



GERALDO PEÇANHA DE ALMEIDA

BRINCADEIRAS E JOGOS TÍPICOS DO BRASIL



Este material foi recolhido durante minhas andanças pelo Brasil afora. Foram sugestões de professores que estão atuando em educação básica. Tratei cada jogo com os conhecimentos que tenho em psicomotricidade, lúdico e educação a fim de dar uma unicidade a eles. Fiz o que pude para colocar a disposição um material mais organizado, mais didático e sobretudo, mais prático para aqueles que atuam com educação básica. Tomara que ele possa encontrar as crianças, razão maior deste material

Prof. Dr. Geraldo Peçanha de Almeida
WWW.geraldoalmeida.com.br

NOME DA BRINCADEIRA:

A B C CIDADE

Materiais:

- Folha de papel e lápis.

Como Brincar:

- O aluno fará uma tabela com o nome do conteúdo estudado. Ex.: o assunto é substantivo. Então, preencherá a tabela com a classificação: comum, próprio, abstrato, primitivo, etc. Após, bate par ou ímpar e escolhe a letra a qual irá tentar preencher toda a tabela. Por fim, irão juntar-se para corrigir, cada resposta valerá 10 (dez) pontos cada substantivo inédito e os repetidos, apenas 5 (cinco) pontos. Ganhará aquele que somar mais pontos.
- Brincam em grupos de 5 (cinco) ou 6 (seis).

Idade Adequada:

- 10 (dez) à 12 (doze) anos em diante.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar com a ansiedade.
- Atenção e concentração.
- Raciocínio lógico – matemático.

NOME DA BRINCADEIRA:

A BARATINHA

Materiais:

Como Brincar:

- Formar pares de crianças. Determinar tempo rápido da criança defender o seu par. Ex.: Baratinha voou, sentou na cabeça "tal". O par ao lado defende-se rapidamente. Se demorar, paga uma prenda, depois de julgado pelo grupo.

Idade Adequada:

- Todas as idades.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade.
- Aprimorar a coordenação motora.
- Desenvolver a organização espacial.
- Aumentar a atenção e a concentração.
- Despertar a socialização.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

A FAZENDINHA

Materiais:

- Palitos de madeira e frutos de maracujá (ou outros).

Como Brincar:

- Organizar uma fazenda com cerca de palitos de madeira e curral que será usado para comprar e vender animais.

Idade Adequada:

- 5 a 7 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade.
- Aprimorar a coordenação motora.
- Desenvolver a organização espacial.
- Aumentar a atenção e a concentração.
- Desenvolver a socialização.

NOME DA BRINCADEIRA:

ADEDANHA

Materiais:

- Régua, papel, lápis ou caneta.

Como Brincar:

- Pega-se o papel, divide-se em colunas e coloca o nome de cidade, fruta, ator, cantor, e outras coisas que imaginar que dará certo. Cada participante, na sua vez, escolhe uma letra do alfabeto, após escolher a letra, cada participante deverá escrever o que foi solicitado, tentando lembrar um nome correspondente e escrever com a letra inicial solicitada. O vencedor será aquele que preencher a maior quantidade de palavras.

Idade Adequada:

- A partir dos 7 (sete) anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Antecipação estratégias.
- Raciocínio lógico.
- Concentração.
- Interação.
- Atenção.
- Ansiedade.
- Socialização.
- Agilidade.

NOME DA BRINCADEIRA:

ANELZINHO

Materiais:

- Um anel.

Como Brincar:

- Em um grupo de mais ou menos dez crianças, é escolhido democraticamente um membro para conduzir a brincadeira. Escolhido o membro, as demais crianças ficarão sentadas em fileira com as mãos unidas – palma a palma – esperando a criança que irá passar com o anel na mão. Passando de mão em mão e fantasiando até colocar o anel em uma das mãos é o que a criança deve fazer. Por fim, a criança que está conduzindo a brincadeira, deixa cair o anel na mão de alguma criança e as demais tentam adivinhar em qual mão o anel está. Quem conseguir adivinhar, será o novo condutor da brincadeira.

Idade Adequada:

- 4 (quatro) a 10 (Dez) anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Aumenta a atenção e a concentração
- interação da criança.
- Aprimorar a coordenação motora.
- Amplia o raciocínio lógico.
- Desenvolve a antecipação e estratégia.
- Socialização.
- Trabalhar a ansiedade.

NOME DA BRINCADEIRA:

ASSASSINO E DETETIVE

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Será escolhido no grupo, um detetive e um assassino.
- O detetive sai da sala e espera ser chamado.
- O assassino terá que matar os colegas piscando o olho.
- Quem for atacado pelo assassino, baixa a cabeça e fala: “morri”.
- O detetive terá que descobrir quem é o assassino.

Idade Adequada:

- A partir dos 10 (dez) anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- A sociabilização.
- O raciocínio lógico.
- A criatividade.
- A atenção.
- A antecipação de estratégias.
- Colabora bastante na interação.

NOME DA BRINCADEIRA:	BALANÇA - GANGORRA
<p data-bbox="263 510 416 544">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 555 632 589" style="list-style-type: none">- corda – árvore – tábua. <p data-bbox="263 638 488 672">Como Brincar:</p> <ul data-bbox="263 683 1455 801" style="list-style-type: none">- Amarrar a corda na árvore e na parte de baixo colocar uma tábua para o acento.- Sentar no balanço de um a um e deixar o corpo fluir. <p data-bbox="263 851 520 884">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 896 671 929" style="list-style-type: none">- A partir dos 6 (seis) anos. <p data-bbox="263 978 1123 1012">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1023 1123 1272" style="list-style-type: none">- Possibilitar o equilíbrio.- Proporcionar relaxamento e sensação de liberdade.- Trabalhar com a ansiedade e o medo.- Desenvolver a coordenação para impulsionar o balanço.- Socializar.- Despertar a confiança no outro que está empurrando.	

NOME DA BRINCADEIRA:	BANDEIRINHA
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- 2 bandeiras.- Espaço: campo. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- 2 grupos (mesma quantidade). Cada grupo com sua bandeira. Dividir o campo ao meio e começar a disputar. Quem conseguir roubar a bandeira do outro grupo será o vencedor. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir dos 7 (sete) anos. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desenvolver a organização espacial.- Trabalhar a ansiedade.- Aumentar a atenção e a concentração.- Desenvolver a auto-estima.- Rever os limites.- socialização	

NOME DA BRINCADEIRA:

BARALHO ORTOGRÁFICO

Materiais:

- Papel cartão, canetas coloridas, figuras diferentes.

Como Brincar:

- Em dupla ou quarteto. Uma dupla pega cinco cartas com figuras e a outra, cinco cartas com os nomes das figuras.
- A criança que está com a carta com a figura joga-a sobre a mesa. A dupla que está com o nome olha o desenho, procura o nome e joga por cima. Se o aluno acertar, passa para a próxima carta, se errar, sai do jogo e chama o próximo.

Idade Adequada:

- A partir dos 7 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Atenção e concentração.
- Antecipação e estratégia.
- Raciocínio lógico.
- Integração e organização espacial.

NOME DA BRINCADEIRA:	BATATA QUENTE
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Uma bola- Recursos humanos. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Durante o jogo, os participantes deverão ficar em círculo, onde passarão a bola de um a um dizendo: “Batata-quente, quente ... queimou!”.- A pessoa que estiver com a bola na mão na hora que todos falarem a palavra: “queimou”, sai da brincadeira.- Até ficar o último que será considerado o ganhador. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- Acima de 4 anos. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Trabalhar a psicomotricidade (através dos gestos com os membros superiores).- Trabalha a atenção e agilidade.- Trabalha o ritmo.- Trabalha ansiedade	

NOME DA BRINCADEIRA:	BICHO - BEBE
<p>Materiais: - Copo, água ou suco - (vários líquidos diferentes: chás, sucos, outros)</p> <p>Como Brincar: - Organizar os participantes em círculo. No centro do círculo, colocar o líquido e o copo. Cada criança será um bicho (gato, cachorro, etc), alguém dará início à brincadeira dizendo: “cachorro (ou qualquer outro bicho existente no grupo) bebe?” A criança deverá responder: “Cachorro não bebe”, e prosseguir... “Quem bebe é o gato”. Quem deixar de responder, tomará o líquido.</p> <p>Idade Adequada: - A partir dos 7 anos.</p> <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade: - concentração, interação e ansiedade e percepção gustativa.</p>	

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:	BOCA DE FORNO
<p data-bbox="263 421 414 459">Materiais:</p> <p data-bbox="263 504 486 542">Como Brincar:</p> <ul data-bbox="263 548 1460 716" style="list-style-type: none">- O orientador fala: “Boca de forno” e os participantes respondem: “Forno, tirar o bolo, bolo faço o que eu mando?”, “Faço!” Se não fizer? “Ganha um bolo”. Logo após, o orientador determina uma tarefa e aquele que realizar a tarefa por último paga uma prenda. <p data-bbox="263 761 518 799">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 806 670 844" style="list-style-type: none">- A partir dos 7 (sete) anos. <p data-bbox="263 889 1125 927">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 934 1436 1057" style="list-style-type: none">- Trabalhar a ansiedade, a auto-capacidade de realização.- Desenvolver a organização espacial, a atenção, a concentração, o raciocínio.- Construir a socialização.	

NOME DA BRINCADEIRA:	BOLEADO
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Bola de futebol de salão, uma quadra ou espaço qualquer livre. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Separe os alunos em 2 equipes com a mesma quantidade de pessoas.- Faça um sorteio para saber qual grupo vai começar, ficando com a bola e tendo o direito de escolher uma das partes da quadra ou campo.- As equipes devem escolher uma pessoa de cada grupo para ficar no galinheiro.- Inicia-se o jogo com o grupo que ganhou o sorteio. Esse jogará três bolas do seu galinheiro ao meio do campo. Após as três bolas, poderá bolear o outro grupo. As pessoas boleadas sairão de seu campo e irão para o seu galinheiro. Vence o grupo que bolear todos do mesmo galinheiro. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir dos 5 anos de idade. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Estimula a socialização.- Desenvolve a organização espacial.- Desenvolve a auto-estima.- Aumenta a atenção e concentração.- Aprimora a coordenação motora.	

