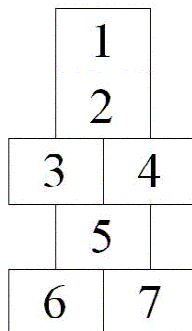


Brincadeiras infantis

Ref. NF003/05

Amarelinha

Faz-se um desenho no chão com o seguinte formato:



O primeiro jogador, joga a pedra no número 1 e com um pé só pula o 1 pisando no 2, 3 e 4 ao mesmo tempo, 5 com um pé, 6 e 7? ao mesmo tempo, vira e volta, quando chegar no 2 pega a pedra no 1 e pula fora. Depois joga no 2 e assim em diante. Não pode pisar na linha senão é a vez do outro.

Elefantinho colorido

As crianças ficam em roda e uma delas fala:

___ Elefante colorido!

Os outros perguntam:

___ De que cor ele é?

A criança deverá escolher uma cor e as outras deverão tocar em algo que tenha esta cor. Se não achar esta cor o elefantinho irá pegá-lo.

Caixinha de surpresas

Antes de iniciar o jogo, escreve-se em papezinhos várias tarefas engraçadas. Coloca dentro de uma caixinha.

Sentados em círculo, a caixinha irá circular de mão em mão, até a música parar. Quem estiver com a caixinha na mão no momento que a música parar deverá tirar um papel da caixinha e executar a tarefa. Continua até acabar os papéis.

Batata quente

Todos em roda, sentados no chão, com um objeto na mão vai passando e cantando a seguinte canção:

___ Batata que passa quente, batata que já passou, quem ficar com a batata, coitadinho se queimou!

Quando disser queimou, a pessoa que estiver com o objeto na mão, sai da roda.

Formando grupos

As crianças deverão ficar em roda girando e cantando. A professora irá bater palmas ou apitar e

mostrar um cartão que deverá ter um número. Se o número for o 4 por exemplo, as crianças saem da roda e formam grupos de quatro e depois voltam para a roda, continua a brincadeira até não poder formar mais grupos. Quem ficar de fora sai da brincadeira.

Estátua

Faz-se uma roda e todos vão rodando de mãos dadas e cantando a seguinte canção:

“A casinha da vovó,
cercadinha de cipó,
o café tá demorando,
com certeza não tem pó!
Brasil! 2000!
Quem mexer saiu!”.

Todos ficam como estátua e não vale rir, nem se mexer, nem piscar, nem se coçar, quem será que vai ganhar?

Cinco Marias

Pega-se cinco pedrinhas ou cinco saquinhos com areia dentro. Uma criança joga um saquinho para cima e tenta pegar as que estão no chão antes que o saquinho que foi jogado para cima caia.

Carrinho de mão

Antes de iniciar o jogo, deve-se marcar uma linha de saída e uma de chegada. Separado em dois times, as crianças deverão se dividir em duas. Uma ficará na frente com as mãos no chão, a de trás irá segurar nos pés da primeira de modo que forme um carrinho. O que estiver com a mão no chão juntamente com o que estiver lhe segurando deverá correr até a linha de chegada. Ganha o time que chegar primeiro.

Peixinhos e tubarões

Separados em dois times, deverão formar o time dos peixinhos e dos tubarões. No momento em que tocar uma música baixinho, os peixinhos saem para passear. Quando tocar uma música alta, os tubarões saem para tentar pegar os peixinhos, que deverão voltar correndo. O peixinho que for pego vira tubarão.

Tico-tico fuzilado

Cada crianças deverá ter uma latinha. De um lado ficam as crianças e do outro as latinhas. Cada criança deverá jogar a bola, que poderá ser de meia ou de tênis, nas latinhas tentando acertar. Se a sua latinha for atingida você deverá correr para pegá-la antes que joguem a bola novamente. Se não conseguir será fuzilado, ou seja, deverá ficar de pé e escolher uma parte do seu corpo para que o colega acerte o local indicado. Se for fuzilado três vezes sai da brincadeira.

Ceguinho

Forma-se uma roda e uma criança fica no centro da roda com os olhos vendados. Todos deverão girar na roda e cantar “Pai Francisco”. Quando o ceguinho bater palmas, a roda deverá parar e ele caminhará para a frente e tocar no colega para adivinhar quem é.

