

PROPOSTA

Quando nasceu a idéia de aplicarmos este curso, nós o elaboramos com uma ideologia diferenciada: “DAR UMA BASE SÓLIDA AOS PROFISSIONAIS INICIANTEs”, através de métodos atuais e motivadores, para que o trabalho possa ser desenvolvido de forma satisfatória para as partes envolvidas.

OBJETIVO

Do curso: auxiliar na formação e capacitação ou aprimoramento para quem queira desenvolver ou já desenvolva alguma atividade nessa área.

Da apostila: Servir como fonte de consulta para os profissionais que estão iniciando ou que já atuem na área. Esperamos que ao consultá-la, ela possa ajudá-lo (a) a resolver as várias situações que serão encontradas “em campo”. Ela foi elaborada de forma resumida e de acordo com alguns conceitos básicos e atuais de recreação e que agora É SUA! Guarde-a com carinho e faça bom uso dela. Tem por objetivos principais:

- ▶ **Integrar o indivíduo ao meio social;**
- ▶ **Desenvolver o conhecimento mútuo e a participação grupal;**
- ▶ **Facilitar o agrupamento por idade ou afinidades;**
- ▶ **Desenvolver ocupação para o tempo ocioso;**
- ▶ **Adquirir hábitos de relações interpessoais;**
- ▶ **Desinibir e desbloquear;**
- ▶ **Desenvolver a comunicação verbal e não-verbal;**
- ▶ **Descobrir habilidades lúdicas;**
- ▶ **Desenvolver adaptação emocional;**
- ▶ **Descobrir sistemas de valores;**
- ▶ **Dar evasão ao excesso de energia e aumentar a capacidade mental do indivíduo.**

PERFIL DE UM BOM MONITOR

- Ser animado (não palhaço), responsável, educado, seguro, entusiasta, cordial, envolvente, confiante, calmo, paciente (primordialmente em situações adversas, que é onde se exercita essa qualidade) e comunicativo (expressar-se de forma clara, culta e objetiva).
- Ter uma boa apresentação: cabelos bem cuidados (homens e mulheres), unhas aparadas, perfume (suave fragrância), hálito agradável (além da higiene, uma balinha é sempre bem-vinda), batom, sorriso, postura de educador, não mascar chicletes, não usar gírias e nem modismos (pelo menos num primeiro momento), acessórios (toucas, bandanas, óculos, só devem ser usados em lugares e momentos oportunos), tatoos não devem ser mostradas, piercing's devem ser retirados.
- Ser profissional: as brigas e rivalidades que existirem entre profissionais envolvidos em um trabalho devem ser resolvidas entre os mesmos num bom bate-papo, de preferência após o trabalho ou assim que tiverem uma oportunidade e quando for o caso, levar à coordenação.
- Nunca deixe que essas diferenças atrapalhem o bom andamento do trabalho que está sendo desenvolvido.
- Ter responsabilidade pelo seu grupo.
- Ser o ponto de referência do seu grupo.
- Cuidar do bem-estar de cada integrante do seu grupo.
- Estar pronto para esclarecer dúvidas ao coordenador a respeito do seu grupo.

