terão um significado consciente, e serão repetidas diversas vezes. Tal repetição possibilita um aperfeiçoamento e domínio dos movimentos. Essa união de ações repetitivas e dotadas de um significado é algo inerente ao jogo, característica pouco presente em exercícios mecânicos e repetitivos, como os analíticos, tão utilizados em treinamento esportivo.

(...) O jogo permite que o que foi aprendido não seja esquecido, pela própria repetição que a atividade evoca; também permite o aperfeiçoamento do aprendizado, pois a cada vez que se repete algo, treina-se e melhora-se o que foi feito, possibilitando, então, novas respostas, ainda mais elaboradas. (BORTOLETO et al, 2011, p. 19)

Crê-se que esses são os principais valores e benefícios que os jogos podem proporcionar para seus praticantes, no entanto, como citado anteriormente, cada indivíduo é único e tem uma resposta aos estímulos diversos que os jogos proporcionam.

2. SOBRE ACAMPAMENTOS

Antes de iniciar esse capítulo, é necessário enfatizar o que é um acampamento. De acordo com o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa acampamento é: 1. Ato de acampar; 2. Terreno onde há tendas de campanha ou barracas para alojamento provisório de pessoas; 3. Reunião dos indivíduos acampados.

Segundo Stoppa (2004), a palavra acampamento vem da palavra “campo” cuja origem está na palavra latina “campus”. Assim, para esse autor, “acampamento é o ato ou efeito de acampar, ou, ainda, o lugar onde se acampa” (STOPPA, 2004, p.9)

O homem vem acampando desde o começo de sua história, no entanto, este tipo de acampamento visava um abrigo, uma maneira de se proteger dos animais, do tempo e de outras ameaças. Esse conceito de acampar não vai ser utilizado nesse estudo, uma vez que os acampamentos aqui analisados são educacionais e possuem uma estrutura apropriada.

Os acampamentos também são confundidos com camping, local onde as pessoas ficariam instaladas em barracas. Mas os acampamentos ou acantonamentos de férias são um meio de hospedagem de lazer, construído pelo setor privado, que os hóspedes (acampantes) frequentam durante seu tempo livre. Possuem unidades habitacionais – quartos ou chalés com banheiros – onde se hospedam grupos de acampantes (...) sempre acompanhados de um ou mais animadores. (RIBEIRO, 2006, p.98)

Segundo Eells (1986), a *American Camp Association* (ACA) define acampamento como “uma experiência uniforme e/ou sistemática que fornece oportunidades criativas, recreativas e educativas para o grupo contribuir para o crescimento mental, físico, social e espiritual de cada acampante.” (P. 34)

Acampamento é toda a ação de saída de um grupo organizado em busca de contato com a natureza, com propósitos educativos, e que serão alcançados através de atividades de lazer, dirigidas por um grupo responsável imbuído desse propósito. (LITTIERI, 1999, p.8)

Littieri (1999), em seus estudos evidencia que “acampamento organizado” é um conceito de acampamento educativo que se desenvolve através da vida em grupo e ao ar livre, sendo que o conceito “organizado” se refere à ideia de trabalho institucional.

Segundo a ABAE, Associação Brasileira de Acampamentos Educativos, pode-se dizer que um acampamento é um local com estrutura física organizada e segura, onde a criança ou o jovem encontra novas possibilidades de atividades que proporcionam as mais

variadas experiências, com supervisão completa de uma equipe de profissionais qualificados e preocupados com o desenvolvimento da autonomia da criança e do jovem, através do convívio social e contato com a natureza.

2.1 BENEFÍCIOS DO ACAMPAMENTO

Os acampamentos oferecem inúmeros benefícios para as crianças que o frequentam, entre eles a sociabilização, já que esses espaços oferecem uma oportunidade de conviver mais intensamente com outras crianças, mais do que acontece na escola. Sem dúvida, a criança criará vínculos, de amizade, ao mesmo tempo em que vai ter que conviver por mais tempo com aquelas com as quais ela não tem tanta afinidade, ou seja, é um aprendizado tanto do sentido de aproximação e de construção de laço, quanto de convivência.

Outra vantagem é que o acampante aprende a superar desafios. Quando os pais não estão por perto, ele tem a chance de perceber que pode fazer muitas coisas por conta própria. Se a criança não cuidar das próprias roupas, não vai ter o que vestir, se não arrumar a cama, não vai ter quem arrume. Passa a ser uma experiência que proporciona a criação de responsabilidade, autocuidado e autopercepção. Longe dos pais, eles serão estimulados a resolverem seus próprios problemas, o que os ajudam a desenvolver uma flexibilidade cognitiva.

O desenvolvimento de habilidade de liderança também se encontra nesses benefícios, uma vez que as crianças aprendem a tomar decisões por conta própria além de terem a oportunidade de assumir a frente e mobilizar o grupo em que está inserido.

Além disso, os acampantes praticam atividades físicas das mais diversas e aprendem a respeitar e amar a natureza. Uma criança que vai para um acampamento com uma estrutura adequada, além de ter várias propostas de atividades para se divertir vai ter à disposição muitos espaços ao ar livre para explorar.

Após a compreensão de diversos conceitos acerca de acampamentos, e de seus benefícios, precisa-se discorrer sobre essas instituições no mundo e, principalmente no Brasil.

2.2 ACAMPAMENTOS PELO MUNDO

Acerca dos acampamentos pelo mundo, sabe-se que o homem acampa desde os seus primórdios.

Como podemos datar um começo? Alguns autores referem-se ao acampar como uma atividade tão antiga quanto o próprio homem e relembram as divagações dos filhos de Israel; ou Atenas e Esparta no campo educando os jovens. Outros tantos ligam especificamente a vida indígena, a tradição pioneira ou acampamentos militares às origens do acampamento organizado. (VIVOLO, 2003, p.9)

É fato que os “acampamentos organizados”, que são as atividades que mais se aproximam e de certa forma contribuíram para o início dos acampamentos educativos brasileiros, parecem ter surgido simultaneamente nos Estados Unidos e na Europa, no período pós Revolução Industrial.

Durante esse período, houve um aumento do êxodo rural, e com isso os pais que trabalhavam nas indústrias reclamavam que não sabiam o que fazer com seus filhos, principalmente durante as férias de verão, que até então só ficavam nas fazendas ajudando os pais. Estes, agora, necessitavam de um programa educacional, para seus filhos que não tivesse os mesmos moldes de disciplina rígidos, como os das escolas tradicionais.

Na Europa, é difícil se indicar onde surgiu a atividade com exatidão, porém registros apontam o ano de 1856 como a data da realização da primeira colônia de férias, organizada pelo Sr. Giuseppe Varella, em Viareggio na Itália. Acreditasse que tenha sido em 1876 que aconteceu a primeira experiência semelhante, porém com fins mais voltados à religião, na Suíça, organizada pelo pastor Bion. Na França o primeiro registro de colônia de férias ocorreu em 1882, organizada pelo L'ouvre de la Chaussés du Maine. (VIVOLO, 2003, p. 6)

Por outro lado, o primeiro registro de um acampamento norte-americano foi em 1861, quando o educador Frederick Willian Gunn realizou a primeira experiência registrada em acampamentos juntamente com a sua mulher, levando toda a escola onde

lecionava a uma viagem de duas semanas em Long Island Sound. Poucas informações existem em relação a esse primeiro acampamento, apenas que todos dormiam em barracas e parte do transporte era feita em carroças.

Gunn voltou a organizar outros dois acampamentos semelhantes nos anos de 1863 e 1865 e acampamentos anuais continuaram no lago Waramaug, pouco distante da escola até o ano de 1879.

Apenas os meninos acampavam até então. Foi quando Laura Mattoon, ativista e inovadora no acampamento feminino, fundou o Acampamento Kehonka. A atividade que teve início em 1902 acontecia em um ambiente bastante natural, com assoalhos de terra para barracas, camas feitas de galhos de balsâmina e um simples sistema de encanamento ao ar livre.

O movimento de Escoteiros conhecido como Escotismo teve grande contribuição na história dos acampamentos com suas metodologias diferenciadas que utilizavam a forma humana circular do início da reunião.

Assim como a disposição circular das barracas nos acampamentos escoteiros de todo o mundo, se repete há mais de 100 anos, desde 1907, quando o general inglês Robert Baden-Powell, ou simplesmente B-P, como é chamado pelos escoteiros, reuniu um grupo de 21 jovens e alguns auxiliares na pequena Ilha de Brownsea, que fica na costa da Inglaterra, no Canal da Mancha onde organizou o primeiro acampamento escoteiro, em agosto 1907. (EELLS, 1986, p. 28).

Esse acampamento teve como proposta fundamental a preocupação em atender a realidade educativa, à ociosidade das férias de verão e à necessidade de um retorno a natureza, respondendo assim aos movimentos da educação progressista.

O primeiro registro de acampamento na América do Sul, foi realizado no Uruguai em 1903, pela Associação Cristã de Moços (ACM), com cinco acampantes apenas. Ele foi se desenvolvendo e em 1911 foi considerado o primeiro acampamento organizado da região, se consolidando na cidade de Pirábolis.

