



ORÇAMENTO FNDE DIA DOS FILHOS

ANIMAÇÃO E RECREÇÃO

QUANTIDADE DE CRIANÇAS: MÉDIA DE 150 CRIANÇAS (75 CRIANÇAS NO TURNO MATUTINO E 75 CRIANÇAS NO TURNO VESPERTINO).

ANIMAÇÃO VAI CONTAR COM SOM E MICROFONE DAS 08:00 ÀS 17:00 DO DIA 14/10/25.

SERÃO 8 MONITORES (QUANTIDADE IDEAL PARA A QUANTIDADE DE CRIANÇAS), E 2 MONITORES PARA PINTURA DE ROSTO.

INICIANDO O EVENTO:

QUEBRA GELO COM ATIVIDADE MUSICAL COM TODOS JUNTOS, APÓS O QUEBRA GELO FAREMOS ATIVIDADES DIRECIONADAS PARA CADA IDADE.

ATIVIDADES E BRINCADEIRAS:

SERÃO REALIZADAS ATIVIDADES E BRINCADEIRAS DE ACORDO COM O INTERESSE DAS CRIANÇAS E DE ACORDO COM AS NORMAS DO LOCAL, ATIVIDADES COMO: DANÇAS COM COREOGRAFIAS, DANÇA DAS CADEIRAS (**NÃO LEVAMOS AS CADEIRAS**), CORRIDA DO CONE, CORRIDA DA COLHER, CORRIDA DE 3 PERNAS, BAMBOLÊ NA CORRENTE, CORRIDA DO BAMBOLÊ, BOLINHAS NO BAMBOLÊ, MOLA MALUCA GIGANTE, CORRIDA DO JOKENPÔ, BOLHA DE SABÃO, CABO DE GUERRA, QUEIMADA, CORRIDA DO BALÃO, CAMPO MINADO.

1. Corrida do cone

O coordenador organiza duas equipes e coloca eles em fileira sempre começando do menor para o maior, ao sinal do coordenador a primeira criança que estiver na fila tem que correr até o local demarcado pelo coordenador, pegar o cone e trazer para o próximo que está na fila, esse por sua vez tem que pegar o cone que o primeira criança trouxe e levar de volta a local demarcado pelo coordenador, voltar até a fila e bater na mão do próximo que estiver na fila, e assim por diante, vence a equipe que finalizar primeiro.

2. Corrida da colher

O coordenador organiza duas equipes e coloca eles em fileira sempre começando do menor para o maior, ao sinal do coordenador a primeira criança que estiver na fila tem que equilibrar a bolinha na

colher e andar até o local demarcado pelo coordenador dar a volta no cone voltar e entregar a colher com a bolinha para o próximo que estiver na fila e assim por diante, vence a equipe que finalizar primeiro.

3. Corrida de 3 pernas

O coordenador organiza as crianças em duplas e coloca o elástico prendendo uma perna de uma criança na outra perna de outra criança, ao sinal do coordenador as duplas terão que ir até o local demarcado pelo coordenador dar a volta no cone ou pegar o cone e trazer de volta para a linha inicial, vence a dupla que chegar primeiro.

4. Bambolê na corrente

O coordenador organiza duas equipes uma de frente para a outra e todos da equipe de mãos dadas, e entrega um bambolê para cada equipe, ao sinal do coordenador as crianças terão que passar o bambolê de uma ponta a outra, vence a equipe que finalizar primeiro (a única regra dessa brincadeira é não pode soltar a mão, caso isso aconteça o coordenador terá que pegar o bambolê e colocar de volta ao início da fila)

5. Corrida do bambolê em grupo

O coordenador organiza duas fileiras com os bambolês (lembrando que a quantidade de bambolê tem que ser a mesma quantidade de crianças que estão na atividade e um sobrando ao final de cada fila, ao sinal do coordenador cada criança que estiver no final de cada fila deverá que pegar o bambolê que está atrás e passar para a criança da frente e assim por diante, quando o bambolê chegar na primeira criança da fila ela deverá entrar nele e assim por diante, a equipe que chegar no local demarcado pelo coordenador primeiro vence a brincadeira.

6. Bolinhas no bambolê

O coordenador deverá pegar 8 bambolês e organizar a uma distância razoável de acordo com a idade das crianças que estão na festa, colocar as cartas de pontuação em cada bambolê seguindo a ordem de dificuldade (exemplo: 2 com cartas de 2 pontos, 3 com cartas de 5 pontos, 2 com cartas de 1 ponto e um com carta de 10 pontos), ao sinal do coordenador a criança deverá jogar a bolinha para que ela pare dentro de um dos bambolês somando os pontos de cada rodada, em cada rodada cada criança terá 2 chances de acertar as bolinhas no bambolê, o número de rodadas ideal são 3, mas dependendo do ânimo da brincadeira o coordenador pode estender a atividade, na última rodada vale ponto dobrado, ex: se acertar no número 2 ele ganha 4 pontos, se acerta no 5 ganha 10 pontos e assim por diante, vence a criança que acerta a maior pontuação.