- Quando não souber de algo, não dê respostas vazias, informe-se a respeito e depois repasse a informação para o seu grupo.
- Informar a coordenação qualquer irregularidade ou alteração.
- Ficar atento a provocações de qualquer tipo (raciais, políticas, religiosas, físicas, etc) e não permiti-las.
- Em caso de acidente ou outra eventualidade, informar a coordenação.
- Incentivar o grupo, ele refletirá a sua animação.
- Ter sempre uma carta na manga, nunca mostre tudo o que sabe.
- Policie-se em relação ao que está fazendo, tem sempre alguém de olho...!
- Ter flexibilidade e pensamento rápido diante de situações não favoráveis.
- Trabalhar em equipe.
- Ser prestativo.
- Ouvir o que todos tem a dizer.
- Não fazer distinção a ninguém, todos são iguais e importantes.
- Nunca falar palavrões e nem atribuir apelidos a ninguém.
- Não corrigir ou satirizar o seu companheiro (a) de trabalho perante o cliente.
- **Nunca medicar ninguém.**
- Não tratar professores (as) ou monitores (as) como tio/tia.
- Segurança: Redobrar a atenção em determinados locais e situações (embarque / desembarque das crianças; travessia de ruas, que, se pudermos evitar, melhor; quando o local for muito grande e/ou com muitas pessoas, marcar ponto de encontro de acordo com a faixa etária);
- Convidar, não impor.
- Não centralizar as atenções.
- Evitar intimidades.
- Levar em conta o interesse do grupo.
- Valorizar a participação e não o resultado (no caso das competições).
- Dar oportunidade aos participantes de manifestar sua criatividade.
- Criar e manter um clima de alegria, aceitação, cooperação e descontração.
- Ao dirigir-se as pessoas, a voz deve ser modulada, calma e natural.
- Feeling, um pouco de “dom” e estar pronto para qualquer eventualidade também são características do monitor.
- Nós somos meros coadjuvantes (uma faísca) e eles é que são os artistas principais (protagonistas).
- Deixar claro para eles que nós estamos trabalhando e eles se divertindo (lógico que nós vamos nos divertir juntos, não somos robôs).
- Não julgue pela aparência.
- Fazer com que seu maior “problema” se torne seu aliado, atribua-lhe tarefas.
- Discernir entre iniciativa e precipitação.

CONDUTA NOS JOGOS

- Animação.
- Em caso de polêmica ou discussão, sempre estar do lado da pessoa que está orientando a atividade.
- Distinguir os momentos de agito e de silêncio.
- Não agir como acampante e sim como profissional.
- Ficar atento ao orientador do jogo.

ATIVIDADES RECREATIVAS

1- Jo-Quei-Pô Gigante

Material: Nenhum

Os participantes serão divididos em três equipes, e dispostos de modo que cada equipe fique de frente para outra, formando um triângulo.

Ao sinal do monitor, cada equipe deverá virar de costas para as outras e escolher um dos três "símbolos": "CAÇADOR", "LEÃO" e "ESPINGARDA". Feito isso, todas as equipes devem se posicionar em seus lugares, formando colunas (um participante ao lado do outro). Ao novo sinal do monitor, todas as equipes deverão virar-se e mostrar o "símbolo" escolhido - **IMPORTANTE**: todos os participantes da equipe deverão colocar o mesmo "símbolo".

Mas quem ganha de quem??? O "LEÃO" ganha do "CAÇADOR" - O "CAÇADOR" ganha da "ESPINGARDA" - A "ESPINGARDA" ganha do "LEÃO"...

Vence a equipe que marcar o maior número de pontos.

Uma variação dessa atividade, é que o monitor poderá fazer apenas duas equipes com os participantes, a disposição será de uma equipe de frente para outra, com um determinado espaço entre elas. A atividade seguirá como na explicação acima, com a diferença de que a equipe que ganhar o ponto deverá correr atrás da equipe que perdeu o ponto, e todos os participantes que forem pegos passará para a equipe adversária. Vence a equipe que tiver com maior quantidade de participantes.

2 - O Caçador, o Pardal e a Abelha.

Material: Nenhum.

Todas as crianças fazem um círculo de mãos dadas, com exceção de três participantes, que serão o caçador, a abelha e o pardal.

Dado o sinal de início, o caçador deve perseguir o pardal. O pardal deve perseguir a abelha. E a abelha deve correr atrás do caçador.

Podendo correr por dentro ou por fora do círculo. Quando alguém for pego, troca-se o caçador, o pardal e a abelha.

3 - Explosão

Material: Bexigas e barbantes.

Divide-se o grupo em duas equipes. Onde será escolhido um participante de cada equipe, o mesmo irá amarrar um barbante em sua cintura, com duas ou mais bexigas cheias. Ao ser dado o sinal, a equipe deve correr atrás do participante que estará com a bexiga, e tentar estourar os balões de sua cintura. Cada participante terá direito a estourar apenas uma bexiga.

