

JOGOS DE FAZ-DE-CONTA

Envolvem a representação e a elaboração de papéis (como, por exemplo, médico, feirante, manicure...); brincadeiras de escolinha ou de casinha quando a criança pode assumir diversos papéis; brincadeiras de teatro, mímica, fantoches.

CONSIDERAR: Que este é o espaço para imitar, fantasiar e simular acontecimentos.

DICAS: Estas brincadeiras são muito ricas e o adulto deve evitar intervenções. Uma conversa com o

grupo após a brincadeira, deixando-os à vontade para descrever (ou não) os papéis e as situações

representados, tendem a ser experiências muito ricas. 22 23

foto pg 6

CEI Vila Império - Coordenadoria de Educação -Santo Amaro 24 25

JOGOS DE CONSTRUÇÃO

Acontecem quando as crianças usam, transformam objetos e materiais variados

(blocos ou sucatas, por exemplo) e criam novos produtos

(parque de diversões, fazenda, engenhocas...)

CONSIDERAR: Nestes jogos as crianças começam a entrar em contato com o mundo social e a desenvolver níveis mais complexos de inteligência através do desenvolvimento de suas capacidades de antecipar situações, movimentos e elaborar propostas e possibilidades que podem

ou não se concretizar. Estes jogos também possibilitam maiores oportunidades de cooperação entre as crianças.

DICAS: Para estes jogos devemos considerar a faixa etária aproximada da criança e observar se ela

consegue, a seu modo, participar da brincadeira. É necessário que haja uma relação saudável entre o

erro e o acerto, sem que a criança se sinta desestimulada a brincar. Não devemos esperar que ela

brinque por horas a fio com estes materiais. Ela determina seu tempo. Fique atento para auxiliá-la com

a solução de problemas, mas não tenha expectativas pautadas no modelo adulto. 26 27 28
29

JOGOS DE REGRAS

São aquelas brincadeiras que combinam aspectos motores-exploratórios

(movimento corporal e sensações) e/ou aspectos intelectuais,

com competição dos jogadores e regras pré-estabelecidas.

CONSIDERAR: Os jogos de regras começam a ser explorados pelas crianças, geralmente, entre os 4 e 7 anos. Pega-pegas, futebol, jogo do lenço-atrás são alguns exemplos. O xadrez, dama, dominó e jogos de percurso são exemplos da outra forma de combinação. Esses jogos também auxiliam no desenvolvimento das regras sociais. Quando as crianças são submetidas às regras do

jogo, elas vivenciam tais regras transpondo-as para outras situações e brincadeiras.

DICAS: É importante que as regras sejam apresentadas aos participantes antes do início do jogo de

forma clara. Elas devem ser mantidas, tornando-se um desafio aos jogadores. Observar se todos

entenderam as regras, se sugerem variações deste mesmo jogo com novas regras e se desejam batizar

este novo jogo com nomes escolhidos pelo grupo. 30 31 32 33

JOGOS COOPERATIVOS

O importante é... que todos participem, aproveitem, aprendam, deleitem-se.

CONSIDERAR: O individualismo e a riqueza material tornaram-se mais importantes para o homem

pós-moderno que valores como a união, a cooperação, a paz, a responsabilidade e a organização.

A cultura da sociedade ocidental é baseada no consumo e orientada para a produtividade, portanto dentro deste contexto, muitas vezes o único caminho que vemos é o da competição. Se

acreditarmos que a competição é o único e natural caminho, caímos numa grande armadilha, afinal aquilo em que acreditamos é aquilo o que construiremos.

Com relação ao desempenho acadêmico, uma série de estudos demonstra que crianças de várias

classes sócio-econômicas têm maior sucesso em áreas como matemática, desenvolvimento vocacional e leitura quando estão trabalhando junto com seus colegas sob uma estrutura de objetivos cooperativos em vez de individualistas ou competitivos.

DICAS: A competição muito presente promove a comparação entre as pessoas e acaba por favorecer

a exclusão baseada em critérios não discutidos mas apropriados por todos. Um ambiente competitivo

aumenta a tensão e a frustração e pode desencadear comportamentos agressivos. 34 35
36 37

CABRA-CEGA

QUEM JOGA?

Jogam várias crianças a partir de 6 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Amplio

MATERIAL

Um lenço ou pano para amarrar à volta dos olhos de uma das crianças que será a cabra-cega.

As crianças colocam-se de mãos dadas formando uma roda. A cabra-cega fica no centro da roda, com

os olhos tapados. A seguir inicia-se um diálogo entre as crianças que estão na roda e a Cabra-cega.

“Cabra-cega, de onde você vem?”

“Eu venho do mato.”

“O que me trazes?”