7. Mola maluca gigante

O coordenador deverá organizar duas equipes em fileira lateral com a mesma quantidade de crianças em cada equipe, eles deverão dar as mãos, esticar os braços e depois soltar as mãos, o coordenador

orienta que não pode sair do lugar, em seguida o auxiliar divide os bambolês na mesma quantidade para cada equipe, o auxiliar coloca os bambolês em uma extremidade da fila, ao sinal do coordenador a criança que estiver na ponta onde estão os bambolês deverá pegar um bambolê colocar nela até cair no chão, depois tem que pegar esse mesmo bambolê passar para a criança do lado e assim por diante, vence a equipe que finalizar todos os bambolês primeiro.

8. Corrida Do Jokenpô

O coordenador deverá organizar duas equipes que não tem a necessidade de ser a mesma quantidade, enquanto isso o auxiliar pega todos os bambolês e monta uma espécie de circuito no formato que couber na festa, nesse momento o coordenador coloca as equipes uma em cada extremidade dos bambolês, ao sinal do coordenador a primeira criança de cada fila deverá ir pulando de um pé só ou nos dois juntinho igual coelho até encontrar o adversário, ao se encontrarem ele devem jogar pedra, papel e tesoura a criança que vencer continua pulando, e nesse momento a criança que perdeu volta para o final da sua fileira, e a próxima criança deverá começar a pular nesse mesmo instante, vence a equipe que chegar no último bambolê primeiro, o ideal desse brincadeira é fazer 3 rodadas, dependendo do ânimo da festa o coordenador pode estender a brincadeira.

9. Bolha de sabão

O coordenador deverá pegar o material da bolinha de sabão e fazer para as crianças, vence a criança que estourar mais bolinha, pedir para falar a verdade.

10. Cabo de guerra

O Coordenador separa duas equipes por igual, o auxiliar coloca a corda esticada no espaço disponibilizado com um cone marcando o meio da corda, ao sinal do coordenador as equipes deverão puxar a outra equipe até que todos passem do cone, vence a equipe que conseguir.

11. Queimada

Queimada tradicional, o coordenador separa as crianças em dois grupos em quantidades iguais, o auxiliar monta o campo com os materiais disponíveis na mala, tipo corda e cone, depois de separado os times e tirado para ver quem inicia, nesse ponto o coordenador já explica as regras da queimada tradicional...

Regras:

- 1.1 Não vale bola na cabeça, não vale bola de fogo, não vale sair do campo, não vale troca de lugar ou troca de sangue (quando uma criança quer trocar de lugar com outra).
- 1.2 A criança que for queimada deverá ir para o campo dos queimados, se ela em sua primeira tentativa queimar alguém do time adversário, ela tem o direito de voltar, caso ela não queime de primeira, ela deverá permanecer na área dos queimados até o final do jogo.
- 1.3 Quando houver número ímpar de crianças, o coordenador colocar como vida e essa vida poderá ser utilizada a qualquer momento do jogo.
- 1.4 Vence a brincadeira a equipe que queimar todas as crianças do time adversário.

12. Corrida do balão

O coordenador divide em duas equipes e coloca eles sentado (de índio com perna cruzadas), entrega um balão para o primeiro da fila, ao sinal do coordenador o primeiro de cada fila terá que passar o balão para a criança de trás e assim por diante, quando o balão chegar na última criança ela deverá se levantar correr e se sentar na frente da fila e passar o balão novamente, vence a equipe que chegar ao local demarcado pelo coordenador primeiro.

13. Campo minado

Campo minado: bambolês no chão, geralmente, quatro linhas e cinco colunas, pega um quadro, um pincel e faz essas cinco colunas e quatro linhas em forma de círculos (imitando o formato do bambolê). Nisso, vai colocando o “x” dentro dos círculos que você queira que tenha uma bomba. Organiza uma fila de crianças e espera que elas escolham um bambolê por linha. Se ela não pisar na “bomba” você diz para ela avançar, se ela chegar até você ela se torna a campeã.

FINALIZANDO O EVENTO: ATIVIDADE MUSICAL COM TODOS JUNTOS.

VALOR

EVENTO FNDE DIA DO FILHO E DA FILHA DAS 08:00 ÀS 17:00 HORAS

(SEM PINTURA DE ROSTO E SEM BALÃO MANIA)

TOTAL: 8.535.58 (OITO MIL, QUINHENTOS E TRINTA E CINCO REAIS E CINQUENTA E OITO CENTAVOS).

TIO KAJU ANIMAÇÕES

NOME FANTASIA: TIO KAJU ANIMAÇÕES

CNPJ: 22.882.226/0001-04

TELEFONE: (61) 9.8420-7867

DADOS PARA PAGAMENTO.

BANCO NU BANK/ BANCO: 260/ AGÊNCIA: 0001/ CONTA JURIDICA: 73185502-6

DANIEL DA SILVA GRISÓSTOMO

PIX É O CNPJ