

MATERIAL EXTRA · TURMA DE 10 A 14 ANOS

40
BRINCADEIRAS
PRONTAS

40 Brincadeiras para a Turma de 10 a 14

Desafios, jogos de estratégia, competições rápidas e palco para a turma que diz que "não quer brincar". Com estas, eles não largam.

✓ Desafios em equipe

✓ Dedução e estratégia

✓ Competições rápidas

✓ Criatividade e palco

Material criado por

Renata Alves

Especialista em Recreação Infantil

KIT COMPLETO
**+150 Brincadeiras
Prontas**

A turma que "não quer brincar"

Todo recreador conhece a cena: os pequenos correndo felizes e, num canto, a turma de 10 a 14 anos no celular, com cara de "isso é coisa de criança". Ganhar essa turma muda a festa inteira, porque os pequenos imitam os maiores.

Este material traz **40 brincadeiras pensadas para essa idade**: desafios de equipe, jogos de dedução e blefe, competições de um minuto e atividades de palco. Nada de cantiga de roda: aqui o clima é de desafio, estratégia e plateia.

O segredo é tratar a turma como os mais velhos da festa: dê papéis de responsabilidade, use cronômetro, placar e deixe que eles escolham os temas.

Com carinho, Renata Alves

Legenda das fichas

 Idade

Faixa etária em que a brincadeira funciona melhor.

 Crianças

Quantidade ideal de participantes.

 Tempo

Duração média, incluindo a explicação.

 Espaço

Qualquer espaço, salão interno ou área externa.

 Energia

Calma, média ou alta: use para montar o ritmo da festa.

4 capítulos, 40 brincadeiras

Cada capítulo traz uma abertura com a lista das brincadeiras e, em seguida, as fichas completas, duas por página.



Desafios em Equipe

Nº 1 a 10 · 10 brincadeiras

4



Jogos de Dedução e Estratégia

Nº 11 a 20 · 10 brincadeiras

10



Competições Rápidas

Nº 21 a 30 · 10 brincadeiras

16



Criatividade e Palco

Nº 31 a 40 · 10 brincadeiras

22

Dica: combine estas brincadeiras com as do livro principal e com os Roteiros de Festa Prontos para montar a festa inteira em poucos minutos.



CAPÍTULO 1

Desafios em Equipe

Provas de cooperação e estratégia que fazem a turma mais velha se esforçar junto, sem parecer "coisa de criança".

10

BRINCADEIRAS

10-14

ANOS

Nº 1-10

NESTE MATERIAL

1	Fuga da Sala	10-14 anos	6	Corrida do Lençol	10-14 anos
2	Torre de Espaguete	10-14 anos	7	Passa o Bambolê sem Mãos	10-14 anos
3	Campo Minado	10-14 anos	8	Desenho por Descrição	10-14 anos
4	Nó Humano	10-14 anos	9	Maratona de Copos	10-14 anos
5	Ponte de Papel	10-14 anos	10	Linha do Tempo	10-14 anos

Nº
1

Fuga da Sala

 DESAFIOS EM EQUIPE☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 24 crianças 20 min Salão / interno Energia média ● ● ●

Resolver enigmas em sequência para "escapar" antes do tempo acabar.

MATERIAL

Cadeados de papel,
envelopes com enigmas,
cronômetro

COMO BRINCAR

- 1 Prepare 5 envelopes, cada um com um enigma que revela onde está o próximo.
- 2 Divida a turma em equipes de 4 a 6.
- 3 Cada equipe tem 15 minutos para resolver tudo e encontrar a "chave" final.
- 4 Quem escapar primeiro vence, mas todos recebem a resposta no final.

 **Dica da Renata** Use enigmas de lógica, códigos simples (A=1, B=2) e charadas. Teste antes para ver se cabem no tempo.

Nº
2

Torre de Espaguete

 DESAFIOS EM EQUIPE☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 15 min Salão / interno Energia calma ● ● ●

Construir a torre mais alta que segure um marshmallow no topo.