Com o passar do tempo, mudanças foram sendo realizadas nos acampamentos ao redor do mundo, com isso o foco principal dos mesmos foi variando.

Os acampamentos firmados durante a Primeira Guerra Mundial (1914 a 1918) ofereciam programas baseados

no patriotismo. Já os acampamentos na época da Grande Depressão (1929) se tornaram acampamentos de trabalho simples, custo baixo e ensinamentos de trabalhos úteis. Os acampamentos nascidos na Segunda Guerra Mundial (1939 a 1945) viraram jardins de “vitória” e acolhiam refugiados da Europa, ensinado a fazer sabão e aulas de primeiros socorros. (JAROCKI, 2011, p. 22)

Na década de 50 a preocupação com a forma física fez com que fossem criados acampamentos que visavam a saúde e atividades físicas, enquanto na década de 60, com a preocupação do meio ambiente foram criados acampamentos ecológicos.

As pessoas e o mundo foram se remodelando com o passar dos anos, com isso diferentes modelos de acampamentos foram se consolidando e ganhando espaço no mundo, até chegar ao que conhecemos hoje.

2.3 ACAMPAMENTOS NO BRASIL

Em 1910 chegou no Brasil o Movimento Escoteiro, no mesmo momento em que Baden-Powell decidiu deixar o exército inglês e passou a se dedicar ao escotismo. Pouco se tem informação sobre o assunto, mas sabe-se que ele percebeu que poderia ser mais útil ao país em que estava, instruindo a nova geração para uma boa cidadania do que preparando homens adultos para a guerra.

Na década de 30, na atual Escola de Educação Física do Exército, localizada no Forte São João, o sargento Lobo pensou em ocupar o tempo das crianças, filhos dos próprios militares que atuavam no forte. Não existe documentação sobre a história, mas a tradição oral nos leva a considerar que essa foi a primeira Colônia de Férias no Brasil, atividade que teria os moldes semelhantes ao de um acampamento.

A atividade de Acampamentos surgiu oficialmente no Brasil na década de 40 (..) com um grupo da ACM que, seguindo os moldes trazidos da YMCA (ACM americana), procurava refletir em seus eventos as características de sua instituição: cristianismo, educação integral, contato com a natureza, integração e recreação. Dessa forma em 1946, com organização e coordenação dos dirigentes da ACM São Paulo, foi realizado o que é considerado o primeiro acampamento Educativo do

Brasil no Acampamento Billings, que mais pra frente se tornaria o Paiol Grande. (VIVOLO, 2003, p. 12)

Foi um grande marco para o desenvolvimento de outros acampamentos no país, sendo um dos mais antigos do Brasil, considerada uma escola de referência para todos que atuam nesta área. O Paiol Grande surgiu em 1946 como o primeiro acampamento técnico educacional do Brasil, através de seus idealizadores Luiz Dumont Villares, Erico Stickel, Job Lane, Alfredo Veloso, Otávio Lotufo, dentre outros. Suas primeiras instalações foram construídas entre as décadas de 40 e 50. Desde o início, a espiritualidade era componente integral da programação, importante legado dos Padres Oblatos de Maria Imaculada. Há registros do primeiro Acampamento no Paiol Grande no ano de 1948 (PAIOL GRANDE, 2016).

No entanto os resultados do acampamento ainda não agradavam seus idealizadores e em julho de 1949 foi organizado um acampamento feminino, com apenas 27 moças.

O número reduzido era resultado da mentalidade pouco aberta das famílias brasileiras que desconheciam totalmente a atividade de acampamentos. Com uma sucessão de eventos frustrados o Acampamento “Paiol Grande” foi abandonado por sua equipe organizadora e quase encerrou suas atividades em meados de 1949, até que em setembro do mesmo ano, trazido dos EUA, Pe. Edmundo Nelson Leising aceitou a difícil missão de reerguer um acampamento desconhecido porém pioneiro no Brasil. (VIVOLO, 2003, p.14-15)

Um modelo educacional foi introduzido no acampamento onde, além de estarem em contato com a natureza, os jovens encontravam um ambiente sadio e um ambiente de fraternidade e amizade. O lema do acampamento, desde a sua concepção, é “Educar Brincando” e desde então, os jovens não aprendem as coisas através de palestras ou aulas, mas sim pela vivência com outros jovens no dia-a-dia, pelas brincadeiras, práticas desportivas, atividades culturais, entre outras. Esse trabalho desenvolvido pelo Paiol Grande visa colaborar na formação dos jovens, auxiliando-os a valorizar o equilíbrio entre o comunitário e o individual. Em 1960 o Acampamento Paiol Grande tornou-se uma Fundação (PAIOL GRANDE, 2016).

Outro acampamento referência no Brasil é o Nosso Recanto, conhecido como NR, fundado em julho de 1953, em meio a um lugar aconchegante, cheio de árvores frutíferas e apenas uma pequena casa e alguns galpões. Uma ideia feliz de um idealista que jamais poderia imaginar, naquela época, o quão importante o NR seria na vida de tantos jovens, que durante todos esses anos vêm frequentando o espaço. Assim, o Professor Affonso Maurício Vivolo, o Safo para os mais próximos, deu início a esse que seria também um dos mais importantes lugares de formação de jovens líderes do Brasil (ACAMPAMENTO NOSSO RECANTO, 2016).

Atualmente é considerado o maior acampamento da América Latina. Devido à grande importância e influência do NR no Brasil, guardo um capítulo inteiro mais adiante, para melhor compreensão de todos.

Entre as décadas de 60 e 80 muitos movimentos espalharam-se pelo Brasil. Uma série de organizações que tinham como proposta os acampamentos, multiplicaram-se: A Mocidade para Cristo ligada à *Youth Christ* (YFC), de origem americana instalou-se em Belo Horizonte/MG, Palavra da Vida, ligada à *Word of Life* (WOL), também de origem americana, se fixou em Atibaia/SP, *Janz Team*, de origem Alemã, se instalou em Gramado/RS e o Acampamento MAB, de origem suíça, localizado em Cosmópolis/SP além de outras organizações de menor porte. (JAROCKI apud PEREIRA, 2011, p.25)

Com o passar do tempo, novos acampamentos passaram a surgir inspirados nos acampamentos bem sucedidos. O Acampamento dos Pumas surgiu em 1960, sendo o primeiro acampamento misto do Brasil, seguido depois pelo NR que só passou a fazer temporadas mistas em 1967. Na década de 70 houve um grande crescimento na quantidade de acampamentos no Brasil, iniciando a popularização da atividade, principalmente no sudeste do país, onde começava a surgir o que pode-se chamar de “cultura de acampamentos”.

(...) com uma maior concentração de acampamentos na região sudeste, principalmente no estado de São Paulo, os acampamentos começaram a se profissionalizar e trabalhar bastante seu atendimento e formas diferentes de receber pessoas em seus espaços para diversas atividades como: estudos do meio, acampamentos de integração, acampamentos temáticos culturais e outros. (VIVOLO, 2003, p. 23)

Em 1971 foi criado o Sítio do Carroção com o objetivo de proporcionar entretenimento a filhos de empresários nos períodos de férias escolares. Em 1972 surgiu o Acampamento Vips visando o lazer das crianças também no período de férias. Em meados da década de 70, no ano de 1976 precisamente, foi inaugurado o Acampamento Leões da Montanha.

O ano de 1977 marcou o surgimento de dois novos acampamentos. O primeiro deles, o Peraltas, nasceu da vontade do casal de pedagogos, Gumercindo e Maria Pia Coimbra, em desenvolver uma atividade que contribuísse para a educação integral das crianças; o seguinte, o Acampamento Monjolinho foi criado pelo Prof. Adriano Tedesco que, após realizar acampamentos no Paiol Grande, visualizou a oportunidade de montar um local próprio, que no início foi ocupado pelos alunos do colégio em que lecionava e posteriormente aberto a grupos. (VIVOLO, 2003, p. 22-23)

Com o objetivo de atender escolas durante o período letivo e também nas férias, em 1979 surgiu o Rancho Ranieri, sendo o último inaugurado na década. Nos anos 80, houve um grande crescimento pela procura de acampamentos, não apenas para as férias, mas para o ano todo. Dessa forma alguns acampamentos passaram a oferecer temporadas temáticas para ganhar a atenção dos interessados e se diferenciar da boa gama de opções que existiam até então. Em 1988 foi criado o English Camp, primeiro acampamento que surgiu da vontade de realizar as atividades de acampamento todas em inglês, propiciando uma vivência diferente às crianças e jovens que o frequentassem.

Com certeza muitos outros locais surgiram, porém desapareceram nesse meio tempo; outros ainda hoje existem sem grande projeção para o grande público e uma grande maioria surgiu nos anos 90 sem registros históricos. Muitos tentam encontrar e gravar seu lugar na história dos acampamentos no Brasil, uma história muito curta se analisarmos os horizontes que a atividade oferece para o crescimento e desenvolvimento futuros. (VIVOLO, 2003, p. 24)

Fundada em maio de 1999, a ABAE – Associação Brasileira de Acampamentos Educativos surgiu da união dos 12 maiores acampamentos do Brasil, com a iniciativa de agrupar, inter-relacionar e partilhar experiências entre esses acampamentos.

