

BRINCADEIRAS DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Pesquisa realizada na internet em junho de 2015.

Material de apoio elaborado pela Prof^a Rosane A. B. Alves.

CAÇADOR DE TARTARUGAS

Objetivos: Trabalhar a coordenação, dinâmica geral, velocidade, equilíbrio estático, organização espacial e temporal.

Material: Nenhum

Espaço: Pátio Externo

Desenvolvimento: Disperse a criançada pelo pátio e, em seguida, escolha uma para ser o caçador. Explique que a partir de um sinal, esse caçador deve tentar pegar os companheiros que, para evitarem ser apanhados, precisam se deitar no chão de costas, com braços e pernas encolhidos, imitando uma tartaruga deitada sobre o dorso. Enquanto mantiverem a posição, não poderão ser caçados. Espere alguns segundos e libere a criançada para retomar a atividade. As crianças que forem apanhadas durante a brincadeira, saem do jogo. Portanto, vence aquela que não foi pega durante toda a atividade.

*Dependendo do número de crianças, você pode escolher mais de um caçador.



BRINCADEIRA DA ALMOFADA

Objetivos: Desenvolver o equilíbrio, percepção visual, organização espacial.

Material: Lenço e almofada.

Espaço: Pátio externo

Desenvolvimento: Faça um círculo com as crianças e, em seguida, peça que todas sentem no chão. Escolha aleatoriamente uma criança, entregue a almofada em suas mãos e explique que ela deve jogá-la para o alto, dentro do círculo. Executado o movimento, peça para a mesma criança observar onde a almofada caiu e dizer quantos passos é suficiente para se chegar até ela, partindo do seu lugar no círculo. Em seguida, peça para a criança se levantar, vede seus olhos com o lenço e explique que ela deve se dirigir para a almofada e sentar. Se não



conseguir, tire a venda de seus olhos, posicione-a em seu lugar original e peça para reavaliar sua estimativa.

CAÇA FANTASMAS

Objetivo: Desenvolver a percepção sensorial.

Material: Lençol.

Espaço: Sala de aula



Desenvolvimento: Em sala de aula, escolha aleatoriamente uma criança. Explique que ela vai sair da sala por alguns instantes, enquanto o resto do grupo permanece sentado. Assim que ela sair, escolha outra criança e a cubra com o lençol. Enfatize que ela deve permanecer em silêncio, mas tome todo o cuidado para que não apareça nenhuma parte de seu corpo. Em seguida, peça para a criança que está do lado de fora da sala entrar e adivinhar qual coleguinha foi descoberto.

BARATA ASSUSTADA

Objetivo: Desenvolver a atenção, agilidade, coordenação viso-motora, organização espacial e o controle tônico.

Material: Qualquer objeto que possa passar de mão em mão. Exemplo: uma bolinha de borracha.

Espaço: Sala de aula ou pátio externo

Desenvolvimento: Coloque as crianças em círculo, sentadas no chão ou em pé. Explique que, a partir de um sinal combinado, o objeto deve passar rapidamente de mão em mão, no sentido horário, até que seja dado outro sinal, que por sua vez, vai indicar que o objeto deve percorrer o trajeto contrário ou anti-horário.

*Observe o desempenho da criança para aumentar o grau de dificuldade, incluindo vários sinais para a mudança de direção do objeto.

DANÇA DO BALÃO



Objetivo: atenção, coordenação motora, coordenação dinâmica geral, integração, esquema corporal.

Material: um balão para cada dupla, música.

Formação: os jogadores devem se dividir em duplas e ficar dispostos livremente pelo espaço físico limitado para a atividade.

Desenvolvimento: as duplas colocam o balão na testa e dançam ao som da música, ao ouvir as palmas do coordenador, deverão dançando rebater o balão com a mão direita. Ao ouvir as palmas novamente devem procurar outro par, seguem dançando com o balão entre as testas; e assim por diante.

Variação: trabalhar com o balão em diversas partes do corpo.

BASTÃO QUE CAI

Objetivos: Desenvolver a atenção, agilidade, coordenação viso-motora, organização espaço-temporal e coordenação dinâmica geral.

Material: Um bastão com cerca de um metro de comprimento.

Espaço: Pátio externo

Desenvolvimento: Escolha uma criança e, em seguida forme um círculo com as demais, com aproximadamente seis metros de diâmetro. Introduza a criança escolhida no centro do círculo e lhe dê o bastão que deverá ter um de seus extremos apoiado no solo. Explique que a brincadeira começa quando a criança que está com o bastão, pronunciar o nome de um dos coleguinhas do círculo e ao mesmo tempo, soltar o bastão. A criança mencionada deve correr para o centro do círculo e pegar o bastão antes que ele caia no chão. Se conseguir, ele será o “bastoneiro”, caso contrário, voltará ao seu lugar.

*Não se esqueça de avisar para a criança que está no centro do círculo que ela não deve chamar repetidamente o mesmo nome antes que todos tenham tentado pegar o bastão.