NOME DA BRINCADEIRA:	BRINCADEIRA DA CADEIRA
<p data-bbox="263 510 422 544">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 555 422 672" style="list-style-type: none">- Crianças.- Cadeiras.- Som. <p data-bbox="263 723 486 757">Como Brincar:</p> <p data-bbox="263 768 1455 974">- Forma-se um círculo com um certo número de cadeiras. Em seguida, coloca-se um número de crianças, a mais que os da cadeira. Pede-se que as crianças andem em volta das cadeiras ao som de uma música. Depois o professor irá parar a música e as crianças deverão sentar-se. Nesta hora irá sobrar sempre uma criança, a que sairá do jogo.</p> <p data-bbox="263 1025 518 1059">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 1070 550 1104" style="list-style-type: none">- Acima de 4 anos. <p data-bbox="263 1155 1125 1189">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1200 949 1485" style="list-style-type: none">- Desenvolve a coordenação motora.- Trabalha a ansiedade.- O raciocínio lógico.- A socialização.- Atenção e a concentração.- Movimento corporal e organização espacial.- Ritmo.	

NOME DA BRINCADEIRA:	BRINCADEIRA DE CASINHA
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cacos velhos de pratos, talheres velhos, caixa de madeira para sentar, folhas e raízes de plantas, garrafas de água. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- É necessário pessoas para formar a família. Pai, mãe, filhos e empregada. Os cacos serviam de pratos e copos, a caixa era para a família se sentar. As folhas e as raízes de plantas eram os alimentos, mas às vezes, podem-se usar frutas, verduras e carne, fazendo comida de verdade. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- a partir dos 2 anos <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desenvolver a organização espacial.- Socialização – ou interação.	

NOME DA BRINCADEIRA:	CANGURU PULA - PULA
<p data-bbox="263 465 414 504">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 510 399 548" style="list-style-type: none">- Alunos <p data-bbox="263 593 486 631">Como Brincar:</p> <ul data-bbox="263 638 1460 851" style="list-style-type: none">- Dividir a turma em dois grupos (Meninos x Meninas).- Arrumar os alunos em fileiras, um próximo ao outro.- Ficar todos agachados esperando o sinal do professor. Assim que o professor der o sinal, os alunos terão que sair correndo imitando um sapo pulando.- Quem chegar primeiro no local marcado, será o vencedor. <p data-bbox="263 896 518 934">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 940 359 978" style="list-style-type: none">- livre <p data-bbox="263 1023 1125 1061">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1068 853 1281" style="list-style-type: none">- Trabalhar a ansiedade.- Rever os limites.- Desenvolver a organização social.- Construir a socialização.- Aumentar a atenção e a concentração.	

NOME DA BRINCADEIRA:

CHICOTINHO QUEIMADO

Materiais:

- Um pedaço de madeira denominado “chicote” (bem fino).

Como Brincar:

- Organizar os participantes em círculo, sentados, não podendo olhar para trás. Um participante pega o chicote e circula o grupo, correndo. Em seguida deixa o chicote atrás de alguém (não pode olhar – regra da brincadeira). Mas tem que ficar atento porque se não apanhar o chicote e correr atrás do colega que deixou o chicote, apanha. Ao pegar o chicote, tem que correr para voltar para seu lugar e deixar atrás outro alguém.

Idade Adequada:

- A partir de 6 (seis) anos, já pode executar esta brincadeira.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade.
- Aumentar a atenção e a concentração.
- Construir a socialização.
- Rever os limites.
- Aprimorar a coordenação motora.
- Desenvolver a organização espacial.

NOME DA BRINCADEIRA:

DERRUBA MONTE

Materiais:

- Areia e Palito.

Como Brincar:

- Faz-se um monte de areia e no centro, coloca-se um palito.
- Em seguida, cada um dos participantes começa a tirar a areia, aos poucos, sem mexer no palito.
- Quem derrubar o palito, sai da brincadeira.
- O último será o vencedor e cada pessoa que derrubar o palito paga uma prenda.

Idade Adequada:

- De 0 a 12 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Ansiedade.
- Antecipação estratégica.
- Sensibilidade.
- Concentração.
- Raciocínio lógico.
- Controle segmentar.
- Atenção.
- Interação.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

ESTOURO DE BALÕES

Materiais:

- Bolas de soprar (bexigas plásticas).

Como Brincar:

- 1º passo: 2 (dois) grupos de no máximo 10 (dez) crianças.
- 2º passo: as crianças são organizadas em 2 (duas) fileiras (10 crianças em cada fila).
- 3º passo: ficam 2 crianças na frente de cada fila, sentadas em uma cadeira com mais ou menos 2 metros de distância.
- 4º passo: o animador conta até 3 vezes para iniciar a brincadeira.
- 5º passo: todos os participantes, um de cada vez, sai com um balão, da sua fileira na tentativa de estourar no colo do participante que está sentado na cadeira.
- 6º passo: a fila de participantes que estourar todos os balões primeiro, vencerá o jogo.

Idade Adequada:

- Acima de 12 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Agilidade.
- Coordenação motora.
- Ansiedade.
- Equilíbrio.
- Paciência.
- Atenção.
- Perseverança.
- Consciência corporal.
- Respeito mútuo.

NOME DA BRINCADEIRA:

JOÃO DOS CAIBROS

Materiais:

- entre 12 e 15 crianças.

Como Brincar:

- As crianças ficam de mãos dadas em linha reta. Das duas crianças que ficam na ponta uma pergunta para a outra: - “João dos Caibros?”, a outra responde: - “Sim Senhor”. “Quantos caibros foram queimados?” – “21 e 2”. – “Quantos faltam para queimar?”. – “ 21 e 3”. A criança da ponta vem falando: “É a barba do bode, é o fio do cabelo”, e passa por baixo dos braços da primeira criança, com todos os outros. Assim até que todos viram ao contrário com os braços cruzados, tornando-se uma corda. Em seguida, uma vem por um lado e pergunta para a criança que está na ponta: - “Comadre, você tem um pouco de café para me emprestar?”, e ela pede outro objeto. Por último, pede-se uma corda emprestada e responde: “Tenho, vamos ver se presta”, e ai cada uma puxa de um lado até que haja o vencedor.

Idade Adequada:

- 10 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Interação.
- Desenvolve o raciocínio lógico matemático.
- Atenção e concentração dos participantes.
- Estimula o desenvolvimento físico e mental.
- Socialização.
- Desenvolve o equilíbrio.
- Enriquece a criatividade e melhora o relacionamento entre os participantes.

NOME DA BRINCADEIRA:

O EQUILIBRISTA

Materiais:

- 2 vassouras.

Como Brincar:

- Escolher 2 participantes e demarcar 4 terreiros(espaços).
- Cada uma em um ponto estratégico, segurando uma vassoura.
- Ao dar o sinal, o participante procura fazer o percurso levando a vassoura na palma da mão, ou na ponta do dedo, ou no queixo, ou no nariz ou na testa.
- Ganha aquele que cumprir todos os passos, sem deixar a vassoura cair.

Obs.: Esta brincadeira era desenvolvida no Nordeste Brasileiro momento em que as meninas ou meninos tinham que varrer os terreiros , isto era quase sempre uma tarefa de meninas. Para torná-la mais gratificante e menos cansativa elas criavam estas e várias outras brincadeiras.

Idade Adequada:

- 7 a 10 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Construir a atenção e concentração.
- Trabalha com a coordenação motora.
- Desenvolver a organização espacial.
- Ampliar o raciocínio lógico.
- Construir a socialização.

NOME DA BRINCADEIRA:

PULAR CORDA

Materiais:

- Corda.

Como Brincar:

- Duas crianças ficam encarregadas de segurar as pontas da corda e as demais, pulam dizendo: “Café, açúcar queimado, queremos saber a letra do seu namorado”. Vão falando as letras em ordem alfabética, se pisar na corda, perde a vez. As outras crianças observam a letra que falaram no momento que parou e inventam um namorado cujo nome tenha o início com a letra indicada. As crianças deverão pular uma de cada vez para que a brincadeira dê certo.

Idade Adequada:

- 10 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Desenvolver a tonicidade muscular, trabalha a criatividade e sociabilidade.
- Atenção e concentração.
- Noção espacial, coordenação motora.
- Controle segmentar.
- Controle de ritmo.

NOME DA BRINCADEIRA:

PUXA-PUXA

Materiais:

- Espaço grande.

Como Brincar:

- Divide-se os participantes em dois grupos iguais. Dá-se a eles as denominações - lado A e lado B. Cada grupo escolhe o seu lado. Dado o início do jogo, os participantes tentam puxar seus adversários para seus devidos lados. Vence a equipe que conseguir puxar todos os participantes do lado oposto.

Idade Adequada:

- 7 (Sete) a 15 (quinze) anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Motiva o aluno a superar limites físicos.
- Desenvolve a organização espacial.
- Atenção e concentração.
- Equilíbrio.
- Desenvolve a auto-estima.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

STOP

Materiais:

- Folhas de papel ofício ou caderno.
- Lápis ou caneta.
- Alfabeto.
- Dado.

Como Brincar:

- Divida a folha em várias partes.
- Em cada parte, escreva um título e ao lado as letras do alfabeto.
- A brincadeira pede 2 (dois) ou mais participantes.
- Cada participante joga o dado e indica as letras. Aquele que conseguir maior quantidade palavras que se transformam em pontos, ganha a vez.
- Para cada letra, os participantes deverão formar 5 (cinco) palavras dentro do contexto indicado.
- Ganha o jogo aquele que conseguir maior quantidade de palavras para cada título.
- Obs.: novos títulos podem ser acrescentados.

Ex.: Nomes de:

	Frutas	Objetos	Cidades	Pessoas	filmes
A					
B					
C					

Idade Adequada:

- O participante deve saber ler e escrever.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Desenvolver vocabulário.
- Aumentar a atenção e a concentração.
- Ampliar o raciocínio lógico.
- Socialização.

- Percepção.
- Desenvolver a criatividade.
- Ajuda na preparação para gerenciar os conflitos humanos.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:	TELEFONE
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Barbante.- 2 (duas) latas vazias de alumínio (pode ser de extrato de tomate). <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- É necessário 2 participantes para brincar.- Primeiro retire toda a parte superior da lata, depois, faça uma pequena abertura no fundo, suficiente para passar o barbante. Nas duas extremidades do barbante deverão ter uma lata que servirá de telefone. Para funcionar as duas pessoas devem ficar distantes e estender o máximo possível o barbante. Usarão a lata para transmitir a mensagem. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- 08 (oito) anos. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desenvolver a percepção auditiva.- Atenção e concentração.- Antecipação de estratégia.- Interação.- Coordenação motora.- Dar oportunidade para a criança expandir suas potencialidades criativas.- Cultivar a sensibilidade.	

NOME DA BRINCADEIRA:

TRIÂNGULO

Materiais:

- “Dia chuvoso” e arei fofa (ideal para areia de praia).
- Um pedaço de vergalhão (tamanho mais ou menos 20 centímetros), em uma das extremidades deve haver uma ponta bem fina para perfurar o chão. Já na outra extremidade vira-se a ponta em forma de círculo para que o jogador tenha onde segurar e também para dar acabamento à peça.