“Trago bolinhos .”

“Me dá um !”

“Não dou.”

Então, as crianças que se encontram na roda dizem em coro: GULOSA!

A Cabra-cega levanta-se e tenta apanhar uma criança da roda. Se apanhar alguém, todas as crianças se

calam e a Cabra-cega tem de adivinhar, apalpando com as mãos, quem é a (o) colega que apanhou.

Quando acertar, esse passa a ser a Cabra-cega. 38

AGACHA-AGACHA

QUEM JOGA?

No mínimo 3 crianças a partir de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Amplio

MATERIAL

Nenhum

Uma criança é eleita o pegador. Para não serem apanhadas, as demais fogem e se agacham.

Quando o pegador conseguir tocar um colega que está em pé, passa sua função de pegador para ele. 39

COELHINHO SAI DA TOCA

QUEM JOGA?

Jogam várias crianças a partir de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Amplio e que comporte um círculo

MATERIAL

Nenhum

Reúna a turma, quanto mais gente melhor, a brincadeira vai ficar mais movimentada e emocionante. Divida os participantes em grupos de três crianças, e em círculo forme as tocas. Duas crianças dão-se as mãos formando a toca e a outra criança ficará dentro da toca. Ela será o

coelhinho.

No centro do círculo ficarão as crianças, “os coelhinhos” que estão à procura de tocas.

Quando alguém falar “Coelhinho sai da toca”. Todos os coelhinhos deverão trocar de tocas e os

coelhinhos que estão no centro procurarão uma toca. Quem não conseguir entrar em alguma toca fica no centro, esperando nova oportunidade. 40

QUEIMADA

QUEM JOGA?

Jogam várias crianças, a partir de 5 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Bem amplo

MATERIAL

Bola

É necessário um espaço, do tipo de uma quadra, para que as crianças possam ser divididas em 2

grupos.

Decide-se quem começa com a bola. O objetivo é acertar um participante do time adversário e eliminá-lo. Se a criança conseguir pegar a bola, tem o direito de atirá-la em um jogador de outra

equipe. Ganha o time que eliminar todos os participantes da equipe concorrente. 41

BALANÇA-CAIXÃO

QUEM JOGA?

Jogam várias crianças a partir de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Amplo, que possua possibilidades da criança se esconder

MATERIAL

Cadeira

Uma criança é escolhida para ser o rei e se senta em uma cadeira. Outro participante é eleito o servo. Ele se ajoelha de frente para o rei e apóia o rosto no seu colo. Os demais formam uma fila

atrás do servo, cada um apoiando o rosto nas costas do companheiro da frente.

Todos recitam: “Balança caixão, balança você, dá um tapa nas costas e vai se esconder!” O último da fila dá um tapa nas costas do que está na sua frente e se esconde. Uma a uma as crianças vão repetindo essa ação até que todas estejam escondidas. É a vez, então, do servo sair

à procura dos colegas.

Quando alguma criança for pega, o servo pergunta ao rei Como deverei levá-lo? E o rei responde,

por exemplo, Andando com uma perna só! De costas! Com olhos fechados! Imitando uma galinha!

Ganha quem for pego por último, com esta criança se tornando rei e escolhendo um servo. 42

ELEFANTINHO COLORIDO

QUEM JOGA?

Minimamente 3 crianças a partir de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Amplio

MATERIAL

Nenhum

Uma criança é escolhida para comandar. Ela fica na frente das demais e diz “Elefantinho colorido”

o grupo pergunta “Que cor?” O comandante escolhe uma cor e os demais saem correndo para tocar em algo que tenha aquela tonalidade. Se o pegador encostar em uma criança antes dela chegar na cor escolhida, ela é capturada. Vence quem ficar por último. 43

ESTÁTUA

QUEM JOGA?

Jogam no mínimo 4 crianças a partir de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Amplio

MATERIAL

Nenhum

Uma criança é eleita o líder. As demais andam livremente pelo pátio até que o líder diga "1,2,3 estátua!" Nesse momento, elas param no lugar fazendo uma pose. O líder escolhe um colega e faz de tudo para que ele se mexa. Só não vale empurrar. Quem resistir às caretas e cócegas será

declarado o vencedor e assume a posição de líder. 44

BATATA QUENTE

QUEM JOGA?

Jogam no mínimo 4 crianças, com idade mínima de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Ampla

MATERIAL

Bola

O grupo fica em círculo, sentado ou em pé. Uma criança fica fora da roda de costas ou com os olhos vendados, dizendo a frase "Batata quente, quente, quente...queimou". Enquanto isso, os demais vão passando a bola de mão em mão até ouvirem a palavra "queimou". Quem estiver com a bola nesse momento sai da roda. Ganha o último que sobrar. 45

BARRA-MANTEIGA

QUEM JOGA?