Objetivo: Estourar a bexiga da equipe adversária, a equipe que conseguir primeiro ganha a atividade. (pode ser estipulado um tempo para a atividade).

4 – Puxa o rabo do macaco

Material: Tiras de papel crepom ou papel higiênico.

Atividade onde não necessita da divisão de equipes. Cada participante receberá antes do início da atividade, um "rabo", todos deverão colocá-lo por dentro da calça, na parte de trás do corpo, lembrando que o monitor deverá pedir a todos os participantes que coloque a blusa por dentro da calça, pelo menos na parte de trás, pois, o "rabo" deverá ficar bem amostrado, não devendo escondê-lo dentro da roupa.

Algumas regras deverão ser colocadas na atividade, como:

- 1 - Nenhum participante deverá esconder seu "rabo";
- 2 - Nenhum participante deverá sentar no chão em cima do rabo;
- 3 - Nenhum participante poderá ficar segurando o seu "rabo";
- 4 - Nenhum participante deverá encostar-se em qualquer que seja o lugar para proteger o seu "rabo";
- 5 - Se seu "rabo" for arrancado inteiro, ou mesmo que arrancado só um pedaço, o participante automaticamente estará fora da atividade, e não poderá mais arrancar o "rabo" de ninguém;

Vencerá a atividade quem conseguir ficar com o seu "rabo" até o final. Conforme for diminuindo o número de participantes, o espaço para eles correrem deverá ser diminuído também.

05-Nó Humano

Material: Nenhum.

Forme duas ou mais equipes dependendo da quantidade de pessoas, os grupos devem ter números iguais de integrantes.

Os participantes vão cruzar os seus braços formando um X, depois eles darão as mãos formando um círculo o objetivo é desfazer o nó sem soltar as mãos à equipe que desfazer primeiro ganha o desafio.

Para visualizar melhor oriente todos que ao terminar a equipe toda de sentar.

06- Apito Escondido

Material: Um apito para o monitor, barbante.

O monitor deverá colocar todas as crianças em forma de roda, uma ao lado da outra, com as mãos unidas em frente ao rosto. Ele deverá escolher algumas crianças para deixar o grupo, outro monitor deverá levar essas crianças para algum lugar onde não poderão escutar o que será combinado com as crianças que ficaram na roda.

O monitor que ficou na roda com as crianças deverá explicar que o amiguinho que entrará na roda deverá adivinhar com quem está o apito, mas na verdade o apito não estará com ninguém e sim amarrado atrás da cintura do monitor, quando este parar em frente de alguma criança e fizer um sinal já estipulado, como dar uma abaixadinha em frente à criança, esta deverá pegar discretamente o apito, apitar e soltá-lo imediatamente.

Explicado isso para as crianças da roda, o monitor deverá trazer uma das crianças que foi tirada do grupo, ela entra no meio da roda como o monitor, e o monitor deverá explicar que algum amiguinho está com um apito nas mãos, e ele deverá adivinhar com quem está o apito, mas para deixar um pouco mais fácil, o amiguinho que estiver com o apito vai apitar, mas esse apito poderá passar de mão em mão.

Feito isso, o monitor começará a andar dentro da roda com a criança, sem deixar que ela veja o apito amarrado atrás da sua cintura. O monitor vai parar em frente a algumas crianças para elas apitarem, ele deverá usar sua criatividade e poder de motivação para que a criança continue tentando achar o apito. Depois de algumas erradas, o monitor começa a dar pistas de onde está o apito, dando voltinhas rápidas em frente à criança, depois começa a dar mais e mais pistas até a criança ver onde está apito.

07 – Bambolê Maluco

Material: Bambolê.

O grupo será dividido em duas equipes com números iguais de participantes. O bambolê vai ficar em diagonal no corpo de um participante que iniciará a brincadeira, o bambolê tem que passar por todos os participantes até chegar no primeiro.

Observação: o bambolê tem que passar por todos e os mesmos não podem soltar as mãos. Assim que o bambolê passar por todos, a equipe deve sentar.