Como Brincar:

- Três participantes fazem um triângulo no chão molhado. Cada um fica com uma das pontas do triângulo. Sorteia-se o 1º, o 2º e o 3º participantes. O primeiro deve começar jogando o vergalhão no chão, perfurando-o e ficando o vergalhão em pé. Daí ele puxa uma linha e vai fechando um círculo. Só pára quando ao jogar o vergalhão cair sem enfiar na areia. Quando isto acontecer passa-se a vez para o colega que deve começar do seu ponto de partida, tentando sair do cerco feito pelo colega. Só acaba quando não tiver mais espaço ou um dos participantes fechar os outros dois. Quem ganhar tem o direito de começar em 1º lugar a próxima partida.

Idade Adequada:

- A partir dos 5 (cinco) anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Desenvolver a criatividade.
- Despertar a atenção.
- Trabalhar a ansiedade.
- Aprimorar a coordenação motora.
- Desenvolver a antecipação e estratégia.

NOME DA BRINCADEIRA:

A ORQUESTRA

Materiais:

- 10 ou mais pessoas.
- Sala, pátio, campo ...

Como Brincar:

- Em um círculo, sentados ou de pé. Um dos participantes deixa a sala.
- Assim que um dos participantes deixar a sala, escolhe-se um maestro que regerá a orquestra. O maestro deve trocar de gestos (imitação ou instrumento), sem que o observador que retorna ao centro da roda o perceba. Quando o maestro troca de gesto, imediatamente todos fazem o mesmo, por isso devem estar constantemente observando o maestro, mas de maneira em que o observador não perceba.
- O observador terá três chances de adivinhar quem é o maestro. Depois destas chances, se não adivinhar, sairá do jogo. Se conseguir descobrir quem é o maestro, retorna ao seu lugar e outro voluntário recomeça. Escolhe-se um novo maestro e continua a brincadeira.

Idade Adequada:

- 8 a 11 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- socialização.
- coordenação motora ampla.
- coordenação motora fina.
- ritmo.
- atenção e concentração.

NOME DA BRINCADEIRA:	A VIÚVA
<p data-bbox="263 510 422 544">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 555 446 633" style="list-style-type: none">- 5 cadeiras.- 9 crianças. <p data-bbox="263 678 486 712">Como Brincar:</p> <ul data-bbox="263 723 1460 1059" style="list-style-type: none">- Colocar 5 cadeiras em círculo, quatro crianças sentam e as outras 5 ficam em pé atrás delas.- Escolher ou sortear quem será a viúva. A viúva ficará atrás da cadeira que estiver vazia.- Então, a viúva dá uma piscada discretamente para a criança que está sentada, não deixando que sua parceira perceba. Após a piscada ela se levanta e tenta fugir do parceiro para sentar na cadeira da viúva. - Assim, a criança que ficar sozinha passa a ser a viúva. Segue desta forma sucessivamente. <p data-bbox="263 1115 518 1149">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 1160 566 1193" style="list-style-type: none">- A partir dos 6 anos <p data-bbox="263 1238 1125 1272">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1283 718 1496" style="list-style-type: none">- Desenvolver a concentração.- Agilidade.- Socialização.- ritmo-coordenações motoras.	

NOME DA BRINCADEIRA:

BALANÇA CAIXÃO

Materiais:

- Recurso humano (várias crianças).
- Degrau, banquinho ou cadeira...

Como Brincar:

- A brincadeira consiste em formar uma grande fila de crianças em pé, mas uma delas fica sentada em um degrau ou em um banquinho ou numa cadeira, dizendo: “Balança Caixão”.
- A primeira criança fica debruçada sobre o colo da criança sentada, tampando o rosto para não enxergar as que estão atrás. Esta criança (debruçada sobre o colo da que esta sentada), fica responsável pela execução das ordens recebidas da criança que estiver sentada. A terceira criança ficará debruçada nas costas da segunda criança (que receberá as ordens da anterior e assim por diante). Todas têm que tapar o rosto para não ver a criança que está atrás, e assim por diante, até o término da fila.
- A criança sentada dirá: “Balança Caixão”, e as demais repetem, já enfileiradas: “Balança Você”.
- A criança sentada diz: “Quem estiver no fim da fila, dê um tapa na bunda e vá se esconder.”
- E a criança que está no fim da fila obedece, dá um tapa na criança da frente e sai logo em seguida para se esconder. E assim sucessivamente ...
- A última criança a ficar na fila, ou seja, a criança que está debruçada sobre o colo da criança sentada, irá receber ordens como: “Encontre Fulano e traga ele pela perna. A criança deve obedecer e encontrar o “Fulano” e conduzi-lo segurando-o por uma das pernas.

Idade Adequada:

- A partir dos 5 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Incentivar a criatividade.
- movimentar o corpo: tonicidade, velocidade e etc.
- Cumprimento de objetivos e estabelecimento de limites.
- Incentivar a imaginação.
- Praticar exercícios (correr).

- Percepção do corpo humano.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

BANCO IMOBILIÁRIO

Materiais:

- Tabuleiro; cubos de diferentes cores; dado; baralho de cartas, com desenho de imóveis: casas, hotéis, empresas; dinheiro de papel e moedas de papelão.
- Recurso humano (4 a 6 participantes).

Como Brincar:

- Distribuir a mesma quantidade de dinheiro entre os participantes.
- Sorteia-se a ordem dos participantes de acordo com o cubo de cada um.
- Joga-se o dado e o número que sair será a quantidade de casas corridas.
- Os participantes podem comprar todos os patrimônios inscritos no tabuleiro, fazer empréstimo e vender patrimônios adquiridos.
- Objetivo principal: comprar a maior parte do patrimônio e empobrecer os adversários.

Idade Adequada:

- A partir de 9 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- cálculo mental
- Trabalhar a ansiedade;
- Rever limites;
- Diminuir a dependência;
- Trabalhar características da inferioridade;
- Aumentar a atenção e a concentração;
- Ampliar o raciocínio lógico;
- Trabalhar regras financeiras.
- Socialização.

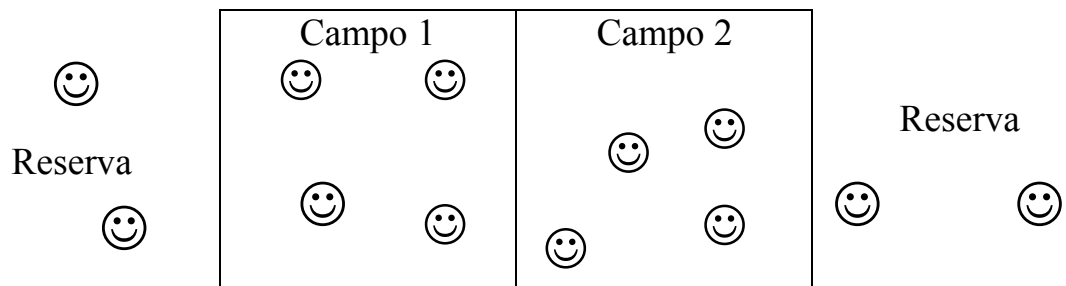
NOME DA BRINCADEIRA:

BALEADO¹

Materiais:

- Bola, área livre.
- Recurso humano (mínimo 10 jogadores).

Como Brincar:



- Objetivo: os primeiros jogadores têm que balear os jogadores do campo oposto (dar uma bolada).
- No desenho, há os reservas, que na 1º fase do jogo não podem balear e somente passar via aérea a bola para seu time.
- Quando o primeiro componente for “baleado” (receber uma bolada no corpo), passa para reserva e aí poderá balear..
- Regras: não pode balear na cabeça. Não pode ultrapassar as linhas do reserva. Se a bola correr para o reserva, está na área dele. Caso o possível baleado segurar a bola sem deixar cair no chão, não será baleado. Poderá balear o seguinte (do campo oposto).

Idade Adequada:

- A partir dos 7 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade.
- Rever limites.
- Lateralidade.
- Desenvolver organização espacial.

¹ Esta brincadeira é uma variação de Queima.

NOME DA BRINCADEIRA:	BARREIRA
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Quadra- 2 equipes de alunos. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- O professor leva os alunos para a quadra e os divide em duas equipes. Cada equipe escolhe um aluno para ser o prisioneiro, que deverá ficar sobre a linha de fundo, de frente para a equipe.- Na quadra, sobre a linha central delimitada, as equipes ficam de mãos dadas, com os corpos bem unidos formando uma barreira, e se colocam de costas, uma para outra.- Quando o professor disser: “Barreira!” – o prisioneiro de cada equipe tentará de todas as maneiras passar pela barreira que o impede de um lado para outro para que ele não possa chegar até sua equipe. Vencerá a equipe cujo prisioneiro conseguir ultrapassar a barreira. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir de 9 anos <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Resistência muscular.- Socialização.- Percepção corporal.- trabalho em equipe.	

NOME DA BRINCADEIRA:

BATATA QUENTE

Materiais:

- Recurso humano (número indeterminado de participantes)
- Lugar amplo (galpão, quadra, campinho, sala de aula, etc).
- Uma batata.

Como Brincar:

- Regras gerais:

As crianças são disponibilizadas em formas de círculo, em uma grande roda. Uma criança, ou até mesmo o professor, sai girando de costas ao redor da grande roda, pelo lado de fora, e ao mesmo tempo grita: “Batata quente, batata quente!”. Uma vez ou outra ele diz: “Queimou” e assim sucessivamente vai alternando. Enquanto isso, a grande roda permanece parada e a batata vai passando de mãos em mãos até que o grito seja dado novamente: “Batata quente”, a batata segue passando. Quando alguém gritar: “Queimou”, aquele que estiver com a batata nas mãos é eliminado da roda. A brincadeira segue até que uma última criança fique no jogo, e esta será a criança vencedora.

Idade Adequada:

- A partir dos 7 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Agilidade e atenção.
- Coordenação motora fina.
- Atenção e concentração.
- Raciocínio rápido e lógico.
- Antecipação de estratégia.

NOME DA BRINCADEIRA:

BATE LATA

Materiais:

- 1 lata
- Recurso humano (não precisa ter uma quantidade certa).

Como Brincar:

- Primeiro é escolhido uma pessoa para jogar a lata e outra para buscá-la. O que foi buscar a lata tem que tapar os olhos e contar até 10. Enquanto ele está com os olhos tapados, as crianças se escondem. Então, ela pega a lata, coloca num lugar e sai a procurar as crianças. A medida que o primeiro vai encontrando, é necessário correr, bater na lata e dizer o nome do amigo que ele achou: “Geraldo da lata 1, 2, 3.”. O primeiro a ser encontrado é que vai buscar a lata na próxima rodada. E se o que estiver escondido conseguir chegar na lata primeiro que o que está procurando, pode bater a lata e dizer: “Salve todos as mães de lata 1, 2, 3”.