DANÇA DO JORNAL

Dois pra lá, dois pra cá. A garotada dança, cuidando para não rasgar o jornal.

Objetivos: Socialização, expressão corporal, ritmo e percepção de espaço e tempo.

Material: jornal, aparelho de som, CD com músicas de diferentes ritmos.

Organização: Em duplas.

Como brincar: Afaste as cadeiras e mesas e distribua as folhas de jornal pelo chão. Cada dupla fica em cima de uma folha. Coloque a música e as crianças começam a dançar. Não vale sair de cima do papel, nem rasgá-lo. Se isso acontecer, o par sai da brincadeira. Vence quem cumprir o objetivo. Se algumas crianças não toparem dançar por timidez, convide-as para serem juízes com você e observar se os colegas não infringem as regras. Uma maneira de incrementar a atividade é variar os ritmos musicais mais lentas e outras mais agitadas.



URSINHO



O que a criança fizer com o bichinho de pelúcia terá de fazer com o coleguinha.

Objetivos: Socialização e afeto.

Material: Um ursinho de pelúcia.

Organização: Professor e alunos ficam em pé, em círculo.

Como brincar: O ursinho passa de mão em mão. Cada criança de fazer alguma coisa com ele. Por exemplo: beijar, abraçar, fazer cócegas. Não vale repetir nem agredir. Assim que todos terminarem, explique que cada um terá de fazer o que fez com o ursinho como colega da direita. Se um aluno jogou o ursinho para cima, apenas simula fazer o mesmo com o amigo.

FORMANDO GRUPOS

Um detalhe vai determinar quem faz parte da equipe.

Objetivos: Agilidade de movimento, atenção, concentração e socialização.

Organização: Livre

Como brincar: Os alunos devem formar grupos de acordo com uma regra que o professor estabelece. Exemplo: formar um grupo todos que estão de bermuda, ou dois grupos, um com quem tem cabelo curto e outro com quem tem cabelo comprido. A Atividade pode ser incrementada se cada grupo receber uma tarefa. Por exemplo: Os que estão de camiseta branca devem colocar sobre a minha mesa um objeto de cor vermelha.

ELEFANTINHO COLORIDO

Objetivos: atenção, percepção visual, agilidade, socialização.

Material: Nenhum.

Espaço: Pátio Externo.

Desenvolvimento: Explique que as crianças devem formar uma roda e entre elas, escolha uma para ser o elefantinho colorido. Se quiser, use cantigas de rodas para animar a brincadeira, mas diga que, quando o elefantinho colorido se anunciar, todos devem perguntar de “que cor ele é?”. Nesse momento, a criança que representa o elefantinho deve escolher uma cor e as demais deverão tocar em algo que tenha esta cor, mesmo saindo da roda. Se não acharem a cor indicada pelo elefantinho, elas devem tentar pegá-lo. Quem conseguir assume seu lugar, as outras voltam para a roda e a brincadeira continua.



CORRE CUTIA

Objetivos: percepção visual, agilidade, atenção, ritmo.

Material: um lenço.

Desenvolvimento: Comece ensinando a cantiga para a criançada: “Corre cutia, de noite de dia, atrás da casa, da velha Maria, pede café, mas não tem vasilha”. Depois forme um círculo com todas sentadas no chão e com o rosto voltado para dentro da roda. Escolha uma delas e

combine um sinal. Explique que a criança escolhida vai correr em volta da roda com o lenço na mão, enquanto todas cantam a canção mediante um sinal, vai colocá-lo atrás de um dos coleguinhos, que ao perceber que foi escolhido, tem que se levantar rapidamente e tentar pegar a criança que está fora da roda, antes que ela sente no seu lugar.

BATATA QUENTE

Objetivos: percepção visual, agilidade, atenção, concentração, ritmo.

Espaço: Pátio

Material: Bola

Desenvolvimento: 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.

Para não “morrer” com a bola na mão, as crianças precisam se concentrar e coordenar os movimentos ao ritmo da fala.

*Uma opção é pedir para as crianças mudarem o ritmo com que dizem a frase. As que estão na roda têm de passar a bola de mão em mão mais rápida ou devagar, conforme a fala.

QUATRO CORES

O azul não encosta no azul, o verde não encosta no verde. Com esse jogo, a turma aprende a planejar e a corrigir.

Objetivos: Capacidade de planejamento e de análise de erros e coordenação motora.

Espaço: sala de aula

Material: papel com desenhos, lápis de cor, giz de cera.

Preparação: Em uma folha de papel, faça o contorno de uma figura qualquer, um objeto, animal ou uma forma geométrica. Divida-a aleatoriamente, aproximadamente dez subdivisões para não dificultar muito. Quando sentir que os alunos maiores já dominam a atividade, aumente as subdivisões ou deixe que criem as próprias figuras.