Senhor caçador

As crianças ficam em roda e uma delas será o caçador que deverá ficar com os olhos vendados. Todos os outros cantam:

“Senhor caçador,
preste bem atenção!
Não vá se enganar,
Quando o galo cantar!
Canta, galo!”

Uma das crianças imita a voz do galo e o caçador deverá adivinhar quem é. Se não descobrir pagará uma prenda que o galo dirá qual é.

Alfândega

A criança diz a regra como por exemplo: só passa se for algo que voa. Se alguém falar vaca, não passa. Quem fez a regra diz se passa ou não passa. A finalidade é descobrir a regra.

Ar, Terra e Mar.

Idade: 5 anos e acima **Material necessário:** Giz branco e de cores, quadro negro

A professora divide o quadro em 3 partes iguais. A seguir, ela desenha elementos que possam pertencer a cada uma das seções. Como figuras de **coisas** do **Ar, Terra e**

Mar. Desenvolvimento: A professora aponta para uma criança e diz o nome de um animal. A criança deve ir ao quadro e indicar o ambiente onde ele vive. Caso não acerte, a professora pode ajuda-la. Mais tarde a professora dirá: "**Ar**" ou "**Terra**" ou "**Mar**", e a criança dirá o nome de um animal que vive em um desses ambientes.

Jogo do Anão

Idade: 5 anos e acima **Material necessário:** Quadro negro e cartões numerados **Desenvolvimento:** Prendem-se os cartões numerados, por exemplo de 1 a 30, no quadro ou na parede. Enquanto os alunos fecham os olhos, um aluno, o Anão, muda a posição de dois ou mais cartões. Os alunos dirão depois quais os cartões que foram trocados, e um deles irá coloca-los outra vez em ordem.

Anel.

Início do jogo: As crianças se colocam em fila, lado a lado, sentadas ou em pé, com as mãos unidas. Uma delas é escolhida para passar o anel que está entre as mãos da criança. Inicia-se o jogo com a criança que está com o anel, passando de uma em uma das crianças, tentando deixar o anel por entre mãos unidas: "Tome este anelzinho e não diga nada a ninguém". Ao percorrer todas as crianças, ela já deverá ter deixado o anel com uma delas. Após isso, a criança que estava com o anel e que o passou a outra, pergunta a qualquer uma das crianças, menos àquela que esta com o anel: Com quem você acha que está o anel? Se a criança escolhida acertar, deverá pagar uma prenda.

Boca de forno .

Início do jogo: Escolhe-se uma criança que é quem vai pedir as tarefas às outras. Inicia-se o jogo com o diálogo entre as crianças e a criança que vai pedir as tarefas.

-Boca de forno

-Forno

-Tirando bolo

-Bolo

-Jacarandá

-Dá

-Onde eu mandar

-Vou

-E se não for

-Apanha um bolo

-Remoinho, remoinho Em seguida, a criança dita as tarefas e exige qualquer coisa, como por exemplo: "Eu quero que você traga uma formiga" (este exemplo foi usado durante a observação). Todas as crianças saem a procura da formiga e, quando acham, levam-na para a criança que a pediu. Se alguma criança não trouxe o pedido, ganha um bolo.

Bolo: tapa na mão

Tarefa: encargo dado às crianças para ser cumprido.

Regras:

As respostas têm que ser dadas em conjunto. As crianças têm de executar as tarefas.

Cachorro da vizinha.

Início do Jogo: Escolhe-se uma criança para ser o cachorro, uma para ser a dona do cachorro e das melancias e outra que será vizinha. As demais crianças do grupo serão as melancias. As melancias se colocam agachadas uma ao lado da outra, a uma distância aproximada de um metro, ficará o cachorro e próximo a este, sua dona. A vizinha se aproxima e pede à vizinha que a deixe apanhar alguma coisa no seu quintal. A dona do cachorro responde: - Vá, mas cuidado com o cachorro! A outra se aproxima das crianças (melancias) como se escolhesse a melhor dando "choque" e leva uma correndo. O cachorro corre atrás latindo. As melancias roubadas são coladas em local próximo. A brincadeira prossegue até que todas as melancias sejam roubadas.

Após isso, a dona sai com o cachorro à procura das melancias.

Fim do Jogo: O jogo termina com a dona das melancias correndo atrás da vizinha

Cadê o grilo.

Início do jogo: forma-se uma fila com as crianças. Uma delas, escolhida aleatoriamente, fica na frente da fila e pergunta:

-*Cadê o grilo?* E segue o diálogo com a criança que for a primeira da fila.