Jogam no mínimo 4 (sempre número par) crianças a partir de 5 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Ampla

MATERIAL

Nenhum

Trace duas linhas paralelas distantes (15 metros uma da outra). Atrás destas linhas ficam as crianças,

em 2 grupos com o mesmo número de integrantes, umas de frente para as outras. Dado o sinal,

uma criança do grupo é escolhida para começar. Ela vai até o limite do outro time (onde estão

todos com os braços e mãos estendidos, com a palma da mão virada para cima) e recita:
"Barra

manteiga, na fuça da nega, minha mãe mandou bater nesta daqui, 1,2,3..." Ela bate na palma da

mão de um dos colegas e foge do seu território. O adversário tem de correr atrás dela e tentar pegá-la. Se isto acontecer, o desafiante passa para a equipe contrária, caso contrário, é a vez do

desafiado fazer o mesmo com alguém do outro time. Vence o time que ficar com o maior número

de pessoas. 46

CORRIDA DE SACO

QUEM JOGA?

Crianças a partir de 5 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Ampla

MATERIAL

Sacos de pano

Distribua sacos de pano para as crianças. Estes sacos deverão ser de tamanho suficiente para caber a criança em pé e ainda sobrar pano para que ela possa segurar suas pontas enquanto acontece a corrida.

O monitor orienta as crianças a ficarem atrás de uma linha, e dá o sinal de partida para que, dentro dos sacos, elas pulem até outro ponto escolhido como chegada. Ganha quem chegar primeiro. 47

CARACOL

QUEM JOGA?

Jogam quantas crianças quiserem, com idade mínima de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Ampla

MATERIAL

Giz para desenhar a brincadeira

Depois de desenhada a figura no chão, as crianças determinam uma ordem entre elas. A primeira

joga a sua pedrinha no número 1. O objetivo é percorrer todo o caracol, pulando com um pé só

em todas as casas, até passar por todas, só não vale pisar naquela em que está a pedrinha.

Quando chega ao “céu”, ela descansa e retorna da mesma maneira: pulando em cada casa até o

número 1, agacha, apanha a pedrinha e pula para fora do caracol. Para continuar a brincadeira,

ela joga a pedrinha no número 2 e assim por diante. Não vale jogar a pedrinha na risca nem atirá-

la fora do diagrama, se isso acontecer, perde a vez. Vence quem completar o percurso primeiro. 48

AMARELINHA

QUEM JOGA?

Jogam quantas crianças quiserem, com idade mínima de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Pátio

MATERIAL

Giz para desenhar a amarelinha ou fita adesiva

Depois de desenhado o diagrama básico no chão, as crianças determinam uma ordem entre

elas. A primeira vai para a área oval chamada céu e de lá atira a pedrinha no número 1. Sem

colocar o pé nessa casa, ela atravessa o diagrama ora pulando com os dois pés, quando tiver

uma casa ao lado da outra, e ora com um pé só. Quando chegar à outra figura oval na extremidade

oposta, onde está escrito “inferno”, faz o percurso oposto e volta para apanhar a pedra, sem pisar

na casa em que ela está, repetindo o mesmo procedimento até que percorra todas as casas. A

criança não pode pisar ou jogar a pedra na risca nem atirá-la fora do diagrama, se isso acontecer,

ela perde a vez. Vence quem completar o percurso. 49

PASSA, PASSA TRÊS VEZES

QUEM JOGA?

Jogam quantas crianças quiserem, com idade mínima de 5 anos.

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Amplio

MATERIAL

Nenhum

Em segredo, duas crianças definem um tema – frutas, por exemplo. Depois, escolhem qual fruta

cada uma irá representar. Uma pode ser a uva e a outra a pêra. Elas dão as mãos formando um túnel por onde as colegas passam, um atrás do outro, cantando: “Passa, passa três vezes/ O último que ficar/ Tem mulher e filhos/ Que não pode sustentar”. Quando a música acaba, as duas crianças que formam o túnel abaixam os braços prendendo o colega que esta passando naquele momento. Sem que os outros escutem, o que foi preso responde a pergunta: “ Pêra ou

uva?” Depois, ele sai da fila e vai para trás do colega que representa a sua escolha. Ganha a brincadeira quem tiver mais participantes atrás de si. 50

ELÁSTICO

QUEM JOGA?