08- Ameba

Material: Nenhum.

No início todos são amebas, para evoluir eles terão que encontrar um participante que seja a mesma coisa que ele.

Assim que encontrar outro jogador em duplas eles tiram jo- quei- po, quem ganha passa a ser sapo e para evoluir, ele deve encontrar outro sapo e tirar novamente o jo- quei- po para evoluir. Caso ele perca, ele passa a ser ameba.

A seqüência para a evolução é: ameba para sapo, sapo para coruja, coruja para leão, leão para homem/ mulher, homem/mulher para super-homem/ super-mulher. Ganha a atividade quem se tornar SUPER.

09 – Nunca Três

Material: Nenhum.

No início você escolhe um ou dois participantes para serem os pegadores. Os demais vão formar duplas e quando um pegador segurar a mão de um da dupla o outro vai virar o pegador. Essa atividade deve ser por tempo, ou até que todos tenham sido pegador pelo menos uma vez.

10- Corrida de Três Pés

Material: bexiga palito e apito.

Dividir a turma em dois grupos, depois montar duplas e amarrar um bexiga palito para unir os pés das duplas.

Depois que eles estiverem preparados, organize duas fileiras para iniciar a corrida. Ao seu sinal eles vão começar, ganha a equipe que todos correrem primeiro.

11-Corre Cotia

Material: Um Lenço.

Essa atividade poderá ser feita com quatro ou mais participantes (nessa atividade quanto mais participantes tiver, melhor). Uma idade mínima ideal para essa atividade seria de três anos.

Coloque todos os participantes sentados, com os olhos fechados, formando um círculo. Escolha uma delas para começar a atividade. Essa criança vai andar em volta da roda com o lenço nas mãos. Ela vai escolher um dos participantes que estará sentado na roda, e jogará o lenço atrás dele. Esse participante terá de pegar o lenço e correr para pegar o participante que jogou o lenço, enquanto o mesmo dá a volta na roda e senta-se no lugar de quem recebeu o lenço. Se conseguir pegar, esse participante sai da atividade. Caso contrário, o participante que recebeu o lenço vai ter de escolher outro e recomeçar a atividade.

Não é aconselhável excluir um participante - ainda mais sendo criança - de qualquer que seja a atividade, uma variação para que isso não ocorra, ou que pelo menos você consiga "mascarar" essa situação, é ir colocando os participantes que deveriam sair, dentro do círculo.

Enquanto o participante anda e escolhe outro para jogar o lenço atrás, todos devem cantar a seguinte música:

Corre cotia na casa da tia

Corre cipó na casa da vó

Lencinho na mão

Caiu no chão!

Moça bonita do meu coração

Pode pegar?

Pode!

Ninguém vai olhar?

Não!

12- Quero – quero

Material: Nenhum.

O monitor fala em voz alta: “eu quero, eu quero, quero” e as equipes respondem: “o que, o que, o que?”, o monitor então pede o objeto, lembrando às crianças que não vale atirar o objeto, não vale pegar o objeto e sair correndo pelo corredor, só vale o objeto que passar de mão em mão e de banco em banco até chegar na mão do monitor.

13- Caixinha de surpresas

Material: Uma caixinha ou saquinho com tarefas.

Uma caixinha com tarefas engraçadas estará passando de mão em mão, quando o monitor apitar, com quem estiver a caixinha, terá de tirar um papel com uma tarefa e cumpri-la.

14- Mango

Material: Uma lista.

Uma lista com várias coisas anotadas estará em suas mãos. As equipes deverão adivinhar o que está anotado nela, para isso o monitor deverá apontar uma criança de cada equipe alternadamente e só vale o que ela disser e se ela acertar, ponto para a equipe. Ex.: uma cor: preta; um animal: lontra, etc.

15- Gincana Musical

Material: Nenhum.

O monitor escolhe o estilo da música (sertanejo, rock, só cantar músicas de um (a) determinado (a) artista, ou dupla, grupo, ou palavra, etc).