O objetivo maior da criação da Associação foi iniciar a organização de um segmento que não tem apoio de órgãos competentes como a EMBRATUR, MEC ou Secretarias de Turismo, contribuindo assim para o aprimoramento de aspectos básicos na atividade como: saúde, segurança, infra-estrutura e recursos humanos. A ABAE também

foi criada visando colaborar com a comunidade de forma a esclarecer para clientes e imprensa dúvidas sobre a atividade de acampamentos e oferecer subsídios que auxiliem na escolha da melhor opção de programa de acampamento, tanto para viagens com grupos como para temporadas de férias.

Hoje em dia a ABAE tem 21 acampamentos associados e dentre eles encontram-se: Acampamento Águias da Serra, Acampamento Aruanã, Acampamento do Vip's, Acampamento dos Pumas, Acampamento Feliz, Acampamento Peraltas, Acampamento Turma dos Leões, Acampamento Cia do Lazer, Ecologic Park Acampamento, ACM – Minas Gerais – Acampamento Camping Véu da Noiva, ACM – Rio de Janeiro – Acampamento Myron Clarck, ACM – Rio Grande do Sul – Acampamento Rincão do Coelho, ACM – São Paulo – Acampamento ACM/YMCA, ACM – Sorocaba – Acampamento Votorantim, English Camp, Fundação Acampamento Paiol Grande, Mundo da Lua Acampamento, Nosso Recanto (NR) Acampamentos, Ranieri Acampamento, República Lago Acampamento e Sítio do Carroção

2.4 NOSSO RECANTO ACAMPAMENTOS (NR)

Um jovem professor chamado Affonso Maurício Vivolo, mais conhecido como Safo, recebeu dos pais de um aluno como presente, por ter feito um de seus alunos particulares passar de ano, uma viagem para um hotel no interior de São Paulo.

Às vésperas da viagem a família de seu aluno o comunicou que o jovem o acompanharia em suas férias. Acomodado no hotel juntamente com o jovem e sem saber como ocupar seu tempo com tal companhia, Affonso organizava jogos esportivos, caminhadas e outros tipos de atividades, com um pequeno grupo de hóspedes mirins a fim de entreter o jovem. A mãe de um dos garotos comentou com Affonso que em outros países existiam locais próprios para crianças e adolescentes passarem seus períodos de férias escolares, com supervisão de uma equipe especializada e programação pré-definida. (VIVOLO, 2003, p.17)

No ano de 1953 ele se casou com a sua atual esposa, Jacy Aranha Brusarosco Vivolo, mais conhecida como Tia Jacy. O pai e o tio dela possuíam um sítio no município de Ferraz de Vasconcelos e se ofereceram o mesmo para receber os primeiros acampantes

de uma escola de São Paulo aonde o Safo lecionava. Assim nasceu o Acampamento Nosso Recanto fundado com o nome de 'Colônia de férias Nosso Recanto'.

Nas temporadas de férias do Acampamento Nosso Recanto o menino tinha os dias inteiros de brincadeiras e práticas de esportes. Durante esses dias organizavam-se shows artísticos, festas, realizavam-se passeios fora do acampamento a diversos lugares, havia as seções de cinema, torneios. Mas ao lado de tanta diversão também existiam as obrigações e responsabilidades de cada um. Cada acampante era obrigado a organizar sua vida em horários rígidos, responsabilizar-se pela arrumação de sua cama e de seus pertences e, além disso, as obrigações com a comunidade, como trabalhos de limpeza e de cooperação. Um verdadeiro mini-mundo que espelhava, em tudo, o mundo maior e real. (*VIVOLO, 2003, apud José Inácio p. 19-20*)

A primeira temporada de férias aconteceu com 32 meninos, sendo eles de 10 a 14 anos. Quanto mais o tempo passava maior era a procura pelo NR, chegando a 100 acampantes no ano de 1958. Com essa demanda de crianças, começou a ser requisitada a participação feminina nesse grupo. Foi quando então a primeira turma feminina foi para o acampamento junto com os meninos de até 9 anos e era comandada pela Tia Jacy e por sua irmã, Terezinha Brusarosco. O NR ficou na cidade até 1978.

Em 1969, alguns acampantes menores deixaram Ferraz e mudaram-se para São Roque porém o sítio na cidade não durou muito tempo, funcionou apenas dois anos.

Em janeiro de 1971 o acampamento se mudou para Agudos e a grande novidade era que a turma feminina e a masculina puderam partilhar do mesmo espaço. Essa mudança para a cidade de Agudos significou um grande avanço para o NR, pois possuía uma infraestrutura muito mais apropriada para atender a grande procura. Agudos abrigou os acampantes mais velhos até 1987.

Em 1972, a cidade Sapucaí- Mirim se tornou o local do acampamento das crianças menores, e essa unidade é a que hoje conhecemos por NR 1. Com 20 alqueires e acomodando 200 pessoas, o local aos poucos foi sendo modificado e melhor estruturado pelo casal Safo e Jacy. O local hoje abriga dois campos de futebol, um ginásio, dois salões de jogos, touro mecânico, cama elástica, ofurôs, piscina semi-olímpica, lago para caiaques, parede de escalada, tirolesa, discoteca, teatro, cantina, área externa com palco para festas, hover board e o maior zoológico particular de répteis da América Latina.

A ideia era sociabilizar a criança, torná-la independente, acostamá-la a viver em comunidade, prepará-la para a futura vida adulta. A estratégia para atingir esses objetivos foi criar um ambiente em que a criança, convivendo com outros jovens da mesma faixa etária, praticando esportes e atividades lúdicas, que tornassem esse ambiente prazeroso, pudesse adquirir, na prática, o conhecimento necessário para exercer, no futuro, sua cidadania plena. (VIVOLO, 2003, apud José Inácio p. 20)

Em 1988 foi inaugurada a nova fazenda, o então conhecido por NR 2. Ela também se localiza na cidade de Sapucaí Mirim e fica a aproximadamente 20 minutos de distância da outra unidade, sendo cercada pela Serra da Mantiqueira. Em 2003 a unidade hospedava 450 pessoas adequadamente, hoje recebe 700 pessoas em alguns eventos durante o ano.

Seu espaço oferece diversas opções de entretenimento, como cama elástica, cavalos, salões de jogos, tirolesa, quadra de areia, quadras de tênis, cachoeira, piscina semi-olímpica, piscina aquecida com tobogã, piscina de biribol, tobogã com 100m de extensão, lagos, caiaques, sala de dança, boutique, hover board, parede de escalada, dois campos de futebol gramados, dois ginásios com quadras poliesportivas além de um restaurante, pizzaria, enfermaria, 15 chalés bem estruturados e 5 refeições diárias.

Um lugar privilegiado, com águas cristalinas, com muito verde e muita diversidade de fauna e flora, onde predomina o clima temperado de montanha, o que implica em muito sol durante o dia e temperaturas mais amenas à noite. É um ambiente muito rico para fins educacionais, repleto de verde, rico na diversidade de fauna e flora que atende por ano mais de 40 mil pessoas em suas duas unidades.

O NR2 cresceu tendo em sua filosofia a formação física e espiritual dos jovens. Desenvolve a convivência social, o espírito de cooperação, a independência e o amor à natureza. Oferece oportunidades para o desenvolvimento de suas potencialidades e um treinamento de liderança. Exercita-os no cumprimento dos deveres e na defesa de seus direitos. (JAROCKI, 2011 p. 26)

As temporadas de férias do NR acontecem até hoje nos meses de janeiro e julho durando até 3 semanas, no entanto não é o único evento que a empresa oferece. Durante os outros meses do ano o acampamento oferece pacotes de formatura, que duram em média 5 dias, pacotes de escola, normalmente mais curtos, é sede de campeonatos esportivos, em parceria com diversas instituições, realiza treinamentos empresariais,

pacotes com fins religiosos, pacotes educacionais para a prática do inglês, entre outros eventos.

Mais recentemente a empresa passou a oferecer temporadas temáticas nas férias além das temporadas tradicionais, normalmente com a duração de uma semana. Entre elas encontram-se o Milan e o Juventus Camp, que são temporadas voltadas para a aprendizagem e treinamento de futebol, feita com a parceria dos respectivos times, o Circuito Broadway Camp, temporada onde são realizadas atividades voltadas para o canto, a dança e performance musical em geral, a temporada de mini chefs, em que as crianças cozinham e aprendem mais sobre gastronomia, o Fit Camp, temporada voltada para práticas de saúde, alimentação saudável e atividade física, e o E-Camp, em que os acampantes tem um maior contato com o mundo tecnológico e aprendem sobre a criação de aplicativos.

Seja numa temporada de férias mais longa, ou seja, numa temporadinha de fim de semana com escolas o objetivo de cada integrante da equipe de trabalho do Nosso Recanto é um só. A formação do jovem, através da educação informal, preparando-o para ser um adulto completo e positivo.” (VIVOLO, 2003, apud José Inácio p. 19-20)

Nas temporadas de férias tradicionais, no NR 1, instalam-se as crianças de 5 a 10 anos e, no NR 2, as crianças de 11 a 16 anos e em ambas os monitores estão sempre presentes. Acerca dos monitores, muitos que atuam nas temporadas tradicionais já foram acampantes, e passaram por um processo de treinamento, que todos os monitores que lá atuam recebem, e hoje passam a atuar no acampamento sobre o outro ponto de vista, sabendo como é ser acampante e monitor. Os profissionais que atuam como monitores são normalmente estudantes ou graduados em educação física, mas também é possível encontrar monitores das mais diversas áreas.