Jogam quantas crianças quiserem, com idade mínima de 6 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Pátio

MATERIAL

Elástico de 4 metros com pontas unidas

Duas crianças são escaladas para segurar um elástico com os pés, ficando aproximadamente distantes 2 metros uma da outra. A criança que fica no centro do elástico tem de fazer todos os

movimentos combinados com os colegas antes de iniciar a brincadeira. Pode ser pular com os

dois pés em cima do elástico, com os dois pés fora, saltar com um pé só etc... Se conseguir, ela passa para a próxima fase, que é a de executar os mesmos movimentos, só que os dois colegas passarão o elástico para o tornozelo, joelhos, coxa e cintura. Os mesmos movimentos deverão ser repetidos. Se a criança errar, trocará de posição com um dos colegas que esta segurando o elástico. Ganha quem pular o elástico até a cintura sem errar. 51

PASSA ANEL

QUEM JOGA?

Jogam quantas crianças quiserem, com idade mínima de 4 anos.

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Pode ser amplo ou uma sala simples

MATERIAL

Um anel

Uma criança fica com o anel. As outras se sentam em um banco, uma do lado da outra, com os braços apoiados no colo e com a palma das mãos unidas. Quem está com o anel passa suas mãos unidas entre as de seus companheiros, escolhendo um deles para receber o anel. Ela repete

esse movimento algumas vezes, pode até fingir que colocou o anel nas mãos de alguém.

Quando

resolve parar, abre as mãos mostrando que estão vazias e pergunta para um dos participantes:

“Com quem está o anel?”. Se o escolhido acertar a resposta, tem direito de passar o anel na próxima rodada. 52

ARRANCA RABO

QUEM JOGA?

Qualquer número de crianças com idade a partir de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Pátio

MATERIAL

Fitas de tecido

O grupo é dividido em dois. Os integrantes de um dos times pendura um pedaço de fita na parte

de trás da calça ou da bermuda. Eles serão os fugitivos. Ao sinal do professor, os fugitivos correm

tentando impedir que as crianças do time adversário peguem suas fitas. Quando todos os rabos

forem arrancados, trocam-se os papéis: quem era pegador vira fugitivo. Ganha a equipe que levar menos tempo para arrancar todos os rabos. 53

BEIJO ABRAÇO APERTO DE MÃO

QUEM JOGA?

Mínimo de 4 crianças com idade a partir de 7 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Pátio

MATERIAL

Nenhum

As crianças ficam sentadas, uma ao lado da outra. Duas delas, eleitas para iniciar a brincadeira, ficam em frente das demais. Uma delas com os olhos vendados. A que está vendo aponta para os

que estão sentados e pergunta para a colega: “É esse? É esse?” Quando ela responder “sim”, vem

a segunda pergunta “Beijo, abraço ou aperto de mão?” A criança interrogada faz a sua escolha, olha para o grupo e descobre quem é. Aí é só beijar, abraçar ou apertar a mão do colega. 54

VIVO OU MORTO

QUEM JOGA?

Mínimo de 4 crianças com idade a partir de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Pátio

MATERIAL

Nenhum

Os participantes devem formar uma fila, enquanto o orador fica na frente dessa fila olhando e observando todos eles. Então o orador fica gritando aleatoriamente: “Vivo” ou “Morto”. No caso

de vivo os participantes devem manter-se de pé, quando ele gritar morto os participantes devem

abaixar-se, ficando acorados. Isso deve ser feito instantaneamente após o grito do orador. Os

participantes que forem errando, vão saindo até que só sobre um, que será o vencedor! 55

TELEFONE SEM FIO

QUEM JOGA?

Mínimo de 6 crianças com idade a partir de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Qualquer

MATERIAL

Nenhum

Essa é uma das brincadeiras mais comuns que existem! Para brincar basta se formar uma roda com os participantes! Um escolhe uma frase e fala no ouvido de um colega (sem deixar o restante

do grupo escutar). A frase só pode ser dita uma vez para cada participante. O participante que está ao seu lado faz o mesmo com o participante seguinte até que a “frase” dê uma volta completa

no círculo. Ao passar por todos os participantes será super divertido ver a modificação que a frase

sofreu, já que os participantes não podem repetir a frase, cada um deve repassar aquilo que entendeu, mesmo que não faça sentido. 56

BOCA-DE-FORNO

QUEM JOGA?

Mínimo de 6 crianças com idade a partir de 6 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Qualquer

MATERIAL

Nenhum

Essa brincadeira, na verdade, é uma espécie de gincana rotativa. Funciona da seguinte forma: uma pessoa (que vamos chamar de orador) começa com a “gincana”, ele deve falar gritos de guerra (pré-formados) e o restante do grupo deve responder, seguindo o esquema:

Orador: “Boca de Forno”

Grupo: “Forno”

Orador: “Jacarandá”

Grupo: “Dá”

Orador: “Quem não for???”

Grupo: “Apanha!!!”