MATERIAL

Espaguete cru, fita
crepe, barbante, 1
marshmallow por
equipe

COMO BRINCAR

- 1 Entregue 20 fios de espaguete, 1 metro de fita, 1 metro de barbante e 1 marshmallow por equipe.
- 2 As equipes têm 12 minutos para construir.
- 3 A torre precisa ficar em pé sozinha com o marshmallow no topo.
- 4 Meça as torres e anuncie a vencedora.

 **Dica da Renata** Avise na metade do tempo que "torres altas que caem não valem". Isso força a turma a planejar.

Nº
3

Campo Minado

DESAFIOS EM EQUIPE

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 8 a 30 crianças 12 min Qualquer espaço Energia média ● ● ●

Guiar um colega vendado só com a voz.

MATERIAL

Fita crepe, folhas de papel, vendas

COMO BRINCAR

- 1 Marque um campo com fita e espalhe folhas de papel no chão (as minas).
- 2 Uma pessoa da equipe é vendada.
- 3 Os colegas guiam com comandos de voz para ela atravessar sem pisar em nenhuma mina.
- 4 Pisou, volta para o início e outro colega é vendado.

 **Dica da Renata** Proíba gritos: só vale um colega falar por vez. A turma aprende a se organizar.

Nº
4

Nó Humano

DESAFIOS EM EQUIPE

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 8 a 16 crianças 10 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Desfazer um nó de braços sem soltar as mãos.

MATERIAL

Nenhum

COMO BRINCAR

- 1 Formem uma roda bem fechada.
- 2 Cada um segura, com cada mão, a mão de duas pessoas diferentes que não estejam ao seu lado.
- 3 Sem soltar as mãos, o grupo precisa se desembaraçar até virar uma roda.
- 4 Cronometre e tente bater o tempo numa segunda rodada.

 **Dica da Renata** Com grupos grandes, faça dois nós de 8 pessoas e uma disputa entre eles.

Nº
5

Ponte de Papel

 DESAFIOS EM EQUIPE☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 12 min Salão / interno Energia calma ● ● ●

Construir uma ponte de papel que aguente o máximo de moedas.

MATERIAL

Folhas de papel, 2
copos, moedas

COMO BRINCAR

- 1 Cada equipe recebe 5 folhas e 2 copos para apoiar a ponte.
- 2 Elas têm 8 minutos para dobrar e montar a ponte entre os copos.
- 3 Coloquem moedas uma a uma no centro.
- 4 Vence a ponte que aguentar mais moedas.

 **Dica da Renata** Mostre que dobrar o papel em sanfona aumenta a resistência só depois da primeira rodada.

Nº
6

Corrida do Lençol

 DESAFIOS EM EQUIPE☐ Já apliquei 10 a 14 anos 8 a 30 crianças 10 min Qualquer espaço Energia média ● ● ●

Virar o lençol ao contrário com todos em cima.

MATERIAL

1 lençol por equipe

COMO BRINCAR

- 1 Toda a equipe sobe em cima do lençol aberto no chão.
- 2 Sem ninguém pisar fora, precisam virar o lençol do avesso.
- 3 Quem pisar fora faz a equipe recomeçar.
- 4 Vence quem virar primeiro.

 **Dica da Renata** Use lençóis de casal para grupos de 6 e de solteiro para grupos de 4.

Nº
7

Passa o Bamboê sem Mãos

 DESAFIOS EM EQUIPE☐ Já apliquei 10 a 14 anos 8 a 30 crianças 8 min Qualquer espaço Energia média ● ● ●

Passar o bamboê pela roda sem soltar as mãos, contra o relógio.

MATERIAL

Bamboês

COMO BRINCAR

- 1 Formem rodas de mãos dadas.
- 2 Coloque um bamboê no braço de uma pessoa.
- 3 O bamboê precisa dar a volta completa passando pelo corpo de todos.
- 4 Cronometre e desafie as equipes a bater o próprio recorde.