Desenvolvimento: o jogo é individual, cada aluno recebe quatro lápis de cores diferentes e a folha com a figura desenhada. Os pequenos podem trabalhar com giz de cera grosso, pintura a

dedo e colagem de papéis ou de tecidos. O objetivo é colorir a figura usando as quatro cores sem deixar regiões vizinhas da mesma cor, se a criança não conseguir completar a figura, dê a ela a oportunidade de repintar algumas áreas.

Variação: é possível trabalhar em duplas, assim as crianças têm de encontrar juntas uma solução para o desafio.

ESTAMOS TODOS NO MESMO SACO

Todos os participantes deverão percorrer um determinado caminho juntos dentro de um saco gigante.

Objetivos: este jogo facilita a vivência de valores e o surgimento de questões bem interessantes como:

- desafio comum;
- percepção clara de interdependência na busca do sucesso;
- trabalho em equipe e a importância de equilibrarmos nossas ações e harmonizarmos o ritmo do grupo;
- comunicação, a importância do diálogo na escolha da melhor estratégia para continuar jogando.;
- respeito pelas diferenças possíveis de encontrarmos em um grupo como: tipo físico, idade e diferença de opiniões;
- persistência, na afinação do grupo e na importância de manter o foco no objetivo;
- alegria, este também é um jogo para rir muito, a própria situação em que o jogo acontece já nos inspira à rir.



Local: pátio da escola

Recursos: um saco gigante, confeccionado com tecido, pode ser de TNT.

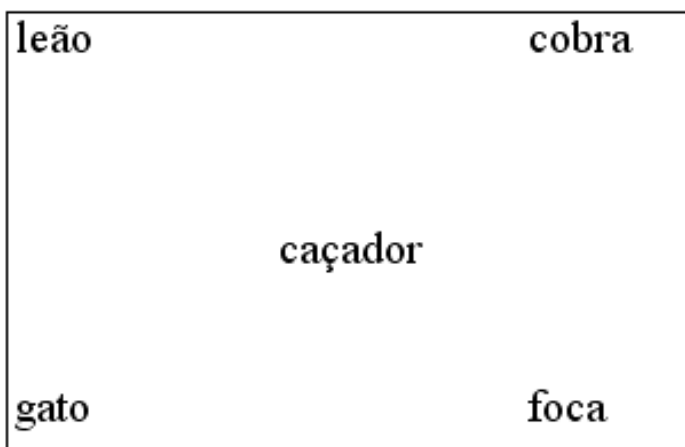
Desenvolvimento: O professor inicia a brincadeira perguntando aos alunos se todo o grupo caberia dentro deste saco gigante. Após a constatação de que é possível ou não todos entrarem, estipular um número de participantes e indicar o percurso a ser percorrido pelo grupo. Se por acaso não couber todo o grupo dentro do saco, organize os que serão observadores e terão a missão de analisar se as estratégias foram corretas e dar sua opinião. O

grupo poderá 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 obstáculos no caminho a ser percorrido.

Dicas: Durante o Jogo a comunicação no grupo é um fator fundamental para o sucesso. Caso seja necessário auxilie o grupo nesta tarefa. Libere os pedidos de tempo a vontade, conversar neste jogo é muito importante. Caso haja no grupo pessoas que por suas características físicas tenham dificuldade em jogar, fique atento a forma como o grupo resolve esta questão.

A CAÇADA

Nos quatro cantos de uma quadra existiram quatro tipos de animais e ao centro está o caçador, como mostra o esquema:



Um dos jogadores será escolhido para ser o caçador, os outros divididos em quatro grupos de animais, sendo que cada animal tem o seu canto. O caçador permanece ao centro.

Dado o sinal de início, um monitor, gritará o nome de dois bichos e todos representantes desta espécie deverão trocar de lugar. O caçador irá persegui-los e todos que forem pegos terão pontos a menos para sua equipe!

Faremos isso várias vezes, algumas com mais de um caçador, e ao final contaremos os pontos de cada equipe.

APITO ESCONDIDO

Faz-se uma roda onde todos estarão em pé. Algumas crianças sairão da roda e não escutarão a explicação inicial do monitor.

Quando as crianças voltarem, uma por vez, será dito a ela que na roda existe um apito, com alguma criança, e ela deve descobrir com quem está. São várias tentativas até que a “vítima” descubra que, na verdade, o apito está preso nas costas do monitor e este dava as costas para uma criança qualquer, que apitava levando as mãos até a boca, assim como os demais, que fingem ter o apito.

BARREIRA DO SOM

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.

CAÇADORES DE URSOS



Divisão por duas equipes de número igual de integrantes. Queimada onde há um espaço em círculo no centro onde ficam os ursos. Os caçadores ficarão do lado de fora do círculo, tendo em mãos algumas “bolas”. Num determinado tempo (pré-estabelecido pelo monitor) os caçadores terão que acertar todos os ursos, se o fizerem vencerão. Caso sobre apenas um urso, estes serão os vencedores.

Material: bolas.

CAOS

Divisão por 4 equipes (cada uma representada por uma cor).