Sendo o maior acampamento da América Latina, o NR é exemplo em infraestrutura, educação e lazer para os mais variados públicos de todos os estados do país. Não é por menos que a cada ano 40 mil pessoas passam por lá e se divertem das mais diferentes maneiras.

Pouco se tem de material acerca jogos e brincadeiras em acampamentos. A seguir, segue um compilado de jogos e brincadeiras realizadas no NR, para que sejam utilizados em outros acampamentos, ou outros espaços, a fim de levar os melhores dos jogos ao

conhecimento de todos. Essas atividades podem ser adaptadas de acordo com a estrutura do local, e são muito interessantes para desenvolver habilidades como cooperação, coletividade, competitividade, raciocínio, agilidade, conhecimentos gerais, e habilidades motoras e psicológicas de modo geral.

3. CADERNO DE JOGOS

ATIVIDADE 1: OLYMPIAKOS

Faixa etária	Fundamental 1 e 2 (06 a 14 anos)
Quantidade de monitores	No mínimo 6 monitores.
Tempo de duração	Cerca de 50 minutos.
Objetivos gerais	→ Desenvolvimento de liderança → Cooperação → Identificação de competências → Comunicação eficaz → Trabalho em equipe → Desenvolvimento físico e cognitivo → Obediência às regras.
Objetivos específicos	Conseguir atingir os objetivos de cada base buscando uma maior pontuação.
Delimitação de espaço	Campos e salões cobertos.
Materiais necessário	<ul style="list-style-type: none">• Som móvel ou externo com microfone;• Planilha já impressa e plastificada das provas guardadas na pasta.• Bola de Iniciação nº 10;• Bola de Basquete;• Bola de Handebol;• Bola de Mini-Golf;• Medicine Ball;• Saquinhos de areia;• Placa de madeira simulando um campo de futebol;• Cesta de basquete móvel;• Gol de 30cm²;• Cones.
Resumo	Explicação: Os grupos terão que atingir o objetivo de cada base (local específico aonde ocorrerá a prova) para conquistar o máximo de pontos possíveis. A atividade é dividida em 6 ou 7 bases (depende da quantidade de acampantes), onde os grupos terão 5 minutos para alcançar o maior número de pontos e 2 minutos para transição entre as bases. Cada grupo irá receber uma planilha, onde estão apontadas as informações da ordem a ser seguida, nome da prova, local e descrição do objetivo da prova a ser realizada. As bases começam e terminam com a orientação do monitor que está conduzindo a atividade pelo som e/ou toque de sino.

<p align="center">Procedimentos de Segurança do Monitor</p>	<p>→ Roupa e Calçado adequado</p> <p>→ Conhecimento dos locais que serão utilizados</p> <p>→ Não correr em lugar não permitido</p> <p>→ Ficar sempre com sua equipe</p> <p>→ Bom senso caso tenha contato com o acampante</p> <p>→ Comparecer na enfermaria caso necessário</p> <p>→ Estar Ciente das Regras</p>
<p align="center">Orientações de Segurança aos Acampantes</p>	<p>→ Indicar os locais permitidos para a realização da atividade</p> <p>→ Obrigatoriedade de calçado apropriado</p> <p>→ Roupas adequadas para a atividade</p> <p>→ Comunicar o procedimento de inicio e fim da atividade e o seu local respectivo</p> <p>→ Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda</p> <p>→ Indicar o percurso da atividade no caso de chuva</p>

BASES:

<p align="center">OLYMPIAKOS</p>	
<p>BASE</p>	<p>OBJETIVO</p>
<p align="center">1- Basquete</p>	<p>O grupo terá que fazer o maior número de cestas (lances Livres).</p>
<p align="center">2- Handebol</p>	<p>O grupo deverá acertar os bambolês afixados no gol sem que o goleiro pegue a bola.</p>
<p align="center">3- Futebol</p>	<p>O grupo deverá se dividir para segurar uma placa simulando o campo de futebol com obstáculos. O Objetivo é fazer o gol no lado determinado, caso ao contrário será descontado o ponto.</p>
<p align="center">4- Arremesso</p>	<p>Todos deverão arremessar a medicine ball ou o saquinho de areia, dependendo da idade, o mais longe possível. A pontuação será marcada pela quantidade de cones alcançados.</p>
<p align="center">5- Minigolfe</p>	<p>O grupo organizará uma fila onde um integrante por vez deverá chutar até encaixar a bola. O menor número de chutes corresponderá a melhor pontuação.</p>

6- Tiro ao alvo	O grupo deverá usar um estilingue para acertar o alvo, quanto mais preciso for, melhor a pontuação.
7- Salto em altura	Cada integrante do grupo deverá pular o ponto delimitado e cada rodada aumentará a altura. Cada salto valerá 1 ponto.

ATIVIDADE 2: Os Mosqueteiros

<i>Faixa etária</i>	Fundamental 1 e 2
Quantidade de monitores	1 Monitor para cada Grupo (dependendo da idade dos acampantes) 1 Monitor Cardeal 4 Monitores Mosqueteiros 1 Princesa 1 ou mais Bruxas
Tempo de duração	Aproximadamente 60 Min.
Objetivos gerais	<p>→ Desenvolver o raciocínio lógico e interpretativo;</p> <p>→ Estimular a psicomotricidade;</p> <p>→ Estimular ao desafio;</p> <p>→ Cooperação;</p> <p>→ Identificar as competências;</p> <p>→ Comunicação eficaz;</p> <p>→ Trabalho em equipe;</p> <p>→ Desenvolver estratégias;</p> <p>→ Conceito das habilidades motoras;</p> <p>→ Obedecer às regras;</p> <p>→ Noções e valores básicos de escotismo.</p>
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar Os Mosqueteiros em busca de informações; • Realizar provas de habilidades motoras e que evidenciam o escotismo; • Reunir as pistas conquistadas e encontrar o Cardeal; • Receber a dica da localização da base final • Usar os recursos conquistados para libertar a princesa.

Delimitação de espaço	Todos os espaços do acampamento.
Material necessário	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasia dos personagens; • Cordas; • Carta de Phortos; • Tubo de ensaio e efervescente; • Penas; • Cadeado e corrente; • Mapas;
Resumo	<p>No século XVI o Rei Luis XIII da França condena todo e qualquer tipo de pessoa suspeita de praticar bruxarias. O Cardeal Richelieu (homem de confiança do Rei) é responsável por julgar e executar os réus. Os Mosqueteiros sabendo que uma possível injustiça iria acontecer decidem tomar providencias para salvar uma jovem inocente. Porem são impedidos pelas bruxas e agora começa uma corrida contra o tempo para salvar a princesa.</p> <p>Desenvolvimento: No início da atividade será apresentado um teatro para a apresentação dos personagens e para melhor entendimento do jogo.</p> <p>Explicação: Durante a explicação da atividade um monitor dá um pergaminho com o mapa para os grupos e pede para que eles encontrem os personagens sinalizados, recolham as pistas e as entreguem para o cardeal para conseguirem resgatar Constance.</p>
Procedimentos de Segurança do Monitor	<ul style="list-style-type: none"> → Roupa e Calçado adequado; → Conhecimento dos locais que serão utilizados; → Não correr em lugar não permitido; → Ficar sempre com sua equipe; → Bom senso caso tenha contato com o acampante; → Comparecer na enfermaria caso necessário; → Estar ciente das regras.
Orientações de Segurança aos Acampantes	<ul style="list-style-type: none"> → Indicar os locais permitidos para a realização da atividade; → Obrigatoriedade de calçado apropriado; → Roupas adequadas para a atividade; → Comunicar o procedimento de inicio e fim da atividade e o seu local respectivo; → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda; → Indicar o percurso da atividade no caso de chuva.

--	--

BASES

Phortos	Atividade: Devem criar a partir de nós uma Ponte Humana, com algumas instruções iniciais, terão como objetivo passar um integrante do seu grupo, feito isso, receberão uma carta para o Cardeal Richelieu.
Aramis	Atividade: Aramis entregará um frasco inicial à busca de água pura, pode ser de qualquer torneira, lembrando que toda água do acampamento é potável e quando voltarem colocará uma pitadinha de efervescente para fazer o efeito, rezará com o frasco em mãos em silêncio e orientará o grupo que somente isso paralisará a BRUXA
Athos	Atividade: Falar o nome Armand de Sillègue d'Athos d'Autevielle sem errar, todos ao mesmo tempo. Quando conseguirem, entregará uma pena para proteção do grupo
D'artagnan	Atividade: Reuni todos com uma mão no centro e diz que após encontrar todos os Mosqueteiros, devem achar Cardeal Richelieu, pois somente ele está incumbido de achar o paradeiro de Constance com a Bruxa, assim faz com que todos digam ao mesmo tempo “um por todos e todos por um” e levante as mãos como um time. Após esse momento, entrega os códigos dos cadeados.
Cardeal Richelieu	Deve conferir: 1 – Carta; 1 – Pena; 1 – Frasco com água batizada; 1 – Os códigos. Atividade: Se todos os itens estiverem com o grupo será dada uma dica verbal da localização do cativo da Constance.
Constance e bruxa	Atividade: Constance terá que acelerar o grupo para que a solte o mais rápido possível, assim que soltar seus braços da corrente, levará todos até a porta indicando o local de início de atividade e agradecerá pela ajuda dizendo que vai voltar para o seu grande amor D'Atargnan.