 **Dica da Renata** Com essa idade, o recorde da própria equipe motiva mais que vencer as outras.

Nº
8

Desenho por Descrição

 DESAFIOS EM EQUIPE☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 12 min Salão / interno Energia calma ● ● ●

Desenhar uma figura só pela descrição do colega.

MATERIAL

Papel, canetas e figuras impressas

COMO BRINCAR

- 1 Em duplas, sentados de costas um para o outro.
- 2 Um recebe uma figura e descreve sem dizer o que é.
- 3 O outro desenha seguindo as instruções.
- 4 Comparem o desenho com a original.

 **Dica da Renata** Use figuras com formas geométricas. Os resultados são muito engraçados.

Nº
9

Maratona de Copos

 DESAFIOS EM EQUIPE☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 10 min Salão / interno Energia média ● ● ●

Montar uma pirâmide de copos sem tocar neles com as mãos.

MATERIAL

Copos plásticos (20 por equipe), elástico com barbantes

COMO BRINCAR

- 1 Amarre 4 barbantes num elástico para cada equipe.
- 2 Cada pessoa segura a ponta de um barbante.
- 3 Juntos, abrem e fecham o elástico para pegar e empilhar os copos.
- 4 Vence quem montar a pirâmide de 10 copos primeiro.

 **Dica da Renata** Faça uma rodada de treino antes. O primeiro copo é o mais difícil.

Nº
10

Linha do Tempo

 DESAFIOS EM EQUIPE☐ Já apliquei 10 a 14 anos 8 a 30 crianças 10 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Organizar a fila por critérios sem falar.

MATERIAL

Nenhum

COMO BRINCAR

- 1 A equipe precisa formar uma fila por ordem de data de aniversário (dia e mês).
- 2 Ninguém pode falar, só usar gestos.
- 3 Quando acharem que terminaram, conferem falando a data em voz alta.
- 4 Repitam com outros critérios: número do sapato, ordem alfabética do nome do meio.

 **Dica da Renata** Dê 3 minutos por rodada. A pressa gera risadas e erros divertidos.



CAPÍTULO 2

Jogos de Dedução e Estratégia

Jogos de raciocínio, blefe e mistério, os favoritos dos pré-adolescentes que dizem que "não querem brincar".

10

BRINCADEIRAS

10-14

ANOS

Nº 11-20

NESTE MATERIAL

11	Vilão da Piscadela	10-14 anos
12	Quem é o Espião?	10-14 anos
13	Mímica de Filmes Difícil	10-14 anos
14	Verdade ou Desafio Leve	10-14 anos
15	Vinte Perguntas	10-14 anos

16	Lobisomem da Festa	10-14 anos
17	Telefone Sem Fio Desenhado	10-14 anos
18	Código Secreto	10-14 anos
19	Batalha Naval Humana	10-14 anos
20	Quem Mentiu?	10-14 anos

Nº
11

Vilão da Piscadela

 JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA☐ Já apliquei 10 a 14 anos 8 a 25 crianças 15 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Descobrir quem é o "vilão" antes de ser eliminado.

MATERIAL

Cartas de baralho

COMO BRINCAR

- 1 Distribua cartas: quem tirar o ás é o vilão, quem tirar o rei é o detetive.
- 2 O vilão "tira do jogo" as pessoas piscando para elas discretamente.
- 3 Quem recebe a piscadela conta até 5 e sai do jogo de forma dramática.
- 4 O detetive tem 3 chances de acusar o vilão.

 **Dica da Renata** Para turmas acostumadas, crie um segundo vilão e um "médico" que pode salvar uma pessoa.

Nº
12

Quem é o Espião?

 JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA☐ Já apliquei 10 a 14 anos 5 a 12 crianças 12 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Descobrir quem recebeu a palavra diferente.