16 – Fotão

Material: Som.

Quando a música toca, todos dançam. No momento em que a música parar os participantes devem parar em estátua e esperar o "CLICK" do monitor representando uma foto. Ainda em estátua os participantes ouvem a situação que o monitor vai falar. Ex: XII! MAMÃE CHEGOU!!!! A partir daí os participantes devem fazer uma ação diante da situação. E quando a música começar todos dançam novamente.

17- Sincronismo

Material: Jornal.

Em duplas. Os alunos segurarão as extremidades de uma folha de jornal. O professor irá dinamizar as ações a serem cumpridas pelas duplas (correr, saltar, girar, etc) sem que se rasgue o jornal. Pode-se inclusive, determinar um pegador e iniciar um "pega".

18- Barreira do Som

Material: Nenhum.

Divisão por duas equipes, uma equipe (em fileira) ficará no centro e será a barreira do som. A outra irá se dividir, uma parte para cada lado da barreira. Um dos lados receberá secretamente do monitor uma frase, que deverá ser passada para a outra parte da equipe aos berros, já que a barreira do som - também aos gritos - tentará impedir a parte da equipe que não sabe a frase de escutá-la, durante um curto tempo pré-estabelecido pelo monitor no momento da explicação. Inicia-se com o sinal do monitor e encerra-se com o mesmo, recomenda-se a utilização de um apito. Material: apito.

19- Cobra Cega ou Cabra Cega

Material: Um Lenço.

Essa atividade poderá ser feita com quatro participantes ou mais. Uma idade mínima ideal para essa atividade seria de cinco anos.

Essa atividade poderá ser realizada em qualquer espaço, num salão, no quarto, na sala, no quintal, na varanda, etc.

Coloque o lenço para vendar os olhos de um dos participantes. Faça-o girar duas ou três vezes e depois sair à procura dos outros participantes. Ele terá que pegar um deles e adivinhar quem é sem o mesmo falar nada, ou ter que falar um objeto e achar um participante que tenha esse objeto. Adivinhando, ele passará a venda para o participante que foi pego.

Música

Cobra cega da onde você veio do morro vermelho

O que trouxe pra nós?

Um boné (exemplo: pode ser brinco, óculos etc.).

MÚSICAS E CANTIGAS

1. EU TINHA UMA CASINHA ASSIM, ASSIM...

Eu tinha uma casinha assim, assim

Batia na portinha assim, assim

E pela chaminé a fumaça sai assim, assim. Assim

(Variações: Muda-se o tom de voz e os gestos acompanham essa mudança)

2. QUERO VER QUEM PEGA

Quero ver quem pega! Vou pegar! (2x)

Quero ver quem pegaaaaaaa na cabeça do colega

(a música continua colocando-se mais partes do corpo, tornando-a mais rápida, etc)

3. ANIMALZINHO

Estava eu andando pela beira do caminho

Quando de repente eu encontrei um animalzinho

Era um cachorro AU! AU! AU

... e também um gato MIAU! MIAU! MIAU!

.. tem também um pato QUÁ! QUÁ! QUÁ!

Dica: Podemos acrescentar outros animais de acordo com o que a imaginação mandar

4. TOM E JERRY

O Tom é o gato...o Jerry é o rato...

Corre... pega... não deixa ele escapar...

O gato atrás do rato faz a festa começar(2x)

(cantar e ensinar os movimentos,depois só repete os movimentos e acelera o ritmo e os movimentos)

5. BRINCADEIRA DO CONTRÁRIO

Essa brincadeira... fica dentro do armário....

Brincadeira muito louca... brincadeira do contrário...

Quando eu digo SIM vocês tem que dizer NÃO

SIM,SIM,SIM

Quando eu digo NÃO vocês que dizer SIM

NÃO, NÃO, NÃO

(depois é só alternando os adjetivos:alto,cheiroso,olho aberto,homem,gordo, fraco,claro,cabeludo,feio,dia,branco,verde,limpo,seco,sentado,dormindo, etc).