É um jogo de tabuleiro numerado de 1 a 50 casas, desenhado no chão e utiliza-se um dado para se locomover.

Pelo espaço, estarão espalhados 50 papéis com números e palavras, exemplo: 1-vida; 27-calor; 43-garfo; etc. E mais alguns monitores (o nº de monitores é igual ao nº de equipes) que estarão com uma lista numerada de 1 até 50, com as suas respectivas palavras (1-vida, 27-calor) e na frente de cada combinação destas, uma tarefa relâmpago para a equipe cumprir.

Primeiramente todas as equipes jogam o dado e já posicionam seu “pino” (da cor da sua equipe) no tabuleiro. Logo em seguida é dado o sinal de início e todas saem para encontrar o papel que corresponde ao número em que estão no TABULEIRO e encontrando, observarão a palavra que está relacionada a ele, por exemplo “06-CARRO”.

Tendo a palavra, a equipe corre até um dos monitores que passará a tarefa daquela palavra. Cumprindo-a, a equipe joga novamente no tabuleiro e sai para encontrar outro número, com outra palavra relacionada a ele. E assim por diante até a prova final (nº. 50).

Para ganhar, a equipe deve chegar primeiro ao 50, caindo exatamente nesta casa, ou seja, se a equipe estiver na casa 48 e tirar 5 no dado, voltará para a casa 47, pois irá até o 50 (com 2) e volta até o 47 (com 3) somando 5, tirado no dado.

Material: tabuleiro gigante com peças, senhas número-palavra (de 1 a 50), listas número-palavra-tarefa (para os monitores), dado gigante.

CORRIDA DAS ESTÁTUAS

Todas as crianças ficam de um lado do espaço (seja este uma quadra, salão, etc) e um monitor do outro lado, de costas para eles.

O monitor explica que ele realizará uma contagem de 1 a 10 e, neste espaço de tempo, as crianças poderão se mover (correndo) para tentar chegar até o monitor – já que este é o objetivo.

No momento em que ele disser: “DEZ!”, as crianças devem parar em estátua, e quem se mover, volta para o início, sem que saia do jogo. Os monitores ficarão fazendo graça e tentando fazer com que as crianças se movam. O monitor realizará várias contagens, caso uma criança não se mova numa contagem, na próxima, continuará correndo de onde estava.

O vencedor (a) será quem conseguir encostar-se ao monitor dentro da contagem, e esse, tornar-se-á o comandante (que faz a contagem).

DÓLAR

Brincadeira de salão. Cada criança receberá um pedacinho de papel higiênico que deve ser transformado em uma bolinha. Este pedacinho representará, agora, “um” (1) dólar. Ao sinal de início, as crianças devem andar pelo espaço e abordar seus colegas, tentando fazê-los rirem, caso isto ocorra, ele perde o dólar (para quem o fez rir). Isso ocorrerá num tempo determinado pelo monitor.

É válido lembrar aqui, que se a pessoa que tentou a abordagem rir, ao invés do abordado, é lógico que é ele que perderá o dólar. Não é permitido também qualquer tipo de toque (como coceguinhas).

Material: papel higiênico ou outro material qualquer.

ENTRE AS PERNAS

Forma-se uma roda, todos em pé e com as pernas ligeiramente afastadas, de modo a tocar lateralmente o pé dos companheiros ao lado.

O objetivo é fazer gol entre as pernas dos companheiros, que tentarão defender-se das bolas que possivelmente venham em sua direção. Não é permitido tocar a bola com outra parte do corpo a não ser as mãos e a bola deve correr sempre rasteira.

Tomando um gol (bola passando entre as pernas) a pessoa deve virar, ficando de costas para a roda, porém ainda podendo marcar gols. Acrescentar o número de bolas durante o jogo é interessante.

Esta atividade encaixa-se bem em um começo de aula, para um rápido aquecimento, etc.

ESTOURAR BEXIGAS OU EXPLOÇÃO

Crianças terão amarradas em seus pés bexigas (uma em cada perna). Ao início da brincadeira o objetivo é estourar os balões dos colegas e ao mesmo tempo proteger as suas (dentro de um

espaço mais reduzido, como uma quadra de vôlei). O último que sobrar com bexigas, mesmo uma só no pé não estourada, vencerá.

Uma variação deste jogo é transformá-lo num “mini-caça”, como por exemplo, fazer com que os monitores sejam fugitivos pelo espaço (sendo este maior no caso) com suas bexigas na cintura e as crianças sejam os pegadores.

Material: bexigas e linha.



FORMA LETRAS E NÚMEROS

As crianças estarão espalhadas pelo espaço, caminhando livremente. Ao comando do monitor, como por exemplo: “grupo de 3”, as crianças devem formar trios e assim por diante (“dupla”, “4”, “7”, “2 com as mãos na parede”, “5 com a mão no ombro”, “7 com a mão no pé”, etc).

Quem sobra na formação de cada grupo é eliminado da brincadeira.