MATERIAL

Papéis com palavras

COMO BRINCAR

- 1 Todos recebem a mesma palavra num papel, menos um, que recebe "espião".
- 2 Cada um fala uma palavra relacionada, sem revelar a palavra secreta.
- 3 O espião precisa disfarçar e tentar descobrir a palavra.
- 4 Depois de duas rodadas, todos votam em quem acham que é o espião.

 **Dica da Renata** Escolha palavras de lugares: praia, cinema, escola, hospital. Funcionam melhor.

Nº
13

Mímica de Filmes Difícil

🧑‍🎓 JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA

☐ Já apliquei

👤 10 a 14 anos

👥 6 a 30 crianças

🕒 15 min

📍 Qualquer espaço

⚡ Energia média ● ● ●

Adivinhar títulos pela mímica com tempo limitado.

MATERIAL

Papéis com títulos de filmes, séries e músicas

COMO BRINCAR

- 1 Divida em duas equipes.
- 2 Uma pessoa sorteia um título e faz a mímica para a sua equipe.
- 3 A equipe tem 60 segundos para acertar.
- 4 Alterne as equipes e some os pontos.

💡 **Dica da Renata** Deixe que a própria turma escreva os títulos. Eles conhecem filmes e séries que você não conhece.

Nº
14

Verdade ou Desafio Leve

🧑‍🎓 JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA

☐ Já apliquei

👤 10 a 14 anos

👥 6 a 20 crianças

🕒 15 min

📍 Qualquer espaço

⚡ Energia calma ● ● ●

Responder perguntas divertidas ou cumprir desafios leves.

MATERIAL

Cartões com perguntas e desafios preparados

COMO BRINCAR

- 1 Prepare cartões de "verdade" e de "desafio" antes da festa.
- 2 Gire uma garrafa no centro da roda.
- 3 Quem a garrafa apontar escolhe verdade ou desafio e tira um cartão.
- 4 Responda ou cumpra e gire de novo.

💡 **Dica da Renata** Use só cartões preparados por você, com perguntas e desafios leves. Nada de constranger ninguém.

Nº
15

Vinte Perguntas

🧑‍🎓 JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA

☐ Já apliquei

👤 10 a 14 anos

👥 4 a 20 crianças

🕒 10 min

📍 Qualquer espaço

⚡ Energia calma ● ● ●

Descobrir o que o colega pensou com até 20 perguntas.

MATERIAL

Nenhum

COMO BRINCAR

- 1 Uma pessoa pensa num objeto, animal ou personagem.
- 2 O grupo faz perguntas que só podem ser respondidas com sim ou não.
- 3 O grupo tem até 20 perguntas para acertar.
- 4 Quem acertar pensa no próximo.

💡 **Dica da Renata** Conte as perguntas em voz alta para criar tensão.

Nº
16

Lobisomem da Festa

🧑‍🎓 JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA

☐ Já apliquei

👤 10 a 14 anos

👥 8 a 20 crianças

🕒 20 min

📍 Qualquer espaço

⚡ Energia calma ● ● ●

Descobrir quem são os lobisomens da aldeia.

MATERIAL

Cartas de papel com personagens

COMO BRINCAR

- 1 Distribua cartas secretas: 2 lobisomens, 1 vidente, o restante aldeões.
- 2 Na "noite", todos fecham os olhos e os lobisomens escolhem alguém em silêncio.
- 3 No "dia", o recreador anuncia quem saiu e o grupo debate e vota em um suspeito.
- 4 O jogo termina quando os lobisomens forem descobertos ou forem maioria.

💡 **Dica da Renata** É o jogo favorito dessa idade. Na primeira rodada, narre com drama e conte a regra junto.

Nº
17

Telefone Sem Fio Desenhado

JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 15 crianças 15 min Salão / interno Energia calma ● ● ●

Passar uma frase alternando desenho e escrita.