ATIVIDADE 3: O RESGATE

A → DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

B→ LOGÍSTICA DA ATIVIDADE

Parte A→ DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Faixa etária	Fundamental 1 e 2 (06 a 15 anos)
Quantidade de monitores	No mínimo 6
Tempo de duração	Cerca de 60 Minutos
Objetivos gerais	→ Trabalho em equipe → Capacidade de planejamento estratégico → Organização coletiva → Divisão de tarefas
Objetivos específicos	Prestar atendimento nas vítimas
Delimitação de espaço	Todo o Acampamentos
Material necessário	Fantasia de piloto, fantasias para os personagens(Países), Ataduras, gaze, talas, papeis, pranchetas e lápis
Resumo	História: Um avião que transportava alguns passageiros estrangeiros para uma festa de confraternização, sofreu uma pane e caiu dentro do acampamento, os passageiros sobreviventes estão feridos. O piloto vem pedir a ajuda. Explicação: O piloto pede ajuda aos grupos, dizendo o que aconteceu, fala dos procedimentos de primeiros socorros que o grupo deverá realizar em cada vítima. Qualquer dúvida do grupo sobre o atendimento poderá ser sanada com a enfermeira na enfermaria. Objetivo: O grupo precisa realizar o melhor atendimento as vítimas, após o atendimento a mesma já em boas condições avaliara o procedimento utilizado pela equipe. Que deverá ir em busca das outras vítimas.
Procedimentos de Segurança do Monitor	- Conhecimento dos locais que serão utilizados; - Bom senso caso tenha contato com os acampantes; - Comparecer na enfermaria caso necessário.
Orientações de Segurança aos Acampantes	- Indicar os locais permitidos para a realização da atividade; - Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo; - Indicar o uso ou a proibição de objetos pessoais; - Indicar o percurso da atividade no caso de chuva; - Obrigatoriedade de calçado apropriado; - Roupas adequadas para a atividade.

Parte B→ LOGÍSTICA DA ATIVIDADE

Personagem	Roupa	Material	Função	Final da Atividade
Piloto	Terno, sapato e calça social	Microfone	Explicar a atividade, mediar às perguntas	Encerra a atividade com aviso no som e convoca todos para o encontro no local da

				explicação. E então passa o resultado da atividade.
Passageiros	Característica de cada país	Lápis	Permitir que os grupos realizem o atendimento necessário e dar a pontuação do mesmo ao termino.	Todos devem se trocar e voltar para o resultado da atividade

ATIVIDADE 4: WAR

A→ DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

B→ LOGÍSTICA DA ATIVIDADE

A

B

Faixa etária	Fundamental 2 (10 a 15 anos)
Quantidade de monitores	5 monitores de juízes, e de 5 a 7 monitores para correr
Tempo de duração	Cerca de 60 minutos
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> → Liderança → Trabalho em equipe → Cooperação → Criação de estratégia → Vivenciar a competição → Resistência → Determinação → Vivenciar a obediência às regras.
Objetivos específicos	Conseguir o maior número de tocos de madeira dentro de sua base ao final da atividade
Delimitação de espaço	Campos / Ginásios e Bosques.
Material Necessário	<ul style="list-style-type: none"> - Tocos de madeira - Barbante e bandeiras para delimitação da base - Apito - Tesoura - Fita simbolizando o fio de vida para cada acampante - Colete para os defensores de cada time
Resumo	<p>Explicação: Após a divisão dos grupos, cada acampante recebe um barbante para amarrar no pulso simbolizando seu fio de vida. Cada grupo se reúne em sua base e deve escolher quatro integrantes do time para defenderem a sua base enquanto os outros atacam as bases adversárias. Cada base inicia-se com 20 tocos de madeira espalhados ao centro da base. Os quatro integrantes da defesa utilizam coletes para serem diferenciados dos atacantes. O objetivo dos atacantes é invadir a base adversária e pegar quantos tocos conseguir saindo sem ser pego pelos defensores. Os defensores por sua vez ficam posicionados ao redor da base e fora da mesma e, só podem invadir a própria base quando os atacantes adentrarem para o roubo dos tocos. Caso o atacante seja pego dentro da base adversária o juiz apita e a base fica paralisada até que o fio de vida seja cortado e, ao apitar</p>

	novamente o jogo se reinicia. Após a perda do fio de vida o acampante deve ir a “enfermaria” e pegar outro fio de vida para retornar ao ataque das bases. Caso o atacante obtenha sucesso e roube um ou mais tocos sem ser pego deve levar os mesmos para sua base aumentando a pontuação do seu time. Durante o percurso entre as bases haverá alguns monitores chamados de “Tropa de Elite” que podem pegar os acampantes e roubar os tocos que se encontram com os mesmos. Em um determinado momento da atividade tocará uma música no som externo e anunciará que está valendo tropa de elite, ou seja, a partir desse momento os acampantes correm atrás dos monitores para roubar os tocos de volta. Ao final da atividade ganha o time que tiver mais tocos em sua base
Procedimentos de Segurança do Monitor	<ul style="list-style-type: none"> → Roupas e Calçado adequado → Conhecimento dos locais que serão utilizados → Não correr em lugar não permitido → Ficar em uma região mais central da atividade → Bom senso caso tenha contato com o acampante → Comparecer na enfermaria caso necessário
Orientações de Segurança aos Acampantes	<ul style="list-style-type: none"> → Indicar os locais permitidos para a realização da atividade → Indicar os locais permitidos para correr e os não permitidos → Obrigatoriedade de calçado apropriado → Roupas adequadas para a atividade → Indicar o uso ou a proibição de objetos pessoais → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda

ATIVIDADE 5: MISSÃO IMPOSSÍVEL

Faixa etária	Fundamental 1 e 2.
Quantidade de monitores	10 a 15 Monitores.
Tempo de duração	Cerca de 60 minutos
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> → Liderança → Vivenciar a competição → Resistência → Determinação → Vivenciar a obediência às regras.
Objetivos específicos	Conseguir todos os elementos necessários para desmontar a bomba.
Delimitação de espaço	Campos / Ginásios e Bosques.
Material Necessário	<ul style="list-style-type: none"> - Papel impresso com os elementos; - bexigas; - caixa de madeira; - Barbante; - Clips; - Fita adesiva.
Resumo	<p>História: Uma bomba foi instalada no NR, e o objetivo dos acampantes é conseguir todos os elementos necessários para desarmar esta bomba.</p> <p>Dinâmica: Após a explicação da atividade cada acampante recebe um papel onde estão os oito elementos necessários para desarmar uma bomba. Estes estão espalhados pelo NR, e individualmente cada acampante deverá conquistar os elementos. Durante a atividade os terroristas estarão correndo atrás dos acampantes afim de não</p>

	<p>permitir que eles consigam os elementos. Se o acampante for pego pelo terrorista, o mesmo receberá um T atrás e não poderá mais pegar nenhum elemento. Só poderá continuar após ir até o local pré-definido para retirar o anti-terrorista, assim podendo conquistar os demais elementos. Assim que conseguirem todos os elementos, os acampantes deverão procurar pelo especialista, que estará andando pelo NR, pois somente ele poderá dar à pista de onde escondida a bomba, e assim que os acampantes chegarem até a bomba, terão pela frente o desafio de desarmá-la. A sorte que vai contar, já que cada bomba tem 3 fios e deverão ser puxados 2 fios, se puxar o fio errado, a bomba explode.</p>
Procedimentos de Segurança do Monitor	<p>→ Roupas e Calçado adequado → Conhecimento dos locais que serão utilizados → Não correr em lugar não permitido → Ficar em uma região mais central da atividade → Bom senso caso tenha contato com o acampante → Comparecer na enfermaria caso necessário</p>
Orientações de Segurança aos Acampantes	<p>→ Indicar os locais permitidos para a realização da atividade → Indicar os locais permitidos para correr e os não permitidos → Obrigatoriedade de calçado apropriado → Roupas adequadas para a atividade → Indicar o uso ou a proibição de objetos pessoais → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda → Indicar o percurso da atividade no caso de chuva</p>