Idade Adequada:

- A partir de 7 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Atenção e concentração.
- Tonicidade corporal.
- Movimento e ritmo.
- Antecipação de estratégia.
- Percepção visual e auditiva.

NOME DA BRINCADEIRA:

BOLA AO TÚNEL

Materiais:

- Bola.
- Recurso humano.

Como Brincar:

- Formam-se duas colunas de igual número de crianças. Elas deverão manter o tronco levemente flexionado para frente, com as pernas afastadas. Ao primeiro jogador de cada coluna, entrega-se uma bola. Ao sinal, os primeiros jogadores deverão passar a bola para seu companheiro, por baixo das pernas. Quando a bola chegar ao último da fila, este deve ir ao início e recomeçar a brincadeira.
- Ganha o grupo cujo jogador inicial retornar, em primeiro lugar, à sua posição.

Idade Adequada:

- A partir de 7 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Atenção e concentração.
- Socialização.
- Coordenação motora.
- Percepção espacial.

NOME DA BRINCADEIRA:	BOLA NOS PNEUS
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Quadra de esportes. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Na quadra, os alunos são divididos em duas equipes. Cada equipe se coloca em fila numa das extremidades da quadra. A 1 m (metro) da linha central, o professor espalha 6 pneus deitados.- o círculo central da quadra será o ponto de partida. Ao primeiro de cada fileira o professor entrega uma bola.- Ao sinal do professor, o primeiro aluno de cada equipe sorteada para dar início à brincadeira sai “quicando” a bola, duas vezes fora do pneu e uma vez dentro, até o último pneu. Feito isso, entrega a bola ao primeiro aluno da equipe adversária que fará o mesmo percurso. O aluno que não deixa a bola cair, marcará 1 ponto para a sua equipe. Será vencedora a equipe que alcançar o maior número de pontos. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir dos 6 anos <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Coordenação motora.- Concentração.- Socialização.- Trabalhar em equipe	

NOME DA BRINCADEIRA:

BOLINHA DE GUDE

Materiais:

- Recurso humano (mínimo 2 jogadores).
- Local: areia ou terra.
- Bolas de gude.

Como Brincar:

- Faz-se três bucas² na distância de 2 palmos, uma ao lado da outra, os três jogadores ficam a uma certa distância da primeira buca.
- Os jogadores jogam a bola de gude que cada jogador têm à mão, o que a bolinha jogada se aproximar mais da primeira buca e o jogador que começará a brincadeira.
- Após cada jogador acertar a bola de gude dentro de cada buca, os jogadores deverão jogar a bola de gude novamente, fazendo com que a sua bola encoste na bola do colega e fique quatro palmos de distância uma bola da outra.
- O que fizer todos esses procedimentos primeiro, ganha a brincadeira.

Idade Adequada:

- A partir de 6 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Coordenação motora.
- Concentração.
- Percepção espacial.

² O mesmo que boca ou caçapa.

NOME DA BRINCADEIRA:

BRINCADEIRA DO BARBANTE

Materiais:

- 1 metro de barbante.

Como Brincar:

- Pega-se o barbante e amarra uma ponta outra. Depois de ter feito esse processo começa-se a brincadeira.
- 1º passo: Abre-se o barbante na palma das mãos e estica-o. Passa a mão direita por dentro do barbante, formando uma laçada. Faça o mesmo com a mão esquerda . Com os dedos médios, puxa-se a laçada da direita e da esquerda, formando um X.
- 2º passo: Para passar a mão do colega, pegamos os dois X, com o indicador e o polegar, dando a volta por baixo do barbante. Em seguida o puxamos para cima.
- Repita o processo do 2º passo.
- Para a retirada do 4º passo, temos que usar os dedos mínimos.
- E assim procedemos sucessivamente até que alguma criança não consiga pegar o barbante com os dedos por nenhum X.

Idade Adequada:

- A partir de 6 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- concentração.
- Raciocínio lógico.
- Criatividade.

NOME DA BRINCADEIRA:

BRINCADEIRA DO SÉRIO

Materiais:

- 2 participantes.

Como Brincar:

- O jogo do sério só admite 2 participantes e é muito simples. Basta sentar-se de frente para um amigo e ficar olhando-o fixamente nos olhos. Nenhum dos dois pode piscar, rir ou mudar a expressão do rosto. Ganha quem resistir mais tempo.

Idade Adequada:

- A partir de 5 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Atenção e concentração.
- Criatividade.
- Reconhecimento de expressões.
- Percepção visual.
- Estimulação visual.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

BUGALHA ou 5 MARIAS

Materiais:

- Retalhos, linha, tesoura, arroz ou feijão.
- 2 pessoas ou mais.

Como fazer os pacotinhos:

- Costura-se, à máquina ou à mão, 5 saquinhos de mais ou menos 2cm x 2cm. Deixe um espaço para enchê-los com grãos (arroz, por exemplo). Em seguida, fecha-se o pacotinho e esta pronto o material para o jogo.

Como Brincar:

- 1º: tirar os pontos. Coloque os saquinhos na palma da mão, jogue-os para cima e tente pegá-los com a parte de cima da mão. A quantidade que pegar será usada na etapa do pontilhão e do murinho.
- 2º: Pega-se um pacotinho de cada vez.
- 3º: Pega-se de dois em dois.
- 4º: Pega-se um, depois os três.
- 5º: Joga-se os quatro e os pega novamente
- 6º: troca-troca (coloque um pacotinho e retire outro.
- 7º: Bico de pato (pegue os pacotinhos com as pinças do dedo).
- 8º: Pontilhão (faz-se uma abertura com a chave dos dedos e passa-se os pacotinhos com auxílio da outra mão).

Obs.: conforme o combinado, não é permitido mexer com os outros saquinhos.

Idade Adequada:

- Acima de 6 anos

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Coordenação motora.
- Atenção e concentração.
- Raciocínio lógico.
- Dominância espacial.

NOME DA BRINCADEIRA:	CABECINHA
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano.- Bolinha de gude. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Faz-se no chão um desenho assim: <p>Exemplo: Se forem 5 participantes, deve haver 5 lugares para se colocar as bolinhas. Se forem 4 participantes, 4 lugares.</p> <ul style="list-style-type: none">- Para dar início ao jogo deve-se fazer um traço no chão, quem atingir o mais próximo do traço com a bolinha, dá início ao jogo.- Cada participante coloca uma bolinha no desenho da “cabecinha”.- O objetivo é acertar a bolinha que está no círculo, pois assim ganhará todas as bolinhas. Se acertar a segunda bolinha, ganhará as que estiverem atrás dela, e assim sucessivamente. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir de 5 anos. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Coordenação motora.- Atenção e concentração.- Raciocínio lógico.- Dominância espacial.	

NOME DA BRINCADEIRA:

CABO DE GUERRA

Materiais:

- Pátio ou quadra.
- Recurso humano.
- Corda.

Como Brincar:

- No pátio ou quadra, o professor divide os alunos em duas equipes. Essas equipes podem ser formadas de meninos x meninos, ou meninas x meninas, ou meninos x meninas, de acordo com a escolha dos próprios alunos ou determinação do professor.

- O professor utiliza uma corda comprida, amarrando no meio dela um lenço. A linha central da quadra será utilizada como linha divisória, sendo um lado para cada equipe.

- Desenvolvimento:

O professor se coloca na linha divisória, segurando o lenço no meio da corda. Pede a cada equipe que segure de um lado da corda, ficando em posição de puxar.

O professor dá um sinal e solta o centro da corda.

Os alunos de cada equipe puxam a corda em sentido contrário, vencendo quem conseguir trazer a equipe adversária para seu lado.

Idade Adequada:

- A partir dos 8 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Coordenação motora.
- Atenção e concentração.
- Força muscular.
- Percepção corporal.

NOME DA BRINCADEIRA:

CABRA-CEGA

Materiais:

- Um lenço grande.
- Recurso humano.

Como Brincar:

- Formação

Todas as crianças ficarão espalhadas dentro de um espaço estabelecido pelo professor. Apenas uma terá os olhos vendados para ser uma cabra-cega.

- Desenvolvimento:

A cabra-cega deverá rodar em torno dela mesma na mesma quantidade de vezes que corresponder a sua idade. Enquanto isso, as outras crianças se espalham pelo lugar estabelecido. A seguir, a cabra-cega inicia a sua tarefa, pegar alguém e descobrir quem é.

A cabra-cega deverá apalpar a criança que pegou e assim, tentar decifrá-la. Caso não decifre a professora pedirá para que esse aluno imite um animal qualquer, para que a cabra-cega descubra.

Após acertar, esse aluno que foi pego, será a cabra-cega e a brincadeira se inicia novamente.

- Obs.: A brincadeira de cabra-cega também é chamada como “cabra-cega”.

Idade Adequada:

- A partir dos 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Coordenação motora.
- Atenção e concentração.
- Força muscular.
- Percepção corporal.

NOME DA BRINCADEIRA:

CAÇA AO TESOURO

Materiais:

- Recurso humano (não importa a quantidade, só é necessário um número igual de participantes).
- Lugar com espaço suficiente para corrida.
- Objeto: “O TESOURO” (qualquer objeto que possa se dar o nome de tesouro).

Como Brincar:

- Serão 4 equipes. Por exemplo, pode ser uma equipe de meninas e outra de meninos. É necessário formar quatro filas em sentido de cruz e ao centro delas o tesouro. Para começar o jogo, será preciso contar: “1,2,3 ... Já”. Então, o último de cada fila terá que sair correndo dando uma volta em torno da cruz, sempre à direita, até chegar à sua fila. Chegando até a fila, deverá passar então entre as pernas de todos os participantes de sua equipe. Sendo que todos deverão estar de pernas afastadas. O mais ágil pegará o tesouro que estará no centro. E assim continuarão todos os da fila até chegar ao que começou a brincadeira.

Obs: A equipe que conseguir fazer com que todos os participantes peguem o tesouro em menos tempo... **GANHA!**

Idade Adequada:

- A partir de 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Coordenação motora.
- Atenção e concentração.
- Força muscular.
- Percepção corporal.

NOME DA BRINCADEIRA:

CACIQUE³

Materiais:

- Recurso humano (crianças sentadas em círculo).
- Sala ou área livre.

Como Brincar:

- Uma criança será escolhida para sair da sala ou área.
- Outra criança será escolhida para ser o cacique.
- O cacique fará gestos que todo grupo deverá imitar e mudar quando o cacique mudar.
- O aluno escolhido para sair da sala voltará e terá que descobrir a criança que está mudando os movimentos.