MATERIAL

Papéis pequenos
grampeados e canetas

COMO BRINCAR

- 1 Cada um escreve uma frase na primeira folha do seu bloquinho.
- 2 Passa para o lado: o próximo desenha a frase.
- 3 O seguinte escreve o que entendeu do desenho, e assim por diante.
- 4 No final, mostrem como cada frase se transformou.

 **Dica da Renata** Frases malucas funcionam melhor: "um pinguim andando de skate no deserto".

Nº
18

Código Secreto

JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 12 min Salão / interno Energia calma ● ● ●

Decifrar mensagens codificadas em equipe.

MATERIAL

Folhas com mensagens
em código

COMO BRINCAR

- 1 Prepare mensagens escritas com um código simples (cada letra trocada pela seguinte do alfabeto).
- 2 Entregue a primeira mensagem e a chave do código.
- 3 Cada mensagem decifrada leva à próxima.
- 4 A última revela um prêmio escondido.

 **Dica da Renata** Para turmas espertas, entregue a chave só depois de 3 minutos sem acerto.

Nº
19

Batalha Naval Humana

🧑‍🎓 JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA

☐ Já apliquei

👤 10 a 14 anos

👥 8 a 20 crianças

🕒 15 min

📍 Qualquer espaço

⚡ Energia calma ● ● ●

Jogar batalha naval com pessoas no lugar dos navios.

MATERIAL

Fita crepe para marcar
duas grades

COMO BRINCAR

- 1 Marque duas grades no chão, separadas por um lençol pendurado.
- 2 Cada equipe posiciona seus colegas nas casas como navios.
- 3 As equipes alternam tiros dizendo coordenadas ("B3").
- 4 Quem for atingido senta e o jogo segue até um lado afundar todos.

💡 **Dica da Renata** Use uma letra e um número em cada casa da grade com fita, para ninguém se perder.

Nº
20

Quem Mentiu?

🧑‍🎓 JOGOS DE DEDUÇÃO E ESTRATÉGIA

☐ Já apliquei

👤 10 a 14 anos

👥 5 a 20 crianças

🕒 12 min

📍 Qualquer espaço

⚡ Energia calma ● ● ●

Descobrir qual das três frases é mentira.

MATERIAL

Nenhum

COMO BRINCAR

- 1 Cada pessoa conta três fatos sobre si: dois verdadeiros e um falso.
- 2 O grupo debate e vota qual é a mentira.
- 3 A pessoa revela a resposta.
- 4 Quem enganar mais gente ganha um ponto.

💡 **Dica da Renata** Ótimo para turmas que não se conhecem. Eles descobrem coisas curiosas uns dos outros.



CAPÍTULO 3

Competições Rápidas

Provas curtas de habilidade e reflexo, no estilo "um minuto para vencer", que rendem muita torcida.

10

BRINCADEIRAS

10-14

ANOS

Nº 21-30

NESTE MATERIAL

21	Um Minuto para Vencer	10-14 anos
22	Bola no Copo	10-14 anos
23	Desafio do Biscoito	10-14 anos
24	Cabo de Guerra Sentado	10-14 anos
25	Arremesso de Precisão	10-14 anos

26	Equilíbrio de Moedas	10-14 anos
27	Pingue-Pongue Soprado	10-14 anos
28	Corrida do Balão Preso	10-14 anos
29	Reflexo da Garrafa	10-14 anos
30	Desafio do Copo na Cabeça	10-14 anos

Nº
21

Um Minuto para Vencer

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 15 min Salão / interno Energia média ● ● ●

Completar desafios de habilidade em 60 segundos.

MATERIAL

Copos, bolinhas de pingue-pongue, biscoitos, balões

COMO BRINCAR

- 1 Monte estações com desafios: empilhar copos, quicar bolinha no copo, levar biscoito da testa à boca sem as mãos.
- 2 Cada participante tem 1 minuto por desafio.
- 3 A torcida conta o tempo em voz alta.
- 4 Some pontos por desafio completado.