ATIVIDADE 6: HARRY POTTER E A PROFECIA FINAL

Faixa etária	Ensino Fundamental I e II
Quantidade de monitores	6 a 8 Monitores
Tempo de duração	Cerca de 60 min.
Objetivos gerais	<p>→ Trabalho em equipe; → Investigação; → Desenvolvimento estratégico e cognitivo; → Cooperação; → Comunicação; → Autoconfiança; → Criatividade.</p>
Objetivos específicos	<p>- Encontrar os professores e alunos do passado para coletar informações sobre uma criança esquecida; - Unir artefatos e completar a mandala para informação final; - Seguir as instruções dos personagens; - Encontrar a criança da profecia e ajuda-la seguir o caminho do bem.</p>
Delimitação de espaço	Por todos os espaços do acampamento
Material necessário	<p>- Fantasias dos personagens; - Mandalas; - Letras das Bruxas;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Núcleo da mandala; - Alfabeto das Bruxas.
Resumo	<p>19 anos se passaram, Trelawney ainda é professora de adivinhações na Escola de Magia Hogwarts, um belo dia ela tem uma nova visão, a profecia final sobre uma criança que se foi e há muito tempo esquecida retornará a vida para feitos extraordinários, mas não se sabe se fará o bem ou o mal. Com medo da dúvida, ela convoca Harry Potter (Auror) e Hermione Granger (Aplicação das Leis da Magia) para ajudá-la entender, assim acreditam que se essa criança retornar por algum bruxo da treva, ela provocará somente o mal. Eles usam o vira- tempo com os acampantes para retornar a época de escola e dessa forma descobrir quem é a criança da profecia e ajudá-la a seguir o caminho do bem.</p> <p>Desenvolvimento: Ao início da atividade haverá uma encenação para melhor compreensão dos acampantes. Um monitor entregará uma mandala para que os grupos a completem com as peças dadas pelos personagens.</p>
Procedimentos de Segurança do Monitor	<ul style="list-style-type: none"> - Calçado apropriado; - Conhecimento do local da sua base.
Orientações de Segurança aos Acampantes	<ul style="list-style-type: none"> - Calçado apropriado; - Lanterna; - Devem andar em grupo; - Não devem correr.

BASES

Hagrid	Deve entregar as letras e encaixar no mandala de acordo com a cor.
Hermione	Deve entregar as letras e encaixar no mandala de acordo com a cor.
Minerva	Deve entregar as letras e encaixar no mandala de acordo com a cor.
Rony	Deve entregar as letras e encaixar no mandala de acordo com a cor.
Harry Potter	Deve entregar o núcleo da mandala.
Professora Trelawney	Entrega a folha do alfabeto para decifrar o enigma da mandala. Quando eles souberem que é o banheiro, deve orientá-los que é o banheiro por perto.
Murta que geme	Anotar o resultado. Pedir para voltar onde tudo começou.

ATIVIDADE 7: ENIGMA

A → DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

B→ LOGÍSTICA DA ATIVIDADE

Parte A→ DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Faixa etária	Fundamental 1(06 a 10 anos)
Tempo de duração	Cerca de 60 Minutos
Objetivos gerais	→ Trabalho em equipe → Obediência às regras → Organização coletiva → Associar e identificar elementos relacionados
Objetivos específicos	Identificar os personagens camuflados e desvendar o ENIGMA que está sendo proposto
Delimitação de espaço	Área central do acampamento, no período noturno.
Material necessário	Fantasia para os personagens (Monitores), Pista coladas pelo acampamento com o tema escrito, papéis, pranchetas, lápis e o uso de lanternas
Resumo	Os personagens estarão espalhados na área central do acampamento, todos em ponto fixos e os personagens não podem falar fazer somente gesto. O grupo tem um limite de aproximação não podendo encostar e nem usar a lanterna diretamente sobre o personagem. Grupo irá passar por eles e tentar descobrir qual monitor é e anotar o nome e o local onde se encontra. Pelo caminho vão existir várias pistas coladas com temas escritos o grupo deve ir anotando para conseguir desvendar o enigma final que poder ser nome de filmes, desenhos, seriados etc...
Procedimentos de Segurança do Monitor	- Conhecimento dos locais que serão utilizados - Bom senso caso tenha contato com o acampante - Comparecer na enfermaria caso necessário
Orientações de Segurança aos Acampantes	- Indicar os locais permitidos para a realização da atividade - Comunicar o procedimento de inicio e fim da atividade e o seu local respectivo - Indicar o percurso da atividade no caso de chuva - Obrigatoriedade de calçado apropriado - Roupas adequadas para a atividade - Uso de lanternas - Grupo sempre unido - Proibição de grupos correrem na atividade

Parte B→ LOGÍSTICA DA ATIVIDADE

Personagem	Roupa	Material	Função	Final da Atividade
Monitor que Explica	Uniforme	Microfone	Explicar a atividade, mediar às	Acaba com o aviso no som, chamando todos acampantes para apresentação dos

			perguntas e apresentar os grupos na hora da apresentação	personagens e desvendar o ENIGMA.
Personagens	Fantásias que NÃO possam dar medo		Ficar no local até ser desvendado pelos grupos, não podem falar, fazer somente gestos.	Todos devem voltar para o local da explicação da atividade para ser desvendado.

ATIVIDADE 8: JEDI TRAINING ACADEMY

Faixa Etária	1° à 9° ano
Quantidade de Monitores	5 a 10 monitores
Tempo de Duração	Cerca de 40 minutos
Objetivos Gerais	<ul style="list-style-type: none"> → Exercitar a convivência em grupos → Discriminação Temporal → Discriminação Espacial
Objetivos Específicos	As crianças irão treinar nos caminhos da Força e colocarão suas habilidades em teste, para derrotar o lado negro da força.
Delimitação de Espaço	Bases próximas para não tomar muito tempo
Material Necessário	<p>Fantásias: Yoda // Han Solo // Leia // Mestre Jedi // Luke Skywalker // Rey // Stormtroopers // Kylo Ren</p> <p>Estações: Yoda: base para suporte // caixas (preta + branca) // pistas iniciais</p> <p>Han Solo (Estrela da morte): fio elástico</p> <p>Leia (Construir um Droid): quebra cabeça do droid</p> <p>Mestre Jedi (Sabres de luz): 20 sabres de luzes // 20 bambolês que brilham no escuro</p> <p>Luke Skywalker (Nave): labirinto de madeira</p> <p>Rey + Stormtroopers (foto): fotógrafos</p>
	<p>Nosso treinamento Jedi já irá começar assim que o vilão KYLO REN invadir o jantar de boas vindas dos nossos futuros Jedis e desafiar a todos e aos mestres de que eles jamais conseguirão reerguer a Ordem Jedi.</p> <p>Para evitar a extinção dos Jedis, o treinamento dos Youngs</p>

<p style="text-align: center;">Resumo</p>	<p>Padawans (Jedis iniciantes) será composto por estações e eles deverão conseguir a estrela máxima em cada uma delas.</p> <p>Os grupos irão sair em busca do Yoda, que vai estar ao redor do acampamento meditando. Assim que encontrar os grupos terão que escolher entre 2 caminhos (o lado da força, ou lado negro da força, que nada mais são do que o modelo de pistas que irão receber)</p> <p>Os locais pré-estipulados para as estações são os seguintes:</p> <p><u>- Explicação</u> Espaço 1: Teatro Espaço 2: Salão de Eventos</p> <p><u>- Yoda</u> Espaço 1: Salão da Piscina (sol + chuva) Espaço 2: Ginásio 1</p> <p><u>- Escapar da estrela da morte com o Han Solo</u> Espaço 1: Bosque (sol) // Passarela Tupis (chuva) Espaço 2: Frente Estúdio (sol + chuva)</p> <p><u>- Construir um Droid com a Leia</u> Espaço 1: Campão (sol) // 2º piso (chuva) Espaço 2: Barzinho (sol) // Quioscão (chuva)</p> <p><u>- Completar o treinamento do sabre de luz (Mestre Jedi)</u> Espaço 1: Salão de Eventos (sol + chuva) Espaço 2: Belga (Sol) // G2 (chuva)</p> <p><u>- Construir uma StarFighter (Luke Skywalker)</u> Espaço 1: Marcenaria (sol) // Espaço 2: Safão (Sol) // Barzinho (chuva)</p> <p><u>- Tirar uma foto (Stormtrooper + Rey)</u> Espaço 1: Frente Salão Principal Espaço 2: Frente Salão Principal</p> <p><u>- Duelo Final (Kylo Ren)</u> Espaço 1: Salão Principal Espaço 2: Salão Principal</p> <p>Explicação: O monitor explica que os grupos precisam encontrar os personagens espalhados pelo acampamento e devem realizar as provas solicitadas, para completar seu treinamento. Depois disso, os acampantes retornam ao local de explicação da atividade e assistem ao duelo final encenado pelos personagens e enfim recebem o certificado desse treinamento.</p>
<p style="text-align: center;">Procedimentos de Segurança do Monitor</p>	<p>→ Roupas e Calçado adequado → Conhecimento dos locais que serão utilizados → Bom senso caso tenha contato com o acampante</p>
<p style="text-align: center;">Orientações de Segurança aos Acampantes</p>	<p>→ Obrigatoriedade de calçado apropriado → Roupas adequadas para a atividade → Lanternas → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda</p>