Orador: “Quantos bolos*???” *Bolos no sentido de dar palmadas na mão.

Grupo: “Dez***” - **A quantidade deve ser escolhida pelo grupo antes, o normal é dez.

Orador: “Remã, remã (...)”

No lugar das reticências, depois de “remã, remã”, o orador deve escolher uma tarefa para o grupo, como, por exemplo, pedir para todos trazerem uma folha de goiabeira. Nesse caso a frase

ficaria assim: “Remã, remã, quem me trazer uma folha de goiabeira!”. Aí todos saem à procura

do pedido. Há um tempo que deve ser estabelecido. Quem não conseguir cumprir a prova leva a quantidade de “bolos” pré-determinados e quem cumprir a prova primeiro vai ser o orador da

próxima partida! 57

DANÇA DA CADEIRA

QUEM JOGA?

Mínimo de 6 crianças com idade a partir de 4 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Qualquer

MATERIAL

Cadeiras em número suficiente

Esta é uma brincadeira “musicada”. Precisa-se de cadeiras / bancos para a brincadeira. Por exemplo, se tiverem 10 participantes, serão necessárias nove cadeiras. As cadeiras são postas em círculo (com a parte de sentar voltada para fora), e os participantes ficam girando em volta das

cadeiras, ao som de uma música. Quando a música parar, todos devem sentar rapidamente.

Como há uma cadeira a menos, um participante ficará em pé, esse é eliminado da rodada. A

cada rodada retira-se uma cadeira, um participante é eliminado e repete-se o mesmo processo

sucessivamente, até ter-se apenas dois participantes e uma cadeira. O que conseguir sentar nesta

cadeira vence! 58

CABO-DE-GUERRA

QUEM JOGA?

Mínimo de 6 crianças com idade a partir de 6 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Espaço amplo, preferencialmente gramado

MATERIAL

Corda bem comprida

Os participantes alinham-se, uns atrás dos outros, cada grupo segurando uma metade de uma corda dividida igualmente entre ambos. A um dado sinal, começam a puxar a corda. Ganha a equipe que conseguir puxar a maior parte da corda para o seu lado (deve ser colocado um lenço

para marcar o meio da corda e também é importante marcar um centro no chão) ou a maior parte

da corda ao final de um período de um ou dois minutos.

Para tornar o jogo mais fácil, pode-se marcar uma segunda linha a 1,50 m (ou menos) de cada lado da linha central, ganhando o grupo que obrigar o outro grupo a passar dessa linha. 59

MAMÃE, POSSO IR?

QUEM JOGA?

Mínimo de 6 crianças com idade a partir de 6 anos

ESPAÇO DE BRINCADEIRA

Espaço amplo

MATERIAL

Nenhum

Todas as crianças alinhadas escolhem uma para ser a mãe enquanto as outras serão filhas. De uma distância é estabelecido o seguinte diálogo: “Mamãe, posso ir?” “Pode.” “Quantos passos?”

“Três de elefante.” Dá três grandes passos em direção à mãe. Outra criança repete. “Mamãe, posso ir?” “Pode.” “Quantos passos?” “Dois de cabrito.” Dá dois passos médios em direção à mãe. “Mamãe, posso ir?” “Pode.” “Quantos passos?” “Quatro de formiga.” Quatro passos pequenos à frente. A primeira das filhas que atingir a mãe assume o posto. 60 61 62 63

BRINQUEDOS QUE MEUS PAIS BRINCAVAM....

No tempo dos nossos pais ou avós, a vida das crianças era nas calçadas, ruas, praças, nos muitos terrenos descampados da cidade e nos sítios e fazendas do interior. As brincadeiras eram mais simples, porém muito divertidas. Existiam brincadeiras de meninos e brincadeiras de meninas. Mas tinham também as brincadeiras para ambos os sexos. As brincadeiras de meninos estimulavam competições e atividades físicas, enquanto as brincadeiras das meninas eram geralmente relacionadas à vida doméstica e às relações afetivas.

A seguir, rápidas descrições de algumas das mais tradicionais e conhecidas brincadeiras e jogos infantis realizados pelas crianças sergipanas.

Lembre-se

Muitos pais, avós, tios e tias podem auxiliá-lo a resgatar estes brinquedos.

Converse com os familiares das crianças, você poderá se surpreender. 64 65

PIPA

Soltar pipa, papagaio ou arraia era um lazer

delicioso, o brinquedo era feito com talinhos de palha de coqueiro, papel de seda colorido e um rabo de pano. A meninada botava suas pipas para flutuar competindo na maior altura, nas evoluções no ar, nas formas, tamanhos ou beleza de uma em relação às outras. 66

PIÃO

Os piões de madeira de peroba eram postos a girar com um cordão com o qual o enrolavam e soltavam com força em direção ao chão.