Regras:

- Todos deverão ficar sentados em círculos. Não conversar durante o jogo. Não mostrar para quem estava fora quem foi o cacique escolhido. Se a criança acertar, o cacique sairá para adivinhar o próximo.

Idade Adequada:

-

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Aprimorar a coordenação motora.
- Aumentar a concentração e a atenção.
- Desenvolver a criatividade.
- Trabalhar as regras do jogo.

³ Esta brincadeira é uma variação do Detetive.

NOME DA BRINCADEIRA:

CARANGUEJO - Dança Folclórica

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Inicia-se em um círculo com todos os pares de frente um para o outro.
- Na introdução da música – os meninos ficam sempre para o lado de fora com as mãos para trás. E as meninas segurando o vestido.
- Início da música com a letra a seguir:

Caranguejo não é peixe – os pares se cumprimentam batendo os pés direito – Os meninos batendo mais forte.

Caranguejo peixe é – os pares batem palmas – os meninos para esquerda – as meninas para a direita. - *Se não fosse o Caranguejo não dançava bem Bajé* – Os pares dão uma volta – mão direita com mão direita. (Repete)

Na música de introdução – estalando os dedos as prendas saem de seus lugares pulando um cavalheiro, passando-o por trás do próximo, dando uma volta, mão direita com mão direita. (segue o *balancê* assim sucessivamente) e até chegar no seu par.

Música:

Caranguejo não é peixe.

Caranguejo peixe é

Caranguejo ta na fila, não agüenta balancê

Caranguejo não é peixe.

Caranguejo peixe é ...

Eu já vim um Caranguejo

Sentado e lavando os pés

Caranguejo não é peixe.

Caranguejo peixe é

Eu já vim um Caranguejo

Sentado e lavando os pés

Caranguejo não é peixe.

Caranguejo peixe é

Eu já vi um caranguejo

Namorando uma mué.

Idade Adequada:

- A partir de 6 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Percepção musical.
- Estimulação auditiva.
- Coordenação motora.
- Ritmo.
- Estimulação corporal.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

CARTEIRO TEM CARTA?

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Os participantes deverão se colocar um do lado do outro, em pé, ou sentados.
- Dois irão ficar em frente, um tapando o olho do outro com a mão perguntando-lhe: - “Carteiro tem carta?”.
- Após isso, o que está tapando apontará participante por participante perguntando a cada um: “- Quer esse?”, até que o companheiro escolha dizendo: “Sim”.
- Escolhido e ainda com os olhos tapados o colega deverá dar três opções ao outro companheiro de jogo: abraço, beijo ou aperto de mão.
- O que está com o olho tapado então fará sua escolha, sem ver que é o escolhido. Após a escolha feita, o jogador com os olhos tapados poderá ver quem é o escolhido e então colocar em prática a opção desejada.

- Regras:

Os dois participantes que iniciarão a brincadeira poderão sair de um “dois ou um” ou “par ou ímpar”.

O companheiro que está tapando os olhos não poderá dar dicas na escolha do colega.

Quem estiver com os olhos tapados deverá cumprir com respeito sua “opção”. Aquele que foi o escolhido também.

Os participantes sentados, ou em pé, deverão mudar de lugar a cada troca de participantes.

O escolhido troca de lugar com quem escolheu.

Idade Adequada:

- A partir de 6 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Percepção visual.
- Estimulação auditiva.
- Coordenação motora.
- Controle da ansiedade.
- Estimulação corporal.
- Socialização.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

CAVALEIROS DA EUROPA

Materiais:

- Recursos humanos.

Como Brincar:

- Forma-se uma fila em frente da outra, com a mesma quantidade de crianças. Cada fila tem sua linha determinada. Uma das filas combina o que vai fazer e começa a brincadeira falando:

1º fila: Somos 7 cavaleiros da Europa.

2º fila: O que vieram fazer?

1º fila: Combater.

2º fila: *Combate pra nós vê.*⁴

- A primeira fila faz em gestor, que todos eles devem representar. A segunda fila tenta adivinhar. Quando a turma conseguir adivinhar, corre atrás da outra turma até a linha determinada e, se conseguir pegar alguém, fica para essa turma que o pegou.

- Ganha a brincadeira quem conseguir pegar mais colegas da outra turma.

Idade Adequada:

- A partir de 7 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Percepção musical.
- Estimulação auditiva.
- Coordenação motora.
- Ritmo.
- Estimulação corporal.

⁴ Variação linguística da região.

NOME DA BRINCADEIRA:	CHEFE DISSE
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- 1: Escolha um chefe que se coloque à frente do grupo.- 2: O chefe escolhido ditará as regras com a seguinte citação: “chefe disse...”.- 3: Qualquer movimento feito pelo participante sem a ordem do chefe acarretará em castigo e o não cumprimento poderá levar o participante a sair da brincadeira. <p>Exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Chefe disse: Pular – todos começam a pular.- “Pare” – todos devem continuar pulando, aqueles que pararem saem. <p>Exemplos de ordem:</p> <p>Pular, correr, bater, palmas, deitar, dançar, pular com um pé só, levantar os braços, berrar, ficar de cócoras, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">- A brincadeira termina quando todos saírem. E se houver vencedor, este será o novo chefe. Caso não haja vencedor, escolhe-se um outro chefe. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir dos 5 anos. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desenvolver a atenção e a concentração.- Estimulação auditiva.- Coordenação motora.- Ritmo e harmonia corporal.- Estimulação corporal.	

NOME DA BRINCADEIRA:

CIRANDAS

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

Em um círculo de crianças, gira-se enquanto canta as melodias.

Ex.:

Música: Nesta Rua (Domínio popular)

- Cantam crianças na roda:

Nesta rua, nesta rua tem um bosque
 Que se chama, que se chama solidão
 Neste bosque, neste bosque mora um anjo
 Que roubou, que roubou meu coração

- Responde a criança que está na roda:

Se roubei, se roubei teu coração,
 Tu roubaste, tu roubaste o meu também
 Se roubei, se roubei teu coração

É porque, é porque te quero bem. (A do centro abraça uma da roda que assume seu lugar).

Música: Anquinha (Domínio popular)

A moda das tais anquinhas
 É uma moda estrangulada
 Depois do joelho em terra
 Faz a gente ficar pasmada.

_____ sacode a saia
 _____ abre os braços
 _____ tem dó de mim
 _____ dá-me um abraço. (A que está no centro abraça a que assume seu lugar.)

Música: Mão Direita (Domínio popular)

A mão direita tem uma roseira] Bis
Que dá flor na primavera] Bis

Entrai na roda, oh linda roseira] Bis
Abraçai a mais faceira] Bis (A que está no centro abraça a que assume seu lugar.)

Idade Adequada:

- A partir de 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Socialização.
- Reconhecer antigas canções folclóricas.
- Percepção musical.
- Estimulação auditiva.
- Coordenação motora.
- Ritmo.
- Estimulação corporal.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

COELHINHO NA TOCA

Materiais:

- Giz ou lápis de cor para marcar o chão.

Como Brincar:

- Faz-se círculos no chão.
- Cada criança ocupa um círculo, sendo que uma criança fica fora para dar os comandos.
- A criança que ficar fora grita: “Todo mundo passeando”. Quando ela disser: “Coelhinho na toca”, todos correm para dentro, inclusive ela, que está comandando.
- A criança que sobrar, continuará dando os comandos.

Idade Adequada:

- A partir dos 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar com atenção.
- Estimular a concentração.
- Desenvolve o raciocínio lógico.
- Propicia a organização espacial.
- Propicia a interação.

NOME DA BRINCADEIRA:

COITADINHO DO GATINHO

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Crianças em roda e uma no centro, que será o “gatinho”. O gatinho começa o jogo indo até a frente de uma das crianças da roda. Ali põe-se a miar e a fazer caretas. A criança assim provocada deve dizer, sem rir, passando a mão na cabeça do gatinho: “Coitadinho do gatinho”. Se em três tentativas o “gatinho” conseguir fazer o colega rir, deve haver a troca de lugar com o outro e a brincadeira recomeça. Se não conseguir, tentará com outra criança até que uma delas ria.

Idade Adequada:

- A partir de 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Socialização.
- Percepção e tato.
- Estimulação e sensibilidade da pele .
- Coordenação motora.
- Estimulação corporal.

NOME DA BRINCADEIRA:

CORRE-LENÇO⁵

Materiais:

- Recurso humano (número suficiente para formar uma grande roda).
- Lenço, bolinha de plástico, etc.

Local:

Onde haja espaço suficiente para formar um círculo (quadro, pátio, escola, etc).

Como Brincar:

- Formar um círculo para que as crianças possam ficar sentadas no chão, dentro dele. O dirigente canta a música, iniciando a brincadeira. O dirigente coloca o lenço atrás de um dos participantes disfarçadamente e corre. O escolhido deve pegar o lenço e tentar jogar no dirigente para queimá-lo. Se queimar, deverá chocar; isto é, sentar dentro do círculo. Caso um dos participantes cortar o queijo; isto é, passar pelo meio do círculo, choca.

Quem contar para o amigo que o lenço está atrás, choca também.

Será o vencedor aquele que permanecer sem chocar.

Se não queimar, o dirigente senta no lugar do participante em que ele colocou o lenço e o participante se torna dirigente e continua a brincadeira.

Música: Corre-lenço (Domínio popular).

<u>DIRIGENTE</u>	<u>PARTICIPANTES</u>
Corre lenço	Corre já
Corre cotia	Debaixo da cama da sua tia
Corre cipó	Na casa da avó
Lencinho na mão	Caiu no chão
Posso jogar	Pode
Quantas voltas	1, 2, 3 ...

Idade Adequada:

- A partir de 6 anos.

⁵ Uma variação de Lenço Atrás.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Socialização.
- Percepção e tato.
- Estimulação e sensibilidade da pele .
- Coordenação motora.
- Estimulação musical.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:	CORRIDA DA LATA
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano.- 2 Latas.- Cordão.- 2 Pausinhos. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Formação inicial: marcar uma linha de partida e, alguns metros à frente, marcar a linha de chegada. As crianças ficam atrás da linha de partida, uma ao lado da outra. <p>Desenvolvimento:</p> <p>Dado um sinal, os participantes saem andando, equilibrando-se nas latas e movimentando os pés pelos cordões. Caberá a vitória ao 1º dos dois jogadores a transpor a linha de chegada.</p> <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir de 5 anos. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Coordenação motora ampla.- Equilíbrio psicomotor.- Organização espacial.- Interação competitiva.	

NOME DA BRINCADEIRA:

CORRIDA DO JORNAL

Materiais:

- Recurso humano.
- Folhas de jornal.