 **Dica da Renata** Leve um cronômetro grande ou use o celular na tela cheia para todos verem.

Nº
22

Bola no Copo

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 20 crianças 10 min Salão / interno Energia média ● ● ●

Acertar a bolinha quicando dentro do copo.

MATERIAL

Bolinhas de pingue-pongue e copos plásticos

COMO BRINCAR

- 1 Coloque copos em triângulo numa mesa.
- 2 Cada pessoa joga a bolinha quicando uma vez na mesa.
- 3 Cada copo acertado é retirado.
- 4 Vence a equipe que acertar todos os copos primeiro.

 **Dica da Renata** Use água nos copos se quiser deixar mais desafiador.

Nº
23

Desafio do Biscoito

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 4 a 20 crianças 6 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Levar o biscoito da testa até a boca sem usar as mãos.

MATERIAL

Biscoitos

COMO BRINCAR

- 1 Cada pessoa coloca um biscoito na testa.
- 2 Inclinando a cabeça e mexendo o rosto, tenta levar o biscoito até a boca.
- 3 Não vale usar as mãos.
- 4 Quem conseguir primeiro vence.

 **Dica da Renata** É um dos desafios que mais rendem risadas e fotos.

Nº
24

Cabo de Guerra Sentado

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 8 a 20 crianças 8 min Qualquer espaço Energia alta ● ● ●

Puxar a corda sentados no chão.

MATERIAL

Corda resistente

COMO BRINCAR

- 1 Duas equipes sentam em fila, uma de frente para a outra.
- 2 Todos seguram a corda.
- 3 Ao sinal, puxam para trazer a marca do meio para o seu lado.
- 4 Vence quem puxar primeiro.

 **Dica da Renata** Sentados, o risco de quedas é muito menor.

Nº
25

Arremesso de Precisão

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 10 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Acertar as bolinhas em baldes com pontuações diferentes.

MATERIAL

Bolinhas de papel e baldes a diferentes distâncias

COMO BRINCAR

- 1 Coloque baldes a 2, 3 e 4 metros, valendo 1, 2 e 3 pontos.
- 2 Cada pessoa tem 5 arremessos.
- 3 Some os pontos.
- 4 Faça uma final com os 4 melhores.

 **Dica da Renata** Use bolinhas de papel amassado, que não machucam ninguém.

Nº
26

Equilíbrio de Moedas

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 4 a 20 crianças 8 min Salão / interno Energia calma ● ● ●

Empilhar a torre de moedas mais alta.

MATERIAL

Moedas

COMO BRINCAR

- 1 Cada pessoa tem 1 minuto para empilhar moedas.
- 2 A torre precisa ficar em pé sozinha.
- 3 Contem as moedas da torre.
- 4 Vence a torre mais alta.

 **Dica da Renata** Faça numa mesa firme e longe de onde as pessoas passam.

Nº
27

Pingue-Pongue Soprado

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 4 a 16 crianças 8 min Salão / interno Energia média ● ● ●

Soprar a bolinha para o lado do adversário.

MATERIAL

Bolinhas de pingue-
pongue e mesa

COMO BRINCAR

- 1 Duas pessoas ficam em lados opostos da mesa.
- 2 Uma bolinha é colocada no centro.
- 3 Ambos sopram para fazer a bolinha cair do lado do outro.
- 4 Vence quem fizer 3 pontos primeiro.

 **Dica da Renata** Faça em formato de torneio para envolver todo mundo.

Nº
28

Corrida do Balão Preso

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 8 a 30 crianças 8 min Qualquer espaço Energia média ● ● ●

Correr em dupla com o balão preso entre as costas.

MATERIAL

Balões

COMO BRINCAR

- 1 Forme duplas costas com costas e coloque um balão entre elas.
- 2 As duplas correm até o cone de lado, sem deixar o balão cair.
- 3 Se cair, voltam para o início.
- 4 Vence a dupla que voltar primeiro.