JÓQUEI-PÔ-GIGANTE

Divisão por três equipes, formando um triângulo de modo que cada equipe fique de frente para as outras. A cada rodada as equipes escolherão um símbolo, que são “caçador”, “leão” e “espingarda”. O monitor dará um tempo para que a equipe escolha em símbolo e ao seu sinal as equipes, que estavam de costas uma para as outras escolhendo em segredo seu símbolo, irão se vir num pulo fazendo a representação de cada símbolo mostrada pelo monitor no momento da explicação.

Obs. Lembrando que o “leão” ganha do “caçador” que domina a “espingarda” que mata o “leão” e assim por diante.

NÓ MALUCO

Faz-se a roda e todos estendem os braços para frente e ao sinal do monitor, a roda se fecha e cada pessoa deve segurar duas outras mãos (seja de quem for). Cada mão segura (uma) outra,

ou seja, uma mão não pode estar segurando outras duas por exemplo. O Objetivo é desatar o nó que se forma, sem soltar em momento algum as mãos.

NÚMEROBOL

Crianças sentadas paralelamente às linhas laterais da quadra formando uma fileira, divididas em 2 equipes de número de integrantes igual. Cada criança receberá uma numeração, na ordem da fileira, de “1” até “10” por exemplo. O mesmo para a outra equipe.

No centro haverá uma bola e ao sinal do monitor, que gritará um número, por exemplo “7”, as duas crianças – uma de cada equipe – devem sair da fileira e ambas tentarão marcar um gol ou fazer uma cesta, etc. E assim por diante.

Pode-se utilizar também panos e as crianças, com cabinhos de vassoura, devem tentar marcar um “gol” por entre as pernas de uma cadeira, por exemplo.

NÚMERO MALUCO

Crianças espalhadas pelo local caminhando normalmente. Ao comando do monitor, formarão grupos correspondentes à quantidade dita pelo mesmo. Ex: “dupla”, “seis”, “duas vezes três (6)”, “dois com a mão na parede”, “quatro abraçando o tio Fulano”, etc. Assim se todos formarem trios - por exemplo - e uma criança sobrar, esta estará fora.

Esta brincadeira pode ser utilizada também como uma forma separar equipes, por exemplo: depois de uma série de comandos é dito (para um grupo de 20 pessoas +/-) “grupos de 10” – automaticamente estarão formados duas equipes de 10 pessoas aproximadamente.

NUNCA TRÊS

Forma-se um grande círculo com duplas, onde uma criança ficará atrás de seu respectivo par, de frente para o centro do círculo. No centro haverá o pegador e o fugitivo. Ao sinal do monitor o pegador deve procurar apanhar o fugitivo, que deve fugir e nunca sair de dentro do círculo, ou seja, não vale correr por fora ou por trás das duplas, que estarão sentadas.

O fugitivo, quando desejar, pode sentar-se atrás de uma dupla qualquer e quando isto acontecer, o pegador será agora o novo fugitivo e a criança que estava sentada (a criança da frente da dupla) será o novo pegador. E assim consequentemente.

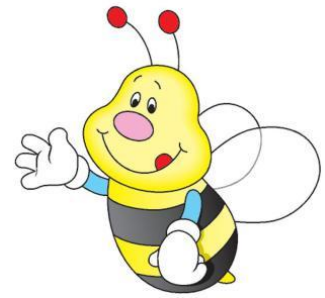
O CAÇADOR, O PARDAL E A ABELHA.

Todas as crianças fazem um círculo de mãos dadas, com exceção de 3 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.



O ENIGMA DA ILHA

Há uma ilha no centro do salão (a “ilha perdida”). E nela um tesouro! Haverá equipes que devem desvendar charadas, pistas, responder perguntas, estafetas, qual é o animal? , forcas de palavras não tão complicadas e outras coisas mais... Para alcançarem a “ilha perdida”.

A cada resposta certa de uma equipe, esta ganhará um pedaço de uma ponte, que será um grande quebra-cabeça – comprido – da cor da equipe. A equipe que completar a ponte primeiro e pegar o tesouro vence o jogo.

Material: ilha, tesouro, ponte (quebra-cabeça), material no geral para estafetas, jogos de perguntas, etc.

OLHO VIVO (também chamado de Objeto Misterioso)

Jogo de salão, onde as crianças saíram do mesmo, enquanto um monitor esconderá lá dentro um objeto qualquer, como uma pilha (deixando aparecer apenas um pedaço do mesmo). As crianças entram, já sabendo que não é permitido tocar em nada e que ao encontrarem o objeto, devem disfarçar e sentar-se no meio (onde estará o monitor).

O objetivo é achar não ser o último a encontrar o objeto.