Como Brincar:

- O professor deverá dividir a sala de aula em duas equipes. Essas equipes poderão ser formadas de acordo com a escolha dos alunos ou determinação do professor.
- O professor entregará para cada equipe duas folhas de jornal. Pede para que formem duas filas paralelas e entrega o jornal ao 1º de cada fila.
- As crianças terão que correr colocando as folhas de jornal no chão, pisando sobre elas, trocando o jornal à medida que colocam ou retiram o pé, num determinado percurso.
- Concluído o percurso, essa criança correrá para o local de saída e entregará o jornal à 2ª criança da fila e assim sucessivamente até que todos completem o percurso traçado.
- Ganha a equipe que terminar o percurso primeiro.

Idade Adequada:

- A partir de 6 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Socialização.
- Percepção e tato.
- percepção espacial .
- Coordenação motora.
- Estimulação corporal.

NOME DA BRINCADEIRA:

CORRIDA DO SACO

Materiais:

- 12 crianças.
- 2 sacos.
- 1 juiz.

Como Brincar:

- A brincadeira começa da seguinte forma:

12 crianças devem ser comandadas por um juiz. Montam-se duas equipes, cada qual com a uma cor desejada. As equipes devem ter o mesmo número de crianças.

- Dentro do saco cada criança aguarda o apito do juiz. Quando o juiz apitar elas devem sair pulando de uma distância à outra, sem bater. Quando atingirem um ponto de referência voltam. Enquanto isso, outras duas crianças já deverão estar preparadas para pegar o saco das duas que já estão voltando. A brincadeira só termina quando a última criança de cada equipe pegar o saco para pular. A equipe que chegar primeiro ganha a competição.

Idade Adequada:

- a partir de 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Coordenação motora e agilidade.
- Socialização.
- Percepção e tato.
- Estimulação esportiva.
- Estimulação corporal.

NOME DA BRINCADEIRA:

DUPLA – TRINCA - QUARTETO

Materiais:

- Recurso humano.
- Pátio ou quadra.

Como Brincar:

- Formação: O professor pede aos alunos que se espalhem no pátio ou na quadra.

Desenvolvimento:

- A um sinal do professor, os alunos começam a correr à vontade em várias direções. O professor dá outro sinal e diz:
 - “Dois a dois!”
 - Os alunos procuram um colega para dar os braços e param.
 - A um novo sinal, os alunos voltam a correr. Em seguida, o professor diz:
 - “Três a três!” – Os alunos se organizam de 3 em 3 e param. E assim sucessivamente.
 - Observação: Os alunos que sobrarem deverão imitar um gatinho, andando, agachado, com as mãos no chão e miando.

Idade Adequada:

- A partir de 4 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Coordenação motora e agilidade.
- Socialização.
- Percepção e tato.
- Estimulação esportiva.
- Estimulação corporal.
- Raciocínio lógico matemático.

NOME DA BRINCADEIRA:	DURO OU MOLE
<p data-bbox="263 465 416 499">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 510 549 544" style="list-style-type: none">- Recurso humano. <p data-bbox="263 595 488 629">Como Brincar:</p> <p data-bbox="263 640 1455 931">- Escolhe-se um aluno para ser o “Pegador”, aquele que corre atrás dos colegas. Quando esse consegue encostar em alguém deve gritar: - “Duro!”. Então a criança terá que parar na posição em que está, esperando que os outros colegas cheguem até ela e a toquem, gritando: “Mole”. Automaticamente, a criança poderá voltar à correr e até mesmo salvar os que já estão duros. É importante trocar sempre de pegador, ou então, trabalhar com duas ou mais crianças de pegadores.</p> <p data-bbox="263 983 520 1016">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 1028 544 1061" style="list-style-type: none">- a partir de 4 anos <p data-bbox="263 1113 1123 1146">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1158 791 1359" style="list-style-type: none">- Coordenação motora e agilidade.- Socialização.- Percepção e tato.- Estimulação esportiva.- Estimulação corporal.	

NOME DA BRINCADEIRA:	ELÁSTICO
<p data-bbox="263 510 416 544">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 551 943 633" style="list-style-type: none">- Recurso humano: (mínimo 3 crianças).- Pedacos de elásticos de qualquer espessura. <p data-bbox="263 680 491 714">Como Brincar:</p> <ul data-bbox="263 721 1460 1149" style="list-style-type: none">- Dois seguram o elástico, enquanto outros pulam.- Começa-se com o elástico pela altura dos pés e vai até subindo-o até à cintura.- Quem pula deve fazer o “elevê” sem bater no elástico.- Pula dentro e pula fora.- Levanta o elástico.- Assim, até o mais alto que conseguir.- Em seguida, entra por baixo do elástico e pula fora, até o mais alto que conseguir.- Depois, cruza o elástico e repete a mesma brincadeira. <p data-bbox="263 1196 520 1229">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 1236 564 1270" style="list-style-type: none">- A partir de 6 anos. <p data-bbox="263 1317 1123 1350">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1357 791 1574" style="list-style-type: none">- Coordenação motora e agilidade.- Socialização.- Percepção visual.- Estimulação esportiva.- Estimulação corporal.	

NOME DA BRINCADEIRA:

ELEFANTE COLORIDO

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Colocar as crianças em fila e um fica com a professora. A criança que está com a professora, que pergunta: - “Elefante colorido?” e as outras respondem: - “Que cor!”.
- A criança que tem a roupa da cor que foi falada passa junto com à professora. O que não tem a cor o elefante colorido tenta prendê-lo. A criança que conseguir passar sem ser capturada ganha a brincadeira.

Estratégia:

- 1º) colocar as crianças em fila.
- 2º) sortear a criança que vai com a professora.
- 3º) a brincadeira é dirigida

Idade Adequada:

- A partir de 3 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Desenvolver a concentração.
- Agilidade e coordenação.
- Conhecer e reconhecer cores.
- Socialização.

NOME DA BRINCADEIRA:

ESCRAVOS DE JÓ

Materiais:

- Recurso humano (mínimo 2 pessoas).
- Pedacos de cacos (podem ser de azulejos) ou
- caixa de fósforos

Como Brincar:

- Deve-se brincar duas pessoas, uma de frente para a outra, se for mais, formar um círculo é a melhor saída.
- Quanto mais gente, mais difícil fica a brincadeira.
- O objetivo é cantar, movimentar os cacos, ou as caixas de fósforos, sem perder a sincronia.
- Os gestos têm que ser coordenados, quem errar, sai da brincadeira.

Música: Escravos de Jô (Domínio popular)

Escravos de jô
 Jogavam caxangá
 Tira, põe,
 Deixa ficar
 Guerreiros com guerreiros
 Fazem zig – zig – zá
 Guerreiros com guerreiros
 Fazem zig – zig – zá
 Lá lá lá lá lá
 Lá lá lá lá lá lá
 Lá lá
 Lá lá
 Lá lá lá lá lá

Idade Adequada:

- A partir de 6 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Estimulação musical.
- Percepção visual.
- Coordenação motora.
- Trabalho em grupo.
- Socialização.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:	ESTÁTUA
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Coloca-se uma música e todos ficam dançando, de repente você pára a música e diz: “Estátua”. Todos devem ficar onde estiverem, sem sair do lugar e sem se mexer.- Uma pessoa vem e faz de tudo para que as pessoas se mexam, se isso acontecer a pessoa a sair da brincadeira. E começa tudo de novo. Ganha a brincadeira, quem conseguir ficar mais tempo como estátua. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir de 3 anos. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desenvolver a concentração.- Agilidade, coordenação motora e controle muscular.- Conhecer e reconhecer movimentos e expressões.- Socialização.	

NOME DA BRINCADEIRA:

FITA

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Escolher uma criança para ser o vendedor e duas para serem os anjos (bem e mal). As demais serão as fitas.
- O vendedor terá que definir as cores para cada fita, que é um participante do jogo.
- Os anjos vêm comprar fita. Um de cada vez, dizendo:
- *Tum, tum tum.*

Vendedor:

- Quem bate?
- Anjo bom.
- Que deseja?
- Fita.
- Que cor?

O anjo diz a cor. Caso não tenha a fita com a cor desejada, o vendedor diz:

- *Vá lamber sabão e tocar seu violão.*

Depois disso, entra outro anjo seguindo os mesmos procedimentos. Se tiver a cor solicitada, leva a fita.

Vence quem conseguir levar a maior quantidade de fita.

Regras gerais:

- Os alunos que serão as fitas não poderão falar a cor para os demais.
- Os anjos não podem saber as cores escolhidas.
- Os participantes não podem ter as mesmas cores de fita, somente nuances.
Ex.: azul anil, azul marinho e etc. .
- Só o vendedor sabe todas as cores.

Idade Adequada:

- A partir de 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Aumentar a atenção e concentração.
- Trabalhar o reconhecimento auditivo e visual.
- Socialização.
- Antecipação de estratégia
- Estimulação da memória.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

FOGUINHO⁶

Materiais:

- Recurso humano (2 pessoas para bater a corda)
- Corda.

Como Brincar:

Enquanto os dois que estão movimentando a corda cantam a música a outra criança segue pulando a corda no ritmo ditado pelas batidas dos companheiros. Canta-se a música do lento para o rápido.

Música: Fogo foguinho (Domínio popular)

Salada saladinha

Temperada na cozinha

Com sal, pimenta

Fogo, foguinho

Quando o colega que está pulando erra, cai ou não acompanha o movimento da corda, passa-se a vez a outra criança.

Idade Adequada:

- A partir dos 4 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Desenvolver a concentração.
- Agilidade e coordenação.
- Estimulação musical.
- Socialização.
- Percepção corporal.
- Ritmo.

⁶ Também conhecida como Pula-corda.

NOME DA BRINCADEIRA:

FUI NA ESPANHA

Materiais:

- Recursos humanos.

Como Brincar:

- Todos na roda cantam a música, fazem gestos e no final, as duplas se abraçam. Quem sobrar será chamado de vovô ou vovó. A música é a seguinte:

Música: Fui na Espanha buscar o meu chapéu (Domínio popular).

Fui na Espanha buscar 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 não é peixe!
Caranguejo peixe é,
Caranguejo só é peixe
Na vazante da maré.
Samba crioula
Que veio da Bahia
Pegue esta criança e jogue na bacia.
A bacia é de ouro
Areada com sabão
Depois de areada
É que veste o roupão.
O roupão é de seda,
De seda e de filó,
Agora vamos ver quem fica pra vovó.
Benção vovó (ô)!
Benção vovó(ô)!.
ORIGINAL

Idade Adequada:

- A partir dos 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a coordenação motora
- Estimulação musical.