Pegava-se o pião com uma das mãos, ainda rodando, e jogava-o ao chão outra vez. 67

CINCO MARIAS ou PEDRINHAS

Para jogar, é preciso ter cinco pedrinhas ou saquinhos com areia dentro. Depois de agitar as pedrinhas dentro de suas mãos fechadas, jogueas para cima, com cuidado para elas não se espalharem muito quando caírem no chão.

Pegue uma pedra e atire para cima. Você tem de apanhar outra pedra do chão antes de agarrar a que jogou para cima. E assim você vai fazendo, até que todas estejam em sua mão.

Mas atenção: quando for apanhar uma pedra do chão, não pode tocar em nenhuma outra. Se isso acontecer, agite as pedrinhas e jogue-as para cima de novo.

Faça um arco com a mão esquerda (ou com a direita, se você for canhoto), perto de onde estão

as pedrinhas.

Jogue uma pedra para cima. Agora você tem de passar uma pedra por baixo do arco antes de apanhar a pedra que jogou para cima sem tocar em nenhuma outra pedra.

Vá repetindo essa jogada, até conseguir ter todas as pedrinhas em sua mão. 68

PETECA

A peteca é um brinquedo genuinamente brasileiro, foi criada pelos índios que a confeccionavam com palha de milho, recheadas de folhas ou capim. Em cima do pequeno saco amarravam penas coloridas. A brincadeira consistia em “não deixar a peteca cair”, através de tapas que a mantinha no ar. Os portugueses ficaram maravilhados com o jogo, que se mantém até a atualidade, ganhando o mundo. O jogo de peteca tornou-se um esporte internacional. O termo “peteca” em tupi significa: pancada, tapa ou tabefe. 69 70 71

CAVALO-DE-PAU

COMO FAZER

Desenhe a cabeça do cavalo em um pedaço de E.V.A. e recorte. É possível substituir esse material por papel cartão. Dobre ao meio, desenhe o olho e faça vários furos, alinhados, a um dedo de distância da borda. Deixe um espaço sem furar na parte de baixo. Corte pedaços de 50 centímetros de lã e passe pelos furos. Amarre-os para fechar a cabeça do cavalo e compor a crina. Faça também um ou dois furinhos para formar o focinho do animal. Encaixe a cabeça em um cabo de

vassoura.

COMO BRINCAR

A criança monta no brinquedo e “cavalga” pela escola. Você pode organizar uma corrida. Trace no chão uma linha de partida e outra de chegada e dê o sinal de largada.

Outra sugestão é usar os cavalos nos teatrinhos. Todos, príncipes e princesas, gostarão de montar

em seus belos animais. 72

PÉ-DE-LATA

Ótima brincadeira para crianças a partir de 5 anos, que poderá ser feita com a ajuda de todas as

crianças.

COMO FAZER

Separe latas usadas, do mesmo tamanho (achocolatado ou leite em pó, por exemplo). Faça dois

furos diametralmente opostos no fundo. Passe uma corda de náilon de 1,2 metro pelos furos da

lata e una as extremidades com um nó bem forte dentro do recipiente. Coloque a tampa e decore

com retalhos de plástico adesivo ou tinta. Faça o mesmo com outra lata.

COMO BRINCAR

As crianças sobem nas latas e tentam se equilibrar segurando nas cordas. Além de andar pela escola com os pés de lata, eles vão se divertir apostando uma corrida, andando para trás ou vencendo um percurso com obstáculos. 73

DIABOLÔ

As crianças vão se transformar em pequenos malabaristas com esse brinquedo nas mãos

COMO FAZER

Escolha duas garrafas PET com formato arredondado. Corte-as 15 centímetros a partir da boca,

desprezando a parte de baixo. Corte também o gargalo de uma delas. Lixe as bordas para tirar as

rebarbas. Encaixe as duas pela boca e rosqueie a tampa prendendo uma na outra. Decore o brinquedo com tinta ou plástico adesivo. Para o suporte, use duas varetas de 8 milímetros de diâmetro por 25 centímetros de comprimento e 1 metro de barbante. Fure as duas varetas em uma das extremidades e passe-as pelo cordão. Dê um nó nas pontas.

COMO BRINCAR

A criança coloca o diabolô no chão e passa a corda por baixo dele, segurando uma vareta em cada mão. Ela rola o brinquedo pelo chão para pegar embalo e o levanta. Com uma das mãos, dá puxadas rápidas para que ele gire somente em um sentido. A outra mão apenas acompanha os movimentos. É importante ficar sempre de frente para uma das bocas do diabolô. Se ele pender

para a frente ou para trás, é preciso ajustá-lo novamente. Depois de dominar esses movimentos, é

possível jogar o diabolô para o alto. Para isso, a criança abre rapidamente os braços, dando um impulso para cima. Para pegá-lo, mira o cordão no centro do brinquedo e, assim que ele voltar, afrouxa o cordão.