Uma variação para este jogo é: colocar dentro de um salão muitos objetos (de preferência de utilidades bem diferentes – para dificultar) por debaixo de um pano (os monitores saberão exatamente o que há ali) as crianças entram, posicionando-se ao redor do pano, que é levantado por alguns poucos segundos, para que elas observem os objetos que são, logo em seguida, cobertos. Dali eles devem procurar um monitor e dizer a ele (conferindo) o que viram de objetos. O monitor pode tentar distraí-los e confundi-los;

Outra variação ainda é: as crianças entram na sala e observam todos os objetos, saem e os monitores modificam alguns de lugar. As crianças voltam a entrar e terão um tempo para observarem o que mudou. Pode-se tanto aqui quanto na primeira variação citada, ocorrer uma divisão por equipes.

Esta atividade pode ser também uma “etapa” de alguma gincana, etc.

Material: objetos (vide descrição acima).

ORQUESTRA DOS CARTÕES

São necessários 2 cartões (um vermelho e outro amarelo) para esta atividade. As crianças serão a orquestra, que funcionará da seguinte forma: quando o monitor erguer o cartão amarelo as crianças farão um som de batuque “prrrrrrrrrrr” e quando ele erguer o cartão vermelho as crianças farão um som de prato “Pááááááá” (batendo palma).

PAPEL NO CORPO

É formada uma roda e cada criança pega uma senha, que não de ser aberta de início. Estas senhas são mais ou menos assim: mão esquerda do pé direito, ombro com ombro, pé direito no joelho esquerdo, etc. Em seguida alguma criança dá início à brincadeira, abrindo sua senha e tendo que realizar o que ela manda, com a pessoa que está à sua direita -- segurando a senha com este TOQUE.

Material: senhas.

RUA DO COMÉRCIO

Divisão por equipes. Os monitores entregam dois pincéis atômicos (preto, vermelho, etc) e algumas cartolinas (3 por exemplo).

Depois de dado um tempo para escolherem nome da equipe e grito de guerra, cada equipe deve escolher um produto a ser apresentado: nome, para que serve, etc. E devem fazer um comercial deste produto, criando um SLOGAN a ser apresentado.

Material: pincéis atômicos e cartolina.

SIMON DIZ

Brincadeira rápida, comandada pelo monitor, como um “comando”. Onde as crianças devem fazer tudo o que o monitor disser, contanto que ele diga “SIMON DIZ” antes. Por exemplo, “Simon Diz, mão na cabeça” e assim por diante. Aqui vale a criatividade de quem dirige a brincadeira. Pode-se inclusive adaptar “SIMON DIZ” para um jogo mais demorado e completo, como um jogo de tarefas, etc.

Esta atividade serve muito como um “código do silêncio” para que as crianças fiquem quietas.

ABAIXAR-SE

Material: 3 bolas

Formação: crianças dispostas em 3 colunas. A frente de cada coluna a uma distância aproximadamente 1 metro do primeiro colocado, ficará o “capitão” de cada equipe. Este segurará a bola.

Desenvolvimento: a um sinal dado, o capitão atirá a bola ao primeiro de sua coluna que a devolverá e logo em seguida abaixará. O capitão jogará a bola para o segundo da coluna que agirá como o primeiro e assim sucessivamente. A última criança da coluna ao receber a bola gritará “viva”, marcando ponto para sua equipe.

CADEIRA LIVRE

Objetivo do jogo: o grupo precisa ocupar todas as cadeiras, não deixando cadeiras livres.

Propósito: despertar a Consciência da Cooperação diante de situações de Alta Turbulência. Vivenciar situações de pressão e mudanças, tomada de decisão, iniciativa, criatividade, integração e aquecimento.

Recursos: vendas, cordas ou tiras de tecido para amarrar as pessoas, tiras de pano ou lenços para amordaçar. Cadeiras, de preferência sem braço, igual ao no de pessoas existentes no grupo mais uma (livre).

Número de participantes: mínimo de 10 e máximo de 50 participantes.

Duração: enquanto o grupo estiver envolvido, terminar antes que fique cansativo.

Descrição: formar um círculo, igual ao no de participantes mais uma cadeira que ficará livre e todos sentam voltados para o interior do círculo. Colocar as cadeiras bem juntinhas, sem deixar espaço entre uma e outra cadeira. Após a montagem do círculo dar as instruções abaixo e iniciar o jogo.



Instruções: a cadeira vazia deve ser ocupada pelo participante que estiver à direita ou à esquerda da cadeira, o mais rápido possível. O participante que conseguir sentar-se diz em voz alta.

"Eu sentei !"

Sobra então uma nova cadeira livre que será ocupada pela pessoa que estava ao lado do 1o participante a se movimentar. Esse, ao sentar, diz em voz alta: " No jardim !" Na seqüência, sobra outra cadeira livre que será ocupada pelo participante que estava ao lado daquele que se movimentou. Esse, por sua vez, completa a frase dizendo:

" Com meu amigo fulano!" (dizer o nome da pessoa escolhida). A pessoa chamada é escolhida aleatoriamente, sendo qualquer pessoa do círculo.