- Socialização.
- Ritmo.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:	FUTEBOL NA VASSOURA
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano: (2 grupos de crianças – 2 times).- 1 bola.- 2 vassouras.- 2 cadeiras. <p>Como Brincar:</p> <p>- Os grupos sentam em fileiras, é escolhido um elemento de cada grupo para jogar. O restante dos elementos sentam-se em fileiras e ficam torcendo. Com as cadeiras são marcadas as traves. Os jogadores, cada um com o auxílio de uma vassoura, tentará fazer o gol na trave contrária à do grupo. Aquele que conseguir fazer o gol, marca um ponto. Em seguida, escolhe-se outra dupla para executar o mesmo. Ganha quem fizer mais gols.</p> <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- a partir de 5 anos <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desenvolver coordenação viso-motora.- Desenvolver atenção, socialização, orientação espacial.- Socialização.	

NOME DA BRINCADEIRA:	GARRAFÃO
<p data-bbox="263 465 414 504">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 510 550 593" style="list-style-type: none">- Recurso humano.- Tinta ou giz. <p data-bbox="263 638 486 676">Como Brincar:</p> <p data-bbox="263 683 1460 891">- Desenhe uma garrafa no chão. Uma criança fica na boca da garrafa. As crianças que ficarem na garrafa devem ficar em pé, mas as que ficam fora da garrafa devem pular num pé só. O objetivo é não deixar que a criança que fica na boca da garrafa consiga pegar as demais, que pulam e tentam entrar na garrafa.</p> <p data-bbox="263 936 518 974">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 981 566 1019" style="list-style-type: none">- A partir de 5 anos. <p data-bbox="263 1064 1125 1102">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1108 877 1321" style="list-style-type: none">- Desenvolvimento físico-corporal.- Aumentar a atenção e concentração.- Desenvolver a antecipação e estratégia.- Socialização.- Equilíbrio estático e móvel.	

NOME DA BRINCADEIRA:

FRANGO NO POLEIRO

Materiais:

- Recurso humano.
- Pátio ou quadra .

Como Brincar:

- Deixando as crianças à vontade pelo pátio, a professora diz: “O último que ficar com os pés no chão é o gato”. Ao sinal da professora, todos mudam de poleiro e o gato procura pegar um que esteja com os pés no chão para ser seu substituto. A única regra é que o gato não pode tocar nos frangos empoleirados.

Idade Adequada:

- A partir de 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Desenvolvimento físico-corporal.
- Aumentar a atenção e concentração.
- Desenvolver a antecipação e estratégia.
- Socialização.
- Equilíbrio estático e móvel.

NOME DA BRINCADEIRA:	JANGADA
<p data-bbox="263 421 414 459">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 465 877 504" style="list-style-type: none">- Pedacos de bananeiras, eucatex e areia. <p data-bbox="263 548 486 586">Como Brincar:</p> <ul data-bbox="263 593 1460 846" style="list-style-type: none">- Cortar 6 pedacos de bananeiras de meio metro e uma folha de eucatex.- Colocar os pedacos de bananeiras em forma horizontal e a folha de eucatex em cima dos pedacos de bananeiras. Pedir para que as crianas fiquem em cima da folha de eucatex na medida em que ela segue rolando. Essa brincadeira só funciona em local que tem ladeira para evitar acidente certifique que há arei suficiente bastante areia no final do percurso. <p data-bbox="263 891 518 929">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 936 582 974" style="list-style-type: none">- A partir de 7 anos. <p data-bbox="263 1019 1125 1057">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1064 813 1317" style="list-style-type: none">- O equilíbrio.- A coordenação motora.- Antecipação de estratégias.- Concentração.- Noção espacial.- Trabalhar ansiedade e insegurança.	

NOME DA BRINCADEIRA:

JOGO DA VELHA

Materiais:

- Recurso humano.
- Canetas e papel.

Como Brincar:

- É jogada por dois participantes. Sua formação é por duas linhas paralelas na vertical e duas linhas paralelas na horizontal, cruzadas entre si. – Neste tabuleiro a criança deverá marcar com a letra “X”, e a outra com “O”, alternadamente as casas que lhe parecem corretas . Vencerá o jogador que conseguir formar uma linha de “X” ou “O” na vertical, na horizontal ou na diagonal. Também podemos usar frutas, números ou cores no lugar das letras.

- Exemplo:

X		
	X	
		X

O	O	O

		X
	X	
X		

Idade Adequada:

- A partir de 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Raciocínio lógico matemático.
- Antecipação de estratégia.
- Percepção visual.
- Trabalha a ansiedade e a concentração.

NOME DA BRINCADEIRA:

JOGO DAS PROFISSÕES

Materiais:

- Recurso humano.
- Um bola.

Como Brincar:

- Os alunos ficam em círculo.
- Um dos alunos joga uma bola para outro e diz: -“Você é motorista!”.
- Quem recebe a bola, responde:- “Dirijo carro!”.
- Depois, ele joga a bola para outro colega dizendo: -“Você é padeiro!”.
- O colega responde: -“Faço pão!”.
- O jogo continuará até que todos tenham participado, falando as profissões conhecidas por eles.
- Quem erra sai da brincadeira.

Obs. : é interessante trabalhar em sala de aula uma lista de profissões e ocupações e depois usar a brincadeira como forma de fixar o conteúdo.

Idade Adequada:

- A partir dos 7 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Estimulação da memória e do raciocínio.
- Controle muscular e equilíbrio.
- Coordenação motora.

NOME DA BRINCADEIRA:

JOGO DOS DEDOS

Materiais:

- Recurso humano (Dois dedos).
- Lápis e borrachas (2).
- 2 papéis com quadro de números e um espaço para desenhar.

1	3	5	4	6	9	2	8	12	10	11

Como Brincar:

- Os participantes irão formar duplas e cada um jogará os dois dedos.
- A soma que estiver através das faces sorteadas deve ser marcada no quadro de número com o resultado.
- Se o resultado da soma for 7, desenhar uma cobrinha.
- Ganha o jogo quem primeiro marcar todos os números ou quem primeiro desenhar 7 cobrinhas.

Idade Adequada:

- A partir do momento que a criança já possui o conceito de numeral e quantidade.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Raciocínio lógico.
- Aumentar a atenção e concentração.
- Desenvolver antecipação de estratégias.
- Socialização.

NOME DA BRINCADEIRA:

LAGARTA PINTADA

Materiais:

- Recurso humano (grupos de 5 a 6 crianças).

Como Brincar:

- As crianças devem sentar no chão, em círculo e colocar as mãos no meio dele, lado a lado.
- Escolher um líder que vai colocar somente uma mão no chão junto com as mãos dos outros colegas. Deixar a outra mão livre para realizar a tarefa. Em seguida Cantar.

- Música: Lagarta pintada (Domínio popular).

Lagarta pintada, quem te pintou?
Foi uma velhinha que por aqui passou.
Fazia poeira.
Pega essa lagarta pela ponta da orelha.

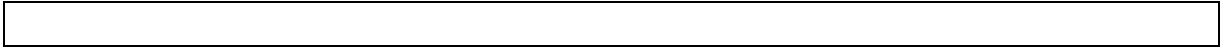
- Enquanto o grupo ou declama canta a música, o líder vai tocando nas mãos dos componentes. Quando a música parar, o líder toca o componente, que deve segurar de leve na orelha do colega que estiver ao lado.
- A turma continua cantando até que todos os componentes estejam com as duas mãos nas orelhas dos respectivos colegas da direita e da esquerda.
- A seguir, o grupo deve se colocar em pé, sem soltar as mãos das orelhas uns dos outros. Ganha o grupo que conseguir.

Idade Adequada:

- A partir dos 6 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Aprimorar a coordenação motora.
- Melhorar o controle segmentar.
- Socialização.
- Equilíbrio estático.
- Movimento sincronizado e harmônico.
- Lateralidade.



ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

MÃE DE RUA

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- As crianças estarão divididas em duas equipes, uma em cada linha lateral da quadra.
- No centro estarão os pegadores.
- Os alunos deverão tentar atravessar de um lado para outro e o pegador deverá tentar tocar neles.
- Quem for pego, ajudará os pegadores.
- Variações:
 - a) Atravessar com um pé só.
 - b) Atravessar com os dois pés unidos.
 - c) Atravessar na posição de quatro apoios.

Idade Adequada:

- A partir de 6 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Aprimorar a coordenação motora.
- Melhorar o controle segmentar.
- Socialização.
- Equilíbrio estático e móvel.
- Movimento e força muscular.
- Lateralidade.

NOME DA BRINCADEIRA:

MÃE POBRE - MÃE RICA

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Dividem-se as crianças em duas linhas. A mãe fica no meio e os filhos nos lados. Uma criança se posiciona ao centro para comprar.

- Inicia a canção em forma de pergunta e resposta.

1º) A criança que vai comprar, vai ao encontro da mãe cantando:

Bom dia, minha senhorinha, mãe do trio, trio lá.

2º) A mãe vem ao encontro com os filhos nos braços também cantando:

O que a senhora quer; mãe do trio, trio lá.

1º - Quero uma de suas filhas (os) - *Mãe do trio, trio lá.*

2º - Qual deles(as) a senhora quer? - *Mãe do trio, trio lá.*

1º - Quer uma chamada ----- - *Mãe do trio, trio lá.*

2º - Que ofício você dá a ela? - *Mãe do trio, trio lá.*

1º - Dou a ela o ofício de ----- - *Mãe do trio, trio lá.*

- E assim a brincadeira segue, até que todos passem para o outro lado, e no final todos cantam juntos, em roda, para comemorar:

Faremos a festa juntos com pipoca e guaraná

Idade Adequada:

- A partir de 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Aprimorar a coordenação motora.

- Melhorar o controle segmentar.

- Socialização.

- estimulação da memória

- Movimento sincronizado e harmônico.

- Lateralidade.

- Percepção musical.

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:	MEU E SEU
<p data-bbox="263 465 414 499">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 510 670 589" style="list-style-type: none">- Recurso humano.- Qualquer coisa de comer. <p data-bbox="263 638 486 672">Como Brincar:</p> <p data-bbox="263 683 1460 884">- Quem ver o outro companheiro comendo alguma coisa deve gritar: “Meu e Seu”. Se quem gritar primeiro for o dono do lanche, o outro não tem direito à metade. No entanto, se o dono do lanche se distrair e o companheiro gritar “Meu e Seu” o proprietário deve repartir o lanche, caso contrário, quebra-se a brincadeira.</p> <p data-bbox="263 936 518 969">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 981 582 1014" style="list-style-type: none">- A partir dos 6 anos. <p data-bbox="263 1064 1125 1097">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1108 877 1276" style="list-style-type: none">- Socialização.- Desenvolver a antecipação e estratégia.- Desenvolver a criatividade.- Trabalhar partilha e ansiedade.	