O brinquedo também é chamado de jabolô, diabolô e diáboló, dependendo da região brasileira. 74

CAPUCHETA

Feita de jornal, essa variação do papagaio (ou pipa, como é conhecido em algumas regiões) vai divertir as crianças nos dias de vento

COMO FAZER

Corte um quadrado de folha de jornal com 32 centímetros de lado. Apenas para marcar o papel,

dobre a folha ao meio, formando um triângulo. Abra a folha deixando a marca em posição vertical

e vire para trás a ponta de cima. Com um palito, faça um furo em cada uma das outras pontas.

Corte um pedaço de linha de 30 centímetros, passe pelos furos das pontas direita e esquerda e amarre. Agora faça a rabiola. Corte 70 centímetros de linha e amarre tirinhas de jornal nela, uma

seguida da outra. Prenda esse fio na ponta de baixo. Por fim fixe a linha do carretel no centro do

fio preso nas laterais.

COMO BRINCAR

O aluno segura a linha da capucheta e começa a correr. Enquanto ele avança, o vento ajuda a colocá-la no alto. Para fazer essa atividade em grupo, você pode organizar um campeonato em que o desafio é ficar mais tempo com o papagaio no ar.

LEMBRETE

Só é possível brincar em dias de vento e longe da rede elétrica. Alerta a criançada para os perigos

do cerol. 75

CEI Yojiro Takaoka - Coordenadoria de Educação - Capela do Socorro 76 77

BASQUETE: A CESTA

É DE TODOS

O objetivo desta brincadeira é fazer com que todos os participantes façam pelo menos uma cesta através do incentivo dos representantes do mesmo time.

É necessário um espaço amplo, tipo quadra, que tenha também uma tabela de basquete, na ausência desta vale improvisar com um cesto.

Edição 2 de setembro de 2001 da revista

Jogos Cooperativos, pág. 11. 78

ESTAMOS TODOS

NO MESMO SACO

Um saco gigante, confeccionado com tecido utilizado para forro de biquínis e sungas, pode

ser adquirido em lojas de venda de tecido por quilo. Ele vem em formato tubular, então é só medir a altura do saco que você achar ideal, cortar, costurar e está pronto. Todos os participantes deverão percorrer um determinado caminho juntos dentro de um saco gigante.

Estipular um percurso a ser percorrido pelas crianças, que poderão a qualquer momento fazer um pedido de tempo para a escolha de novas estratégias.

Posteriormente podemos aumentar o desafio e o grau de dificuldade colocando novos obstáculos no caminho a ser percorrido.

O jogo termina quando os participantes atingem o objetivo.

Durante o jogo a comunicação no grupo é um fator fundamental para o sucesso. Caso seja necessário auxilie o grupo nesta tarefa.

E lembre-se:

Dê boas risadas e aproveite bastante! 79

JOGO DAS CADEIRAS

COOPERATIVO

Este jogo é uma variação do jogo das cadeiras tradicional. Neste jogo, disponha as cadeiras como você faz no jogo tradicional das cadeiras.

O segredo do jogo é não eliminar nenhum participante, só cadeiras, ou seja, a cada rodada, você retira uma cadeira e ainda assim todos deverão sentar-se, como puderem: no colo, no braço da cadeira, deitado sobre os colegas etc...

Neste jogo não há vencedores. A proposta é que as crianças busquem com os amigos a solução de problemas. 80

COELHINHO NA TOCA

Este jogo é, também, uma variação de um jogo bastante conhecido: “coelhinho sai da toca”. Neste jogo, utilize as crianças como toca e outras como coelho, como você faz no jogo tradicional do coelhinho .

O segredo do jogo é não eliminar nenhum participante, só tocas, ou seja, a cada rodada, você desfaz uma toca e ainda assim todos deverão entrar em uma toca, como puderem: no colo, deitado sobre os colegas etc...

Neste jogo não há vencedores. A proposta é que as crianças busquem com os amigos a solução de problemas. 81

ELEFANTINHO COLORIDO

Aqui temos também uma variação, onde todos os participantes de um time deverão encontrar a “cor” escolhida, mas desta vez

devem tocar o objeto juntos.

O grupo deverá ser dividido em 2 times de minimamente 3 pessoas em cada um.

Uma criança é escolhida para comandar. Ela fica na frente das demais e diz "Elefantinho colorido" os grupos perguntam "Que cor?"