Esta pessoa deverá ir mais depressa possível até a cadeira e sentar. Dessa forma, a cadeira em que essa pessoa estava sentada ficará livre, o que possibilita o início de um novo ciclo: " eu sentei", "no jardim ", "com meu amigo Ciclano".

Dicas:

- após algumas jogadas, o focalizador sai da roda, deixando mais uma cadeira vazia, totalizando assim duas cadeiras livres. Nesse caso o jogo passa a acontecer simultaneamente em 2 lugares da roda.

- aumenta-se o desafio do jogo, quando após algumas jogadas, pessoas são vendadas, outras
- amordaçadas e outras amarradas umas às outras (em dupla)...
- é importante que os participantes saibam os nomes uns dos outros, caso não saibam aplicar antes uma outra técnica de integração ou fazer uma rodada de nomes.
- este jogo além de muito divertido, pode gerar um debate muito profundo. A princípio parece simples mas quando refletimos verificamos amplitude. Experimente!

CAMALEÃO

Formação: este jogo necessita de um espaço relativamente plano, delimitado. Jogam pelo menos seis crianças. Coloca-se uma criança (camaleão), virada de olhos tapados pelas mãos. As restantes crianças estão colocadas à vontade, a uma distância de cerca de dez metros.

Desenvolvimento: ao sinal de início do jogo, as crianças perguntam em coro àquela que está de costas: “Camaleão, de que cor?” . O camaleão responde dizendo uma cor, por exemplo, o **azul**. Mal diz a cor, neste exemplo, o **azul**, o camaleão vira-se e começa a correr atrás dos colegas, que fogem. Ao fugir, as crianças procuram um objeto da cor escolhida e tocam nele, a fim de se livrar. Neste caso, o camaleão não as pode caçar. Só pode caçar aquelas crianças que ainda não se livraram, ou seja, não tocaram na cor escolhida.

Se o camaleão tocar em alguém antes de se livrar, este passa a ser o novo camaleão. Se o camaleão não conseguir caçar ninguém, continua nesta função.

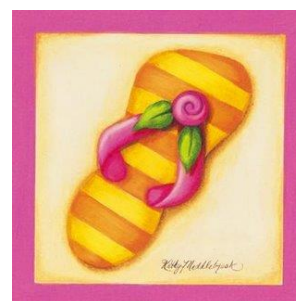
CHINELINHO

Local: Rio Grande do Sul

Material: um chinelo ou qualquer outro objeto.

Desenvolvimento: traça-se no chão duas linhas paralelas e distantes entre si aproximadamente 15 metros.

Dois grupos de crianças são formados. Cada um dos grupos é disposto em fileira, um de frente para o outro, atrás de cada uma das linhas. Num ponto equidistante das linhas (aproximadamente a 7,5 m de cada uma), risca-se um círculo onde deverá ser colocado um chinelinho ou outro objeto semelhante.



As crianças dos dois grupos são numeradas de 1 até o número total de crianças que existir em cada grupo. Quando um dos grupos tiver uma criança a mais, um componente do grupo contrário pode receber dois números.

Uma criança ou um adulto deve comandar o jogo, gritando um número que corresponda a uma criança de cada um dos grupos.

As duas devem correr, pegar o chinelinho e retornar ao seu grupo, cruzando sua linha sem ser tocada. Cada vez que isso ocorrer, seu grupo conquista um ponto. Se ao fugir com o ocorrer, seu grupo conquista um ponto. Se ao fugir com o chinelo o jogador for tocado pelo adversário, ninguém marca ponto. Após cada disputa dos dois jogadores, o chinelo volta para o círculo.

Vencerá quem atingir primeiro o total de pontos estipulados pelos grupos, em comum acordo.

COMEÇOU A CHOVER...

Tema: atenção; integração; imaginação.

Duração: 15 minutos.

Público: crianças, mínimo 8 pessoas.

Material: giz para riscar o chão.

Peça que as crianças se espalhem numa determinada área. Depois peça que cada uma desenhe um círculo ao redor dos pés (não colado aos pés, mas grande, em volta); estas serão as casas. Deve haver uma "casa" a menos que o total de participantes (ou seja, não desenhe um círculo ao redor dos seus próprios pés).

Comece a brincadeira: saia andando pelo pátio, contando uma história qualquer e as crianças devem segui-lo fazendo gestos e movimentos de acordo com a história. Procure se afastar das "casas" enquanto anda.

Num determinado momento diga "Então, começou a chover!"

As crianças devem então procurar a "casa" mais próxima e aí ficar. (explique isso antes de começar a brincadeira). Quem ficar sem "casa" recomeça o jogo, contando uma nova história

APONTE O QUE OUVIU

Material: quadro-negro ou papel pardo, giz ou pincel atômico.

Formação: os participantes deverão sentar-se em círculo.