NOME DA BRINCADEIRA:	MÍMICA DOS ANIMAIS
<p data-bbox="263 548 414 582">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 593 702 627" style="list-style-type: none">- Recurso humano (crianças). <p data-bbox="263 683 486 716">Como Brincar:</p> <p data-bbox="263 728 1460 974">- Peça aos alunos que escolham um animal. Logo em seguida, quem já escolheu deverá ir à frente um outro aluno e fazer a sua mímica. Se for disputa entre duas equipes na sala, uma das equipes tentará desvendar o animal da outra e assim por diante, caso contrário, pode-se brincar em duplas ou trios mesmo. Vencerá a equipe que acertar mais vezes as mímicas da equipe adversária.</p> <p data-bbox="263 1019 518 1052">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 1064 582 1097" style="list-style-type: none">- A partir dos 4 anos. <p data-bbox="263 1153 1125 1187">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1198 742 1444" style="list-style-type: none">- Atenção e concentração.- Organização espacial.- Raciocínio lógico.- Socialização.- Expressão corporal.- Trabalha também a ansiedade.	

NOME DA BRINCADEIRA:

Minha tia chegou em Brasília

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- As crianças ficam sentadas em círculo, sendo que uma delas deve ser sorteada para começar a brincadeira. A criança escolhida diz: - Minha tia chegou de Brasília e me trouxe... (um vestido, por exemplo). Sua vizinha fala então: - A minha tia chegou de Brasília e me trouxe ... (um vestido e um caderno).
- A brincadeira continua assim sucessivamente. A cada repetição a criança deve acrescentar um objeto trazido pela tia de Brasília, mas antes se deve dizer todos os objetos anteriormente citados. A vitória é de quem não esquecer nenhum objeto anterior. A brincadeira só termina quando alguém esquece primeiro, nesse caso, começa-se tudo do zero novamente.

Idade Adequada:

- A partir dos 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Atenção e concentração.
- Organização lógica.
- Memória.
- Socialização.
- Expressão oral.
- Trabalha também a ansiedade.

NOME DA BRINCADEIRA:	MORTO OU VIVO
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano (6 ou mais participantes). <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- É conveniente que haja um condutor para o jogo. Todos os participantes se colocam olhando para este condutor.- O condutor diz a palavra: “Morto ou Vivo”.- Se o condutor disser: “Morto”, os participantes se agacham. Se ele disser: “Vivo”, os participantes ficam de pé. Quem se confundir é desclassificado.- Se o condutor disser: “Morto ou Vivo”, os participantes permanecem na posição que estiverem. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir de 5 anos. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Atenção e concentração.- Organização espacial.- Raciocínio lógico.- Socialização.- Expressão corporal.- Trabalha também a ansiedade.- Expressão corporal	

NOME DA BRINCADEIRA:	NÚMERO - NUMERAL
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano.- Um quadro e giz.- Música escrita e cantada: <p style="padding-left: 40px;">“Essa canção foi feita pra brincar É fácil de aprender É fácil de cantar Preste atenção quando o numeral ouvir Forme logo o seu grupinho Pois quem sobra vai sair” (autor desconhecido)</p> <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Os participantes devem formar grupos de pessoas de acordo com o numeral escrito no quadro ou dito pelo mediador que conduz a brincadeira.- Quem não formar o grupo com o número de pessoas correspondente, sai da brincadeira. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- Entre 4 e 6 anos. <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">- Trabalhar a ansiedade, a coletividade e a interação.- Trabalhar o conceito de quantidade.- Aprimorar a coordenação motora.- Aprimorar a atenção e concentração.- Desenvolver a estratégia (planejamento).- Ampliar o raciocínio lógico matemático.	

NOME DA BRINCADEIRA:

O CARACOL⁷

Materiais:

- Recurso humano (2 ou mais).
- Uma pedra ou giz.

Como Brincar:

- Desenhe no chão um percurso no formato de um caracol e divida-o em 8 partes utilizando o giz.
- O primeiro jogador lança uma pedra, do ponto de largada, ao número 1. Se cair dentro da casinha ele deve saltar sobre ela e ir direto ao número 2 com um pé só até o final da oitava casa. Segue assim até o final, onde pode descansar.
- Na volta, ao caminho inverso, o jogador deve parar para recolher a pedra que deixou na casinha número 1, sem pisar nela, ou seja, da casinha número 2 ele deve alcançá-la.
- Se realizar todos os passos corretamente, volta a jogar, agora, na casa seguinte. Se colocar o pé quando não deve, ou errar a casinha no lançamento, passa a vez a outro participante. Quando voltar a jogar, segue de onde estava.
- Ganha o jogador quem primeiro conseguir completar o percurso.

Idade Adequada:

- A partir dos 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade, a coletividade e a interação.
- Trabalhar o equilíbrio móvel e estático.
- Aprimora a coordenação motora.
- Aprimorar a atenção e concentração.
- Desenvolver a estratégia (planejamento).
- Ampliar o raciocínio lógico matemático.

⁷ Esta brincadeira é uma variação da Amarelinha.

NOME DA BRINCADEIRA:

O CAMINHÃO DE LARANJA

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

A criança escolhida pergunta:

- O caminhão de laranja passou por aqui? Na mão da criança que terminar a pergunta, este responde:

- Passou.

A criança escolhida no início da brincadeira pergunta novamente:

- Quantas laranjas você comprou? Na mão da criança que terminar, este responde:

- Cinco.

A criança escolhida no início da brincadeira conta até 5. Assim, na mão em que ele terminar a contagem o dono dela tem o direito de escondê-la. Quando se termina de esconder as duas mãos o participante já esta livre. Quem ficar sozinho no final, perde o jogo.

Idade Adequada:

-Entre 4 e 6 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade, a coletividade e a interação.
- Trabalhar o conceito de quantidade.
- Aprimorar a coordenação motora.
- Aprimorar a atenção e concentração.
- Desenvolver a estratégia (planejamento).
- Ampliar o raciocínio lógico matemático.

NOME DA BRINCADEIRA:

O ENFORCADO

Materiais:

- Jogadores (2 ou mais).
- Papel e lápis.

Como Brincar:

- Tempo aproximado: 10 minutos.
- O jogador pensa em uma palavra e a escreve, colocando apenas a primeira e a última letras, substituindo as demais por um traço. Ex.: “marinho”, pode escrever: M _ _ _ _ _ O. Os demais jogadores, cada um na sua vez, vão dizendo as letras do alfabeto que acham que estão faltando. Se forem corretas, o jogador as coloca no lugar; caso contrário, começa o desenho de um enforcado, marcando um traço para cada letra errada. Serão permitidos 11 erros. A forca é desenhada com 5 traços e o enforcado com 6 traços. Se o desenho do enforcado completar-se sem que a palavra tenha sido adivinhada, o jogador perde-se o jogo.
- Pode-se usar nomes de pessoas, cidades, estados, capitais, frutas, jogos, comidas e etc. . Isso dependerá da maturidade do vocabulário da turma.

Idade Adequada:

- A partir dos 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade, a coletividade e a interação.
- Trabalhar o conceito de quantidade.
- Aprimorar a memorização.
- Aprimorar a atenção e concentração.
- Desenvolver a estratégia (planejamento).
- Ampliar o raciocínio lógico.

NOME DA BRINCADEIRA:

O GATO E O RATO

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Primeiro faz-se um grande círculo com as crianças.
- Depois procedemos a escolha de uma criança para ser o gato, que ficará fora do círculo; e outra para ser o rato, que ficará dentro do círculo.
- O rato combina com as crianças da roda um horário sem o gato saber. Ex.: 4 horas.
- O gato inicia a brincadeira perguntando: - “O rato está em casa?”.
- “Não” – respondem as crianças.
- “A que horas ele chega?” – pergunta o gato.
- “Não sei” - respondem as crianças.
- “A uma hora?” – pergunta o gato.
- “Não” – respondem as crianças.
- O gato continua perguntando até chegar no horário combinado, 4 horas. Quando as crianças responderem “sim”, o gato tenta entrar na roda para pegar o rato. Se conseguir furar o círculo, entrar, e pegar o rato, ele passa a ser o gato, e aí escolhe-se outra criança para ser o rato.

Idade Adequada:

- A partir de 6 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade, a coletividade e a interação.
- Trabalhar o conceito de quantidade.
- Aprimorar a coordenação motora.
- Aprimorar a atenção e concentração.
- Desenvolver a estratégia (planejamento).
- Ampliar o raciocínio lógico matemático.

NOME DA BRINCADEIRA:

O Policial e a Criança Perdida

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Em círculo, a professora ou uma criança, representando a mãe, chama outra criança, que personificará um policial. O policial responde à chamada!
- A mãe solicita a sua ajuda na procura de sua filha ou filho, que está perdido.
- O policial pergunta à mãe como está vestida a criança. A mãe descreve, com detalhes, as roupas de seu filho ou filha.
- O policial olha com atenção para as crianças da roda comparando a descrição feita pela mãe. Então ele vai até a criança e a leva pela mão até a mãe.

Idade Adequada:

- Entre 2 e 4 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a percepção visual
- Trabalhar os conceitos diferenças e semelhanças.
- Desenvolve o raciocínio.
- Aprimorar a atenção e concentração.
- Desenvolver a socialização.
- Ampliar o raciocínio lógico.

NOME DA BRINCADEIRA:	ONDE ESTÁ A MARGARIDA
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos humanos. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O grupo faz um círculo, todos bem perto uns dos outros, formando um castelo, em torno da Margarida. - Fora da roda, uma criança canta e as outras respondem em coro. - Ao cantar, “Tirando uma Pedra”, a criança de fora tira uma pedra do castelo, que é uma criança que esta em torno da Margarida. Na roda de fora esta criança que saiu dá a mão à outra e ambas continuam cantando: “Tirando duas pedras” e assim sucessivamente até que, de uma em uma, as crianças em torno da Margarida se incorporem ao novo grupo, desmanchando o castelo. Quando só restar a Margarida, todos cantam juntos a última quadrinha (Apareceu a Margarida...)e batem palmas. <p>Música: Apareceu a margarida (Domínio popular)</p> <p>Onde está a margarida? Olê, olê, olá! Onde está a Margarida? Olê, seus cavalheiros.</p> <p>Ela está em seu castelo Olê, olê, olá! Ela está em seu castelo Olê, seus cavalheiros.</p> <p>Mas o rumo é muito alto Olê, olê, olá! Eu queria vê-la Olê, seus cavalheiros.</p>	

Mas o muro é muito alto
Olê, olê, olá!
Mas o muro é muito alto
Olê, seus cavalheiros.

Tirando uma pedra
Olê, olê, olá!
Tirando duas pedras
Olê, seus cavalheiros.
Para terminar:

Apareceu a Margarida
Olê, olê, olá!
Apareceu a Margarida
Olê, seus cavalheiros.

Idade Adequada:
-A partir dos