 **Dica da Renata** Faça a final com as duplas mais rápidas.

Nº
29

Reflexo da Garrafa

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 20 crianças 6 min Qualquer espaço Energia média ● ● ●

Pegar a garrafa antes do adversário.

MATERIAL

Garrafa plástica vazia

COMO BRINCAR

- 1 Dupla em frente a frente, com uma garrafa no centro.
- 2 O recreador conta uma história.
- 3 Quando ele disser a palavra "garrafa", quem pegar primeiro marca ponto.
- 4 Use palavras parecidas para enganar.

 **Dica da Renata** Conte histórias absurdas. A atenção da turma fica toda em você.

Nº
30

Desafio do Copo na Cabeça

COMPETIÇÕES RÁPIDAS

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 20 crianças 6 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Andar com o copo na cabeça sem deixar cair.

MATERIAL

Copos plásticos

COMO BRINCAR

- 1 Cada pessoa coloca um copo na cabeça.
- 2 Atravessam o espaço até a chegada.
- 3 Quem deixar cair volta ao início.
- 4 Faça um percurso com obstáculos para os mais rápidos.

 **Dica da Renata** Use copos vazios. Ninguém se molha e a graça continua.



CAPÍTULO 4

Criatividade e Palco

Para quem gosta de aparecer: cenas, apresentações e desafios criativos que viram o grande momento da festa.

10

BRINCADEIRAS

10-14

ANOS

Nº 31-40

NESTE MATERIAL

31	Programa de Auditório	10-14 anos	36	Desfile Temático	10-14 anos
32	Comercial de 1 Minuto	10-14 anos	37	Jornal da Festa	10-14 anos
33	Show de Talentos	10-14 anos	38	Batalha de Rimas Leve	10-14 anos
34	Cena Improvisada	10-14 anos	39	Escultura Humana	10-14 anos
35	Videoclipe da Festa	10-14 anos	40	Contadores de Histórias	10-14 anos

Nº
31

Programa de Auditório

 CRIATIVIDADE E PALCO☐ Já apliquei 10 a 14 anos 8 a 30 crianças 20 min Qualquer espaço Energia média ● ● ●

Montar um programa de TV com apresentadores e provas.

MATERIAL

Microfone de brinquedo,
cartões com provas

COMO BRINCAR

- 1 Escolha dois apresentadores.
- 2 Divida o restante em equipes participantes.
- 3 Os apresentadores comandam 4 provas rápidas e anunciam os pontos.
- 4 Termine com a entrega do troféu.

 **Dica da Renata** Deixe os apresentadores criarem o nome do programa. Eles se empenham muito mais.

Nº
32

Comercial de 1 Minuto

 CRIATIVIDADE E PALCO☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 15 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Criar um comercial para um objeto comum.

MATERIAL

Objetos comuns da casa

COMO BRINCAR

- 1 Cada equipe sorteia um objeto: colher, meia, controle remoto.
- 2 Têm 5 minutos para criar um comercial engraçado.
- 3 Cada equipe apresenta seu comercial.
- 4 O público vota no mais convincente.

 **Dica da Renata** Peça um slogan e um "preço especial" no final do comercial.

Nº
33

Show de Talentos

 CRIATIVIDADE E PALCO☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 20 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Apresentar um talento para a turma.

MATERIAL

Microfone de brinquedo

COMO BRINCAR

- 1 Abra inscrições para quem quiser se apresentar.
- 2 Cada apresentação dura no máximo 1 minuto.
- 3 Vale cantar, dançar, contar piada, fazer magia.
- 4 Todos ganham aplausos e um título especial.

 **Dica da Renata** Não force ninguém. Quem não quiser se apresentar pode ser jurado.

Nº
34

Cena Improvisada

 CRIATIVIDADE E PALCO☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 15 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Criar uma cena com elementos sorteados.