ATIVIDADE 9: IRON MAN

Faixa etária	Fundamental 2 (10 a 15 anos)
Quantidade de monitores	13 monitores sendo 12 em bases e um narrando
Tempo de duração	Cerca de 60 minutos
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> → Trabalho em equipe → Cooperação → Criação de estratégia → Vivenciar a competição → Determinação → Vivenciar a obediência às regras → Coletividade → Força → Agilidade
Objetivos específicos	Terminar a atividade em menor tempo
Delimitação de espaço	Área externa utilizando algumas estruturas do espaço em que se encontram.
Material Necessário	<ul style="list-style-type: none"> - Fita de vida do grupo - Prancheta - Outras estruturas já presentes no NR, como falsa baiana, escada de marinheiro, etc.
Resumo	Explicação: Os grupos devem, simultaneamente, seguir a mesma ordem de bases e completá-las antes dos outros grupos. No início da atividade será entregue um colar de fita por grupo, que deve estar com o grupo em todas as provas.
Procedimentos de Segurança do Monitor	<ul style="list-style-type: none"> → Certificar-se da segurança do acampante durante as provas → Bom senso caso tenha contato com o acampante → Comparecer na enfermaria caso necessário
Orientações de Segurança aos Acampantes	<ul style="list-style-type: none"> → Indicar os locais permitidos para a realização da atividade → Obrigatoriedade de calçado apropriado → Roupas adequadas para a atividade → Indicar o uso ou a proibição de objetos pessoais → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda

BASES

Corredor	Uma pessoa de cada grupo deve, ao ouvir o rojão de início, correr da lateral do refeitório até o caiaque e entregar a fita para outro integrante do grupo. No entanto, cabe ao grupo decidir se apenas um ou mais participantes poderão participar da prova em revezamento.
Travessia do lago	A cada dois integrantes de grupos diferentes que chegarem primeiro dividem um caiaque, e devem sem remo, encontrar uma maneira de atravessar o lago até a Falsa Baiana.
Falsa baiana	Dois integrantes por time, ao receber a fita, devem atravessar o lago através da falsa baiana (duas cordas paralelas em que os integrantes se apoiam para atravessar)
Ponte humana	Após receberem a fita ao fim da falsa baiana quatro ou mais integrantes da equipe devem atravessar o lago e resgatar o integrante do grupo, que previamente, se encontrará na “ilha do

	lago”. Esse resgate deve ser feito de tal maneira que o integradoilhado não pode se molhar até a travessia estiver completa.
Escada de marinheiro	Um integrante do grupo deve atravessar a escada de marinheiro sem cair no lago e entregar a fita ao próximo. Caso ele caia deve voltar a fila e tentar atravessar novamente.
Rastejamento	Um integrante deve rastejar sobre um obstáculo de lama sem tocar na corda acima de sua cabeça.
Campo minado	Essa prova consiste em uma sequência de cinco bambolês alinhados no chão e cada grupo deve atravessar uma pessoa para o outro lado com uma pessoa em cada bambolê e sem que saia do mesmo. A sexta pessoa deve ser carregada, da maneira como o grupo preferir, sem relar nos outros ou fora dos bambolês.
Assinatura e grito de guerra	Após passarem o campo minado pelo menos 70% do grupo deve assinar o nome em uma folha e cantar o grito de guerra para finalizar a prova.

ATIVIDADE 10: GINCANA AQUÁTICA

Faixa etária	Fundamental 2 (10 a 15 anos)
Quantidade de monitores	3 monitores para serem juízes
Tempo de duração	Cerca de 60 minutos
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> → Trabalho em equipe → Cooperação → Criação de estratégia → Vivenciar a competição → Resistência → Determinação → Vivenciar a obediência às regras → Coletividade
Objetivos específicos	Ficar entre os melhores colocados nas provas e somar pontos para o resultado final
Delimitação de espaço	Piscina semi-olímpica
Material Necessário	<ul style="list-style-type: none"> - Bexigas - Bolas de tênis de mesa - Apito - Duas blusas e dois shorts por grupo - Materiais pequenos que possam ser molhados para a prova final (colheres, bolas de tênis de mesa, tocos de madeira, etc.)
Resumo	Serão realizadas cinco provas na piscina onde os integrantes devem se revezar para que todos participem. Serão atribuídos pontos de acordo com a colocação nessas provas e ao final da atividade ganha o grupo com mais pontos.
Procedimentos de Segurança do Monitor	<ul style="list-style-type: none"> → Certificar-se da segurança do acampante durante as provas → Bom senso caso tenha contato com o acampante → Comparecer na enfermaria caso necessário → Evidenciar os perigos de acidentes na área da piscina → Evitar com que os acampantes se arrisquem nas brincadeiras dentro da piscina
	<ul style="list-style-type: none"> → Roupas adequadas para a atividade → Indicar o uso ou a proibição de objetos pessoais → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo

Orientações de Segurança aos Acampantes	→ Incentivar o uso de protetor solar caso faça sol → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda
--	--

PROVAS

Revezamento	Um integrante por equipe devem atravessar a piscina nadando e ao encontrar no bordo permite com que o próximo faça a mesma travessia. Quando o quarto integrante do grupo finalizar a travessia termina-se a prova.
Equilíbrio	Os integrantes devem fazer a mesma travessia da prova passada, no entanto com uma colher na boca equilibrando uma bolinha de tênis de mesa. Devem atravessar sem que a bolinha saia da colher e caso ela caia devem recomençar a prova.
Troca de roupa	Dois integrantes se vestirão com uma blusa e um shorts. Eles devem partir dos dois extremos opostos da piscina até se encontrar no meio e fazer a troca de roupa dentro da água e nadar de volta de onde vieram.
Bexiga	A prova é semelhante a primeira, no entanto ao atravessar a piscina o integrante deve sair da mesma e encher uma bexiga até que ela estoure. Só assim o outro integrante pode dar continuidade a prova e fazer o mesmo, até que o quarto participante estoure a bexiga.
Prova final	Todos os integrantes devem ficar de costas para a piscina enquanto os monitores atiram pequenos objetos como colheres, bolas de tênis de mesa e tocos de madeira na piscina. Ao apito do monitor os participantes devem mergulhar e coletar a maior quantidade de objetos possíveis. Ganha a prova a equipe com mais objetos coletados.

ATIVIDADE 11: QUIZ NR

Faixa etária	Fundamental 2 (10 a 15 anos)
Quantidade de monitores	3 monitores, um apresentador e dois juízes.
Tempo de duração	Cerca de 50 minutos
Objetivos gerais	→ Trabalho em equipe → Cooperação → Vivenciar a competição → Determinação → Vivenciar a obediência às regras → Coletividade → Conhecimentos gerais
Objetivos específicos	Acertar o maior número de perguntas e apresentar a coreografia de uma música que será avaliada pelos juízes.
Delimitação de espaço	Salão
Material Necessário	- Lápis - Filipetas de papel - Pranchetas - Som
	Serão feitas 20 perguntas acerca de conhecimentos gerais e nos intervalos entre as perguntas uma música será colocada e o grupo

Resumo	devem criar uma coreografia envolvendo cinco acampantes, que será avaliada como show de talento.
Procedimentos de Segurança do Monitor	→ Certificar-se da segurança do acampante durante as provas → Bom senso caso tenha contato com o acampante → Comparecer na enfermaria caso necessário
Orientações de Segurança aos Acampantes	→ Roupas adequadas para a atividade → Indicar o uso ou a proibição de objetos pessoais → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda

ATIVIDADE 12: CAOS

Faixa etária	Fundamental 2 (10 a 15 anos)
Quantidade de monitores	1 monitor por grupo como juiz, 1 narrador e 1 monitor no tabuleiro
Tempo de duração	Cerca de 60 minutos
Objetivos gerais	→ Trabalho em equipe → Cooperação → Vivenciar a competição → Determinação → Vivenciar a obediência às regras → Coletividade → Conhecimentos gerais → Agilidade
Objetivos específicos	Responder as perguntas corretamente e chegar ao fim do tabuleiro primeiro.
Delimitação de espaço	Passarelas dos espaços onde estiverem.
Material Necessário	- Tabuleiro gigante e peões - Papel com as respostas (para os monitores) - Prancheta - Papel com as perguntas - Som
Resumo	Serão distribuídas pelas passarelas do acampamento 40 perguntas em folha fixadas nos mais diversos lugares. Um representante do grupo deve jogar o dado e conforme a casa que cair deve ir atrás da pergunta e respondê-la corretamente ao monitor juiz ou realizar a prova física que for pedida. Ao responder a pergunta corretamente o representante lança o dado novamente, caso o grupo erre a resposta devem continuar respondendo até que acertem. Ganha o time que chegar ao final do tabuleiro primeiro.
Procedimentos de Segurança do Monitor	→ Certificar-se da segurança do acampante durante as provas → Conhecimento dos locais que serão utilizados → Bom senso caso tenha contato com o acampante → Comparecer na enfermaria caso necessário
Orientações de Segurança aos Acampantes	→ Roupas adequadas para a atividade → Obrigatoriedade de calçado apropriado → Indicar o uso ou a proibição de objetos pessoais → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo → Indicar os locais permitidos para a realização da atividade → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda

ATIVIDADE 13: ESCONDE-ESCONDE

Faixa etária	Fundamental 2 (10 a 15 anos)
Quantidade de monitores	Todos os monitores para se esconder e um como juiz
Tempo de duração	Cerca de 60 minutos
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> → Vivenciar a competição → Determinação → Vivenciar a obediência às regras → Coletividade
Objetivos específicos	Encontrar o maior número de monitores escondidos pelo acampamento
Delimitação de espaço	Todo o acampamento
Material Necessário	<ul style="list-style-type: none"> - Lanterna - Prancheta para o monitor juiz - Capa preta para os monitores escondidos.
Resumo	Os monitores se esconderão pelo acampamento e os acampantes devem em grupo, ou não, achá-los e levá-los até a fogueira aonde o monitor juiz se localiza. Durante a atividade haverá momentos de “bate-cara” onde os acampantes, independente de onde estejam, devem se abaixar e apagar as lanternas enquanto os monitores escondidos, ou já capturados, mudam de local.
Procedimentos de Segurança do Monitor	<ul style="list-style-type: none"> → Certificar-se da segurança do acampante durante as provas → Conhecimento dos locais que serão utilizados → Bom senso caso tenha contato com o acampante → Comparecer na enfermaria caso necessário → Usar a roupa e o calçado adequado
Orientações de Segurança aos Acampantes	<ul style="list-style-type: none"> → Roupas adequadas para a atividade → Obrigatoriedade de calçado apropriado → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo → Indicar os locais permitidos para a realização da atividade → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda

ATIVIDADE 14: SCOTLAND YARD

Faixa etária	Fundamental 2 (10 a 15 anos)
Quantidade de monitores	8 monitores que serão personagens
Tempo de duração	Cerca de 60 minutos
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> → Vivenciar a competição → Determinação → Vivenciar a obediência às regras → Coletividade → Trabalho em equipe
Objetivos específicos	Encontrar o autor do crime que houve na cidade
Delimitação de espaço	Todo o acampamento
Material Necessário	<ul style="list-style-type: none"> - Lanterna - Prancheta para os grupos - Roupa dos personagens.

Resumo	A atividade se inicia com um teatro onde os personagens são apresentados e um crime é cometido. O papel dos grupos é encontrar os personagens espalhados pelo acampamento, interrogá-los e juntamente com o grupo indicar um suspeito que consideram culpado. Os personagens darão dicas para facilitar esse processo e no final um teatro de encerramento revela o criminoso.
Procedimentos de Segurança do Monitor	<ul style="list-style-type: none"> → Certificar-se da segurança do acampante durante as provas → Conhecimento dos locais que serão utilizados → Bom senso caso tenha contato com o acampante → Comparecer na enfermaria caso necessário → Usar a roupa e o calçado adequado
Orientações de Segurança aos Acampantes	<ul style="list-style-type: none"> → Roupas adequadas para a atividade → Obrigatoriedade de calçado apropriado → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo → Indicar os locais permitidos para a realização da atividade → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda

ATIVIDADE 15: TORTA NA CARA

Faixa etária	Fundamental 1 e 2 (7 a 15 anos)
Quantidade de monitores	Um apresentador
Tempo de duração	Cerca de 60 minutos
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> → Vivenciar a competição → Determinação → Vivenciar a obediência às regras → Conhecimentos gerais
Objetivos específicos	Fazer o maior número de ponto de acordo com o acerto de perguntas.
Delimitação de espaço	Salão
Material Necessário	<ul style="list-style-type: none"> - Chantilly - Bancada com sirene - Som - Folha com as perguntas para o apresentador
Resumo	Inicialmente divide-se em dois times. Uma pessoa enfrenta a outra do grupo adversário em um jogo de perguntas e respostas. Ao final da pergunta o participante deve apertar a sirene e responder a pergunta. Caso responda corretamente ele ganha o direito de dar um tortada em seu adversário, caso erre, ele próprio recebe a tortada. Ganha o grupo que no final tiver mais acertos.
Procedimentos de Segurança do Monitor	<ul style="list-style-type: none"> → Certificar-se da segurança do acampante durante as provas → Bom senso caso tenha contato com o acampante → Comparecer na enfermaria caso necessário → Usar a roupa e o calçado adequado
Orientações de Segurança aos Acampantes	<ul style="list-style-type: none"> → Roupas adequadas para a atividade → Comunicar o procedimento de início e fim da atividade e o seu local respectivo → Indicar o local permitido para a realização da atividade → Reforçar a presença dos monitores na atividade caso necessite de ajuda

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vale ressaltar que o jogo tem fundamental importância na vida de quem o joga, uma vez que os valores adquiridos no mesmo, se transferem para outras esferas da vida. Isso faz com que os seus praticantes, levem o que foi aprendido para os ambientes em que se encontra, como no trabalho, na família, no ciclo de amizades, entre outros.

Esses valores, que se constroem com a prática do jogo envolve, além do ganho motor em ampliação do repertório físico de seu praticante, a cooperação, a coletividade, aspectos competitivos, trabalho em equipe, respeito a si mesmo, ao próximo e ao ambiente, a vivência e obediência às regras e conhecimentos para o resto da vida.

O jogo pode ser jogado sozinho ou com mais de uma pessoa. Neste último caso, dentro dos acampamentos, o jogo assume um papel de fenômeno socializador, permitindo que os valores citados anteriormente fiquem ainda mais presentes e evidentes para o acampante. Pensando no acampamento, com diversas pessoas, podemos encontrar inúmeras situações de jogo, mesmo sem considerarmos as atividades planejadas e fornecidas pelos monitores.

Assim como o jogo, os acampamentos educativos propiciam para seus acampantes conhecimentos que ultrapassam os limites físicos desses espaços. Aprende-se a arrumar a cama, a não mexer nos armários dos colegas, a cuidar dos próprios pertences, a não sujar o meio ambiente, etc. Acerca de todos os ensinamentos que o acampamento oferece, o respeito a tudo e todos é o valor mais evidente e mais importante para os acampantes.

De acordo com relato de monitores que trabalham no Nosso Recanto Acampamentos, fica muito clara a influência do acampamento na vida dos acampantes. Principalmente nas temporadas de férias, quando algumas crianças vão há anos e, portanto, com muita frequência, é possível notar a diferença do primeiro para o último dia. O crescimento e amadurecimento dos mesmos é evidente, inclusive de acordo com os pais, que relatam notar grandes mudanças, positivas, em seus filhos.

Ainda sobre os relatos dos monitores, nota-se que as atividades dirigidas, principalmente as noturnas, são as atividades mais esperadas pelas crianças. A felicidade e deslumbre dos acampantes, principalmente ao verem os teatros dos monitores, as roupas destes, e ao ouvir as histórias lá contadas é encantadora e nos remete aos estudos de Huizinga já citados no início do trabalho. O arrebatamento da criança é evidente no

acampamento durante o jogo. Ela participa e se esforça de tal maneira que o encanto se encontra estampado em seu rosto.

As tendências atuais apontam que alguns acampamentos fogem do tradicionalismo, criando eventos ou temporadas temáticas, para atender a uma maior gama de pessoas e visar o lucro também, no entanto, os valores tradicionais se mantêm presentes independente do tema abordado. Podemos encontrar até acampamentos com temática extremamente moderna, que envolve a criação de aplicativos para celulares. Não se sabe o que esperar no futuro, talvez temáticas novas, mas todas certamente contarão com os jogos como ferramenta de ensino e aprendizagem.

A importância desse trabalho consiste em ampliar e divulgar os jogos nos acampamentos assim como sua importância para a vida dos acampantes, uma vez que pouco material é encontrado na literatura nacional sobre o tema.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ACAMPAMENTOS EDUCATIVOS. **ABAE**

Disponível em: <<http://www.abae.org.br>>. Acesso em: 28 nov. 2016.

BORTOLETO, M. A. C.; PINHEIRO, P. H. G. G.; PRODOCIMO, E. **Jogando com o circo**. Várzea Paulista: Fontoura, 2011.

CAILLOIS, R. OS JOGOS E OS HOMENS: A MÁSCARA E A VERTIGEM – Lisboa: Cotovia, 1990

EELLS, E. *History of organized camping: the first 100 years*. Martinsville, USA: American Camping Association, 1986.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores associados, 2002

FUNDAÇÃO ACAMPAMENTO PAIOL GRANDE. **[Informações]**.

Disponível em: <<http://www.paiolgrande.com.br>>. Acesso em: 24 nov. 2011.

HIRAMA, F. P. **Pedagogia do basquetebol: o jogo como ferramenta no processo de ensino, vivência e aprendizagem**, 2014. 70f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2014

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva: 1993

JAROCKI, R. M. **Acampamentos educativos: uma proposta pedagógica**. Fajolca, 2007.

KISHIMOTO, T.M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LETTIERI, F. **Acampando com a garotada**. São Paulo, Brasil: Ícone, 1999.

LOPES, M. G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. São Paulo: Cortez, 2001.

NOSSO RECANTO. **Acampamento nosso recanto**.

Disponível em: <<http://www.nossorecanto.com.br>>. Acesso em: 24 nov. 2016.

RIBEIRO, O. C. F. Revendo a atuação do profissional do lazer nos acampamentos de férias. *Licere*, Belo Horizonte, v.9, n.1, p. 81-96, 2006

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

VIVOLO, M. V. A. **Acampamentos do Brasil: aspectos históricos e importância social**. 2003. Monografia (MBA Economia do Turismo) - Universidade de São Paulo. USP, São Paulo, 2003.