Desenvolvimento: obedecendo uma determinação do professor, um deles aponta para uma parte de seu corpo, afirmando entretanto, ser outra. Por exemplo: Aponta para o nariz e afirma: "Este é meu umbigo" . O seguinte, imediatamente, deve colocar a mão sobre a parte de seu corpo que ouviu e não na que viu; no caso, colocar a mão no umbigo e afirmar, por exemplo, "Este é meu cabelo". Caberá ao seguinte colocar as mãos sobre seus cabelos e fazer uma afirmação, indicando outra parte do corpo, e assim sucessivamente. O professor, para estimular o acerto de todo o grupo, poderá estabelecer que a vitória será sua quando alguém errar e que o grupo será vencedor se todos acertarem. A tendência natural do participante, premido pela urgência de sua resposta, é apontar o que viu e não o que ouviu, atrapalhando-se na hora de apresentar sua indicação. O participante que errar, deve dirigir-se ao quadro-negro e desenhar uma parte do corpo humano. O seguinte a cometer erro deverá continuar o desenho, acrescentando mais uma parte (como o jogo da forca).

Observações: o jogo tem como objetivos:

- desenvolver na criança a atenção para "o ouvir"
- conhecer as partes do corpo, nomeando-as
- levar a criança a reconhecer no outro, as partes do corpo, identificando-as no seu próprio corpo

CRUZADO OU ABERTO?

Tema: concentração, descobrir a senha.

Duração: 5 minutos.

Público: adolescentes, mínimo 10 pessoas.

Material: duas canetas, lápis ou varetas; cadeiras.

Todos sentam-se em cadeiras arrumadas em círculo, deixando o centro livre. O orientador pega uma vareta em cada mão e explica para o grupo que o jogo consiste em passar as varetas (uma em cada mão) para o vizinho da direita:

Cada pessoa ao passar deve optar por cruzar as varetas, colocando uma sobre a outra e formando um "X" ou deixá-las abertas, mantendo-as separadas, uma em cada mão.

Ao passar as varetas para o seu vizinho, se as suas varetas estiverem cruzadas, diga "Eu passo cruzado". Se as suas varetas estiverem abertas, diga "Eu passo aberto".

O orientador - que no início é a única pessoa que sabe a senha - observa a posição das pernas de cada um, e responde "Sim" ou "Não" de acordo (se as pernas do participante estão cruzadas ele precisa passar as varetas cruzadas; se as pernas estão descruzadas, ele deve passar as varetas abertas). Atenção que as pessoas às vezes mudam de posição durante o jogo e precisam mudar a forma como passam as varetas de acordo. O orientador não explica porque sim ou não; o jogo se torna mais engraçado a medida em que alguns jogadores descobrem a senha e participam no coro do "Sim" e do "Não".

Quando a maioria já souber a senha e antes que o grupo perca interesse no jogo, finalize-o, fazendo uma rodada em que aqueles que já conhecem a senha, procuram mostrar aos demais como acertar a senha.

DANÇA DAS CADEIRAS ALTERNATIVAS

Várias cadeiras serão espalhadas pelo local da atividade. Em cima de cada uma delas, haverá uma bexiga. Todos estarão vendados e uma música animada deverá ser iniciada. Quando a música parar, eles deverão procurar uma cadeira, sentar e estourar a bexiga que tiver na cadeira, sendo guiados pelos jogadores da equipe que não estão participando. Sempre haverá uma cadeira a menos. Quem sobrar, é eliminado. O jogo prossegue até surgir o campeão.

O GATO E O RATO COM BAMBOLÊS.

Material: dois bambolês.

Espaço necessário: sala ampla, pátio ou quadra.

Disposição: um grande círculo, todos de mão dadas, entre duas mãos se coloca um bambolê. Em outra extremidade do círculo coloca-se o outro. **Desenvolvimento:** ao sinal, as crianças devem tentar passar o bambolê entre si pelo círculo, sem soltar as mãos; para tanto terão de utilizar movimentos do corpo (passando pernas e cabeça. A intenção é que os arcos não se encontrem. Obs.: é legal trabalhar pela 1ª vez com um bambolê, desafiando o grupo para ver se conseguem; depois coloca-se o outro caso queiram trabalhar como atividade competitiva, formem dois círculos e utilizem apenas um bambolê em cada círculo. Marca-se com quem está o bambolê e a equipe que terminar primeiro vence.

CAÇADOR, DETETIVE E CORREDOR

Material: nenhum.

Espaço: quadra, sala ou pátio.

Disposição: dividir em quatro equipes (de acordo com a turma). Dispor as equipes em forma de quadrado, estando todas de frente para o centro. É importante que o professor visualize todos. Cada equipe deverá combinar entre si o que vai representar. Marca ponto a equipe ou as equipes que fizerem diferente das demais representações:

Caçador= crianças imitando caçador com os dedinhos.

Corredor= todos devem correr no mesmo lugar.

Detetive= mão na testa como se procurasse algo.

Obs.: Após o grupo se reunir e combinar em segredo voltam para a posição inicial e aguardam o sinal do professor, pois todos deverão representar ao mesmo tempo.