MATERIAL

Papéis com lugares,
personagens e situações

COMO BRINCAR

- 1 Cada equipe sorteia um lugar, um personagem e um problema.
- 2 Têm 3 minutos para preparar a cena.
- 3 Apresentam em 1 minuto.
- 4 O público aplaude e escolhe a mais criativa.

 **Dica da Renata** Exemplo: "num elevador, um astronauta perdeu as chaves". Quanto mais absurdo, melhor.

Nº
35

Videoclipe da Festa

 CRIATIVIDADE E PALCO☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 20 min Qualquer espaço Energia média ● ● ●

Gravar um videoclipe da turma.

MATERIAL

Celular, música

COMO BRINCAR

- 1 A turma escolhe uma música.
- 2 Dividem quem vai fazer cada parte: cantores, dançarinos, figurantes.
- 3 Gravem o clipe em várias tomadas.
- 4 Assistam juntos no final.

 **Dica da Renata** Envie o vídeo para os pais do aniversariante depois da festa.

Nº
36

Desfile Temático

 CRIATIVIDADE E PALCO☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 15 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Montar um look com um tema e desfilar.

MATERIAL

Roupas, acessórios e objetos da casa

COMO BRINCAR

- 1 Sorteie temas: viagem espacial, festa do futuro, praia no inverno.
- 2 Cada equipe monta um look com o que tiver à mão.
- 3 Desfilam com um apresentador narrando.
- 4 Todos ganham um título divertido.

 **Dica da Renata** Prepare uma caixa com lenços, chapéus e óculos para ajudar.

Nº
37

Jornal da Festa

CRIATIVIDADE E PALCO

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 15 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Apresentar um telejornal sobre a festa.

MATERIAL

Microfone de brinquedo

COMO BRINCAR

- 1 Cada equipe cria um telejornal de 2 minutos.
- 2 Tem que ter notícia, entrevista, previsão do tempo e esportes.
- 3 Os assuntos são sobre a própria festa.
- 4 Cada equipe apresenta.

 **Dica da Renata** Grave e mostre para o aniversariante. Vira lembrança da festa.

Nº
38

Batalha de Rimas Leve

CRIATIVIDADE E PALCO

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 20 crianças 12 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Criar rimas divertidas sobre temas sorteados.

MATERIAL

Batida no celular

COMO BRINCAR

- 1 Coloque uma batida no celular.
- 2 Sorteie um tema: pizza, escola, cachorro.
- 3 Cada um faz duas rimas sobre o tema.
- 4 O público escolhe a rima mais engraçada.

 **Dica da Renata** Proíba rimas que ofendam colegas. Só vale rimar sobre o tema.

Nº
39

Escultura Humana

CRIAATIVIDADE E PALCO

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 30 crianças 10 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Formar esculturas com o corpo em equipe.

MATERIAL

Nenhum

COMO BRINCAR

- 1 O recreador fala um tema: máquina de lavar, montanha-russa, fogueira.
- 2 A equipe forma a escultura com o corpo em 1 minuto.
- 3 As outras equipes tentam adivinhar o que é.
- 4 Troque os temas.

 **Dica da Renata** Temas que se mexem, como máquinas, rendem as melhores cenas.

Nº
40

Contadores de Histórias

CRIAATIVIDADE E PALCO

☐ Já apliquei 10 a 14 anos 6 a 20 crianças 12 min Qualquer espaço Energia calma ● ● ●

Criar uma história em grupo a partir de imagens.

MATERIAL

Cartas com imagens

COMO BRINCAR

- 1 Cada pessoa recebe 3 cartas com imagens.
- 2 O primeiro começa a história usando uma de suas cartas.
- 3 Cada um continua usando suas cartas.
- 4 A última pessoa encerra a história.

 **Dica da Renata** Desenhe imagens simples nas cartas: chave, dragão, foguete, bolo.