-*Está lá atrás.*

A criança que está na frente da fila diz:

-*O que é que faz?*

A primeira da fila responde:

-*Corre atrás.*

Assim, ela sai correndo atrás da criança que está no fim da fila (última), dando voltas ao redor da fila (o número de voltas é indeterminado) até que a última se coloca no início da fila, passando a ser a primeira. Faz-se novamente as mesmas perguntas para quem agora é a primeira.

O jogo segue até quando a criança que está correndo atrás das outras conseguir pegar alguma, que passará a ser quem correrá atrás das outras.

Fim do jogo: O fim se dá quando a criança que está correndo, após percorrer todas as crianças da fila, não conseguir pegar ninguém, ou quando não há mais interesse das crianças.

Terminologia:

Morreu careca: significa não pegar ninguém.

O grilo: é sempre a última criança da fila.

Regras:

Quando a criança que estiver correndo atrás das outras conseguir pegar alguma delas,

a criança que for pega será a que irá perseguir; e a que antes perseguia será a primeira da fila.

Caracol. topo

Início do Jogo: É feito o desenho do caracol no chão (ver anexo). Forma-se a fila obedecendo a ordem de chegada na mesma. A seguir, o primeiro da fila começa a pular as divisões do caracol com um só pé. Quando chegar ao centro do caracol, deve voltar até o início, pulando também com um pé. Ao terminar, coloca-se no final da fila e o outro começa a pular e assim por diante.

Fim do Jogo: O jogo dura até quando os participantes tiverem interesse.

Terminologia:

Caracol: Desenho feito no chão, formado por uma linha que se enrola um aspiral, dividida em quadrinhos.

Linhar: Pisar sobre qualquer uma das linhas.

Do mal: Quando não pode trocar de pé nem descansar.

Do bem: Pode descansar e trocar de pé.

Regras:

Pular um de cada vez.

Quem linhar passa a vez.

Se for do bem pode trocar de pé e descansar no centro.

Se for do mal não pode nem descansar e nem trocar de pé.

Nos dois casos é proibido pular com os dois pés.

Quem desobedecer as regras passa a vez. Considerações Gerais: O caracol é um jogo praticado com menor rigidez na obediência às regras, que envolve em menor número de regras que a macaca. Esta relacionado com a habilidade motora no traçado do desenho e de pular com um pé só.

Pena

Foram observadas crianças na faixa etária de 4 a 13 anos.

Esta brincadeira consiste em amarrar uma linha com medida de 35 cm em um pedaço de papel ou plástico, sendo o mais usado o papel de bombom. Pega-se, depois, uma pedra e enrola-se a linha nele. Depois, atira-se para o ar, a pena se soltará e o objetivo da brincadeira é desenvolvida paralelamente ao papagaio.

Terminologia:

Pena: linha amarrada em um pedaço de papel ou plástico.

Bandeirinha: outro nome desta brincadeira.

Carniça

Foram observadas as crianças na faixa entre 10 e 13 anos.

Desenvolvida em todos os períodos do ano e em todos os turnos.

Início do Jogo: A brincadeira se inicia com um grupo de cerca de cinco participantes. É escolhido, em acordo, o participante que ficará no círculo feito no chão para os outros pularem sobre ele.

A carniça é composta de 4 fases:

A 1º - O participante do círculo inclina o tronco para frente, de modo que sua cabeça encoste no seu joelho, ficando de costas para os outros. Estes pularão sobre ele, podendo tocá-lo só as mãos e nas costas. Esta fase tem o nome de "pular o muro do cemitério". Passando esta fase, o participante do círculo ficará na mesma posição, só que agora de lado para os outros participantes, repetindo o objetivo da fase anterior. Esta 2ª fase tem o nome de "Pular a Cerca".

Na 3º fase, o participante do círculo fica em pé, de pernas afastadas para as laterais, de frente para os outros, que têm de passar por debaixo de suas pernas, sem tocar nelas. Esta fase tem o nome de "La vai a velha". Por último, o participante do círculo fica de costas, onde estes irão de encontro, aquele, dando cabeçada em suas nádegas. Esta fase é chamada "La vai o touro".

Fim do Jogo: Se dá no cumprimento de todas as fases ou por discordância de opiniões.

Terminologia:

Carniça: Brincadeira com o mesmo nome.