O comandante escolhe uma cor e os grupos saem correndo para tocar em algo que tenha aquela cor. As crianças deverão procurar tocar ao mesmo tempo no objeto, escolhendo estratégias de ação e apoiando-se mutuamente.

Se o pegador encostar em uma criança antes de ela chegar na cor escolhida, todo o grupo perde e escolhe uma delas para ser o comandante. 82

TARTARUGA GIGANTE

O objetivo do jogo é mover a tartaruga gigante em uma direção.

A tartaruga gigante será um grupo de 3 a 8 crianças cobertas por um tapete ou um pano mais pesado e que irão se movendo sem que nenhuma delas fique fora do tapete

Crianças nessa faixa etária adoram repetir, repetir e repetir o jogo. Quando elas não quiserem mais continuar o jogo acabará por si só.

O grupo de crianças engatinha sob a "casca da tartaruga" e tenta fazer a tartaruga se mover

em uma direção.

Um desafio maior pode ser ultrapassar

“montanhas” (um banco) ou percorrer um

caminho com obstáculos sem perder a casca.

DICA: No começo as crianças podem se mover para diferentes direções e pode demandar algum tempo até que elas perceberem que têm que trabalhar juntas para a tartaruga se mover. Mas não desista. Repita outras vezes, em outros dias e, se necessário, faça um “ensaio” com elas sem estarem carregando a casca.

Edição 3 de Outubro de 2001 da Revista Jogos

Cooperativos, pág. 15 83

EMEI Inácio Monteiro - Coordenadoria de Educação -São Miguel 84 85

AS BRINCADEIRAS MUSICAIS

As parlendas e cantigas são manifestações riquíssimas da nossa cultura, refletindo muito sobre nossa história e nossos costumes. Muitas delas têm origem em outras culturas (Portuguesa, Indígena,

Africana) e foram mesclando-se com a cultura popular, transformando-se hoje em um cancionero

rico e diverso.

É importante lembrar que a existência de variações para a mesma parlenda, cantiga e brincadeira

torna o processo de brincar riquíssimo em descobertas e possibilidades. Fique atento, ouça as versões infantis e de seus familiares e contribua também ! É sua oportunidade de fazer folclore. 86

PARLENDAS

Brincar com as palavras é fácil e bem divertido.

Quer ver só?

As crianças podem simplesmente declamar o texto ou usá-lo na hora de escolher quem inicia

uma brincadeira. É possível, ainda, brincar de bater palmas em duplas, trios ou quartetos ao som

dessas rimas. 87 88 89 90

TRILHAS SONORAS DA INFÂNCIA...

Capelinha De Melão; Se Esta Rua Fosse Minha; Ciranda Cirandinha; Marcha Soldado; O Cravo E A Rosa; Atirei O Pau No Gato; Fui No Tororó; Bota Aqui O Seu Pezinho; Mineira De Minas; Cai Cai Balão; Boi Da Cara Preta; Terezinha De Jesus; Peixe Vivo; O Meu Boi Morreu; A Rosa Amarela; A Gatinha Parda; A Barraquinha; Balaio; Boi Barroso; O Pobre Cego; Tutu Marambá; Sapo Jururu; Entrei Na Roda; Cachorrinho; O Meu Galinho; Que É De Valentim; Vai Abóbora; Vamos Maninha; Roda Pião; Meu Limão, Meu Limoeiro; Escravos De Jô; A Barata Diz Que Tem; Pai Francisco

CONSIDERAR: As brincadeiras musicais são transmitidas por tradição oral e envolvem o gesto, o

movimento, o canto, a dança e o faz-de-conta. Esses jogos e brincadeiras são legítimas expressões

da infância. Os jogos e brinquedos musicais da cultura infantil incluem os acalantos (cantigas de

ninar), as parlendas, as rondas (canções de roda), as adivinhas, os contos, os romances. Ouvir música, aprender uma canção, brincar de roda, realizar brinquedos rítmicos, jogos de mãos entre outros são atividades que despertam, estimulam e desenvolvem o gosto pela atividade musical, além de atenderem a necessidade de expressão que passa pela esfera afetiva, estética e

cognitiva.

DICAS: A cultura popular infantil é uma riquíssima fonte na qual se podem buscar cantigas e brincadeiras

antigas. As famílias das crianças, pais, tios, avós podem auxiliar o resgate destas tradições.

91

PARA CRIAR OU AMPLIAR REPERTÓRIO

A ARCA DE NOÉ. Toquinho e Vinicius de Moraes. Vols. 1 e 2. Polygram, 1980.

ACALANTOS BRASILEIROS. Discos Marcus Pereira, 1978.