Obs;raciocinar rápido e responder certo são os objetivos dessa música.

6. MEREQUETÊ

Esta música se desenrola com o monitor explicando que ao se tocar com a mão na parte do corpo, da pessoa imediatamente à esquerda ou à direita, por ele indicada tem que se dizer a palavra “MEREQUETÊ”. Após este feito as pessoas dançam cantando o ‘MEREQUETÊ”

(Variação: o monitor varia a parte do corpo a ser tocada da pessoa indicada)

7. CONGA

Conga, conga conga

Desci pela mironga

Agora eu quero ver todo mundo dançar conga.

A mão é na cabeça, a outra na cintura

Mexendo a sacolita igual uma senhorita.

(Variação: ...mexendo o joelho...que belo cavalheiro)

8. ZOOLÓGICO

Lá vem o crocodilo... o orangotango...as duas serpentinhas...a águia real...o gato ...o rato...o elefante...(quem estiver puxando a música vai usando a imaginação e inventando + coisas)... não faltou ninguém... só não se viam os dois pequineses...

(primeiro cantar a música inteira com os gestos,depois ir tirando um animal de cada vez fazendo só os gestos,e assim por diante,até que só se façam todos os gestos).

9. DESAFIO DA SARDINHA MALUCA

Uma sardinha e um pato encontraram uma maneira de entrar em um sapato branco

Duas sardinhas e dois patos encontraram outra maneira de entrar em um sapato branco de bolinha amarelinha

Três sardinhas e três patos encontraram outra maneira de entrar em um sapato branco de bolinha amarelinha e lacinho cor –de- rosa

Quatro... e quatro... encontraram...em um sapato branco de bolinha e lacinho cor-de-rosa que a Xuxa usava

Cinco ...e cinco...encontraram...em um sapato branco de bolinha amarelinha com lacinho cor-de-rosa que a Xuxa usava com uma meia- calça verde

Seis ...e o Pelé adorava

Sete ...mas a Angélica não gostou

Oito ...e tentou chutar no gol

Nove ...mas o goleiro agarrou

Dez...o juiz apitou,o cão latiu, o gato miou,o galo cantou e a galera gritou timão eô,timão eô(bis)

(incentivá-los ao desafio,sendo que são todos contra você e se eles perderem,eles terão que pagar uma “prenda” como dançar a conga,a Gretchen,a dança do ventre,ula-ula etc).

10. A DONA ARANHA

Dona aranha subiu pela parede

Veio a chuva forte e a derrubou.

Já passou a chuva e sol já vem surgindo

E dona aranha continua a subir.

Ela é teimosa e desobediente
Sobe, sobe, sobe e nunca esta contente.

11. EU SOU MUSICANTE

Eu sou musicante (2x)
Você é um farsante (2x)
Eu toco tudo (2x)
Você não toca nada (2x)
È viola, é viola, é viola pra lá
È viola, é viola, é viola pra cá
È viola, é viola, é viola pra cima
È viola, é viola, é viola pra baixo...

12. FLI FLAI

Fli, fli flai
Fli flai flu, flista
Rumba lala rumba lala rumba lala flista
No, no, no, no not flista
Inimini desca mini ruaua
Mini desca mini zala mini ruaua
Ibiblioquandoquenbobobiblioquandoquenxi

13. FUI À FEIRA (FUI NO MERCADO)

Fui na feira comprar mamão
E veio a formiguinha e picou a minha mão
Ai eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir.

14. A GALINHA ZEFA

A galinha Zefa
Charmosa e inteligente
Vive ciscando pra frente
Vive ciscando pra trás
Bate as asinhas
Balança as perninhas
Mas na hora de fazer, mas na hora de fazer
Co-có-ró-có-có não faz (2x)

Dica: Podemos variar a música cantando de formas diferentes (sorrindo, chorando, rápido, devagar, etc)

15. GAMBÁ

Nesse ônibus não ando mais... sentou um gambá no banco de trás(2x)...o gambá se levantou e disse que gambá era o monitor...e o monitor muito invocado, disse que gambá é quem está sentado...
É, é, é...eu acho que gambá é quem está de pé...
É, é, é...eu acho que gambá é quem está...(do lado esquerdo, do lado direito, de camiseta vermelha, de boné, "as muié", etc).