Lá vai o touro: 4º fase da carniça.

Lá vai a velha: 3º fase da carniça

Pular a cerca: 2º fase da carniça

Pular o muro do cemitério: 1º fase da carniça. Regras:

Nas três primeiras fases não se pode tocar com o corpo no participante do círculo, se este for tocado, o que tocou irá para o círculo. Considerações Gerais:

Esta brincadeira tem como habilidade básica a motora e o equilíbrio.

Dentro, Fora.

Observadas crianças na faixa etária de 7 a 11 anos.

É feito um círculo no chão e as crianças se colocam na parte exterior. Um outro participante começa a dar o comando: "Dentro" e "Fora". "Dentro" significa pular para parte interior do círculo; "fora" significa pular para a parte exterior do círculo. A criança que errar estará fora da brincadeira.

Macaca; Brincadeiras de imitar (sapo, cavalinho) topo

Foram observadas crianças com crianças (quase que exclusivamente meninas) na idade de 4 a 14 anos.

Início do Jogo: Existem três desenhos diferentes para a brincadeira de "macaca" (ver desenhos no final). Depois de decidir o tipo de macaca a brincar, as crianças passam o traçado do desenho e em seguida para a determinação da ordem de participação que é feita de acordo com a rapidez com que as crianças pedem os números de ordem: pri, si, tri e assim por diante. Em seguida, cada

jogador coloca sua pedra no local apropriado (desenho) e a primeira jogadora começa a pular com um e dois pés alternadamente, até que tenha pulado todas as casas do desenho. Voltando depois, e também pulando, pega sua pedra e sai da macaca. Ao conseguir isso, joga sua pedra de fora da macaca para a primeira casa e volta a pular, fazendo o mesmo percurso. A cada volta dada no desenho pelo jogador, a pedra deste anda uma casa.

Fim do jogo: Por desistência ou quando todas as casas foram ocupadas por capotes. O vencedor é aquele que consegue o maior número deles.OBS: Para três desenhos diferentes, a brincadeira funciona da mesma maneira.

"Andoletá" (cantiga)

An-do-le-tá
Le-pe-ti
Pe-ti-pe-tá
É café com chocolate
An-do-le-tá

OBS: Os componentes fazem formação de roda, onde se desloca a mão direita de forma a bater com a palma no dorso da mão direita do seu componente do lado e assim em diante. Este movimento segue a silabação da música. O último a ser batido de acordo com a silabação da música sai da brincadeira.

"Carneirinho - Carneirão"

Carneirinho, carneirão, neirão, neirão,
Olha pro céu
Olha pro chão, pro chão, pro chão.
Pede a Deus, nosso Senhor, Senhor, Senhor
Para nós se ajoelhar, se ajoelhar.
Carneirinho, carneirão, neirão, neirão,
Olha pro céu, olha pro chão, pro chão, pro chão
Pede a Deus nosso Senhor, Senhor, Senhor
Prá nós se levantar, se levantar.

OBS: Os componentes seguem o comando da música.

"Atirei o Pau no Gato"

Atirei o pau no ga - to - to, mas o ga - to - to não morreu - reu - reu.
Dona Chica - ca admirou - se - se
Do berrô, do berrô que o gato deu
Miau.

"Achei um cachorrinho"

Achei um cachorrinho na beira da rua
Achei dois cachorrinho na beira da rua
Achei três cachorrinho na beira da rua ...

OBS: Dependendo do número de participantes, à medida que for progredindo na letra da música, vão entrando mais crianças para a roda.

"Tanta Laranja Madura"

Tanta laranja madura menina, que cor são elas,
Elas são verde-amarela, vira (nome da menina) cor de canela.

OBS: Cada vez que é dito o nome de uma participante (vira... cor de canela) esta ficará de costas para roda.

"A Bênção da Vovó"

Fui na Espanha buscar o meu chapéu azul e branco da cor daquele céu.

Olha palma, palma, palma.

Olha pé, pé, pé,

Olha roda, roda, roda caranguejo peixe é,

Caranguejo só é peixe na vazante da maré.

Samba crioula que veio da Bahia pega a criança e joga na bacia,

A bacia era de ouro, areada com sabão,

Depois de areada, enxuga no roupão,

O roupão era de seda,

Camisinha de filó, cada um pega seu par e toma "bênça" da vovó.

A - bênça vovó, A - bença vovó ...

(bênção) (bênção)