16. SHAKE YOUR BORY

Hey! Galera!! Yes!
Hey! Galera!! Ye, Ye!
Shake your bory! No way!

Shake your bory! OK!
Jump shake your bory!
Jump! Jump! Shake your bory! (2x)

17. JULIE BABY

Julie, Julie baby (2x)
Agora eu quero ver a galera dançando a Julie baby, Julie baby (2x)
Não dá... (2x)
Porque não dá? (2x)
Porque meus braços doem, minha cabeça treme, meu bumbum balança
Pra direita (Hey!), pra esquerda (hey) – (2x)

18. A COBRA NÃO TEM PÉ

A cobra não tem pé
Não, não
A cobra não tem mão
Não, não
Então como ela sobe no pezinho de limão?
Ela sobe, ela desce (2x)
Ela deixa o corpo mole (2x)
Então vai limãozinho, vai, vai limãozinho (2x)
Vocês querem para? SIM (2x)
Quero parar, mas não consigo (algumas vezes)

19. MEREQUETÊ

Esta música se desenrola com o monitor explicando que ao se tocar com a mão na parte do corpo, da pessoa imediatamente à esquerda ou à direita, por ele indicada tem que se dizer a palavra “MEREQUETÊ”. Após este feito as pessoas dançam cantando o ‘MEREQUETÊ’
(Variação: o monitor varia a parte do corpo a ser tocada da pessoa indicada)

20. NÃO ATIRE O PAU NO GATO

Não atire o pau no gato porque isso não se faz
O gatinho é nosso amigo
Não devemos maltratar os animais

21. PANTERA COR-DE-ROSA

Cheguei em casa sentei no almofadão, puf-puf
Para assistir televisão, clic-clic
Apareceu uma figura engraçada, há, há, há!
Era a pantera cor-de-rosa
Pa-ram, pa-ram, pa-ram, pa-ram, pa-ram, pa-ram, pa-raaaaaaaaam... parararam

22. PAPIRIPÁ

Papa-papiri-piri-papa, oh yes! (2X)
Me gusta mexer um dedito! Pa!
Me gusta mexer outro dedito! Pa!
Me gusta mexer todos deditos! Pa, pa, pa, pa...
(Desse ponto a música é reiniciada e quem estiver puxando a música vai falando mais partes do corpo...é só usar a imaginação)

PARA REFLETIR

VINTE E QUATRO COISAS PARA VOCÊ SE LEMBRAR E UMA PARA NUNCA ESQUECER

*Sua presença é um presente ao mundo
Você é única e exclusiva
Sua vida pode ser o que você quer que ela seja
Considere os dias como um tempo que não se repete
Conte suas bênçãos, não seus problemas
Dentro de você há muitas respostas
Seja compreensivo, tenha coragem, seja forte
Não coloque limites a si mesmo
Muitos sonhos estão esperando para serem realizados
Decisões são muito importantes para deixar passar a oportunidade
Alcance seu apogeu, seu alvo, seu prêmio
Nada gasta mais energia que a preocupação
Quanto mais tempo alguém carrega um problema, mais pesado ele fica
Não considere as coisas tão seriamente
Viva uma vida de serenidade, não uma vida de pesar
Lembre - se que um pouco de amor dura um longo caminho
Lembre - se que muito amor dura para sempre
Lembre - se que a amizade é um sábio investimento
Os tesouros da vida são as pessoas juntas
Observe que nunca é tarde demais
Não ter tempo para Deus é viver perdendo tempo
Faça as coisas ordinárias (comuns) de uma maneira extraordinária
Tenha saúde, esperança e felicidade
Tome tempo para contemplar uma estrela
E não se esqueça . . em nenhum dia . . . quão especial você é!!!!*

- **PENSE E FAÇA A DIFERENÇA**
- Se Deus não existisse, haveria necessidade de inventá-lo
- Carregar o peso da idade é a última prova de juventude
- O futuro pertence àqueles que acreditam na beleza de seus sonhos
- Independente: SEMPRE, Isolado: NUNCA
- Amar é olhar um para o outro e olhar juntos na mesma direção
- A música é a linguagem universal do homem
- Ando só pois só eu sei aonde ir e por onde andei
- É comum perder-se o bom por querer o melhor
- A juventude se reconhece por três sinais essenciais: 1) A vontade de amar
2) a curiosidade intelectual e 3) o espírito de audácia
- O trabalho afasta de nós três grandes males: o tédio, o vício e a necessidade
- É sábio quem vive cada dia como se fosse o último e de maneira saudável
- Viver é a coisa mais rara do mundo, mas a maioria das pessoas não fazem mais do existir

- Democracia é a todos o mesmo ponto de partida. Quanto ao ponto de chegada depende de cada um
- Não se educa uma criança para viver na vida e sim para ser feliz. Assim ela aprenderá o valor das coisas e não o seu preço
- Não somos responsáveis só pelo que fazemos mas também pelo que deixamos de fazer
- As grandes coisas não se conseguem sem grandes riscos
- Não destrua nenhum ser vivo. Já que não é te dado o poder de criar, não te é dado o poder de destruir
- As melhores e mais lindas coisas do mundo não se podem ver nem tocar. Elas devem ser sentidas com o coração
- Não basta conquistar a sabedoria, tem que saber usa-la
- Não permita que nenhum ser vivo o faça descer tão baixo a ponto de sentir ódio
- Já percebebestes como são pequenos os grãos de areia, mas posto num navio fazem-no afundar
- Um cérebro criativo é capaz de transformar lindamente a vida, a natureza e a humanidade
- O que dizemos nem sempre é parecido com o que somos
- Cada um de nós é um caminho, todos juntos uma certeza!
- Festejar e celebrar a união, fazer desse contato um momento especial para o fortalecimento de nossas famílias, onde a natureza muito mais que um cenário fará parte de nossa reflexão.
- *“Não é por acaso que as pessoas se encontram, tudo tem seu significado! Portanto, faça desses encontros momentos alegres, agradáveis e descontraídos”.*

“LIMITES”

Qual o seu limite para sonhar e realizar objetivos em sua vida? Nenhum.

O limite é você quem impõe. Você é a única pessoa que pode colocar restrições nos seus desejos. Veja que as grandes realizações do nosso século aconteceram quando alguém conseguiu vencer o impossível... Nas navegações encontraram um Colombo determinado a seguir viagens pelo mar, mesmo estando cansado de ouvir que o mar acabava e estava cheio de monstros terríveis. Santos Dumont foi taxado de louco tantas vezes que nem mais ligava para os comentários, até fazer subir seu 14 Bis... Ford foi ignorado por banqueiros e poderosos que não acreditavam em carros em série. Einstein foi ridicularizado na Alemanha... Desistir de nossos projetos, ou aceitar palpites infelizes em nossas vidas é mais fácil do que lutar por eles.

Renunciar, chorar, aceitar a derrota é mais simples, pelo simples fato de que não nos obriga ao trabalho. E ser feliz, dá trabalho? Ser feliz é questão de persistência, de lutas diárias, de encantos e desencantos. Quantas pessoas passaram pela sua vida e te magoaram? Quantos passarão pela sua vida só para roubar sua energia? Quantos estarão realmente preocupados com você? A questão é como você vai encarar essas situações. Como ficarão

seus projetos? Eles resistirão as amarguras e desacertos do dia-a-dia? O objetivo você já tem: Ser Feliz! Como alcançar você já sabe: Lutando! Resta saber o quanto feliz você quer ser e, principalmente, qual o limite que você colocou em seus sonhos. Lembre-se: Não há limites para sonhar... Não se limite, vá a luta! O impossível é apenas algo que alguém ainda não realizou! E sempre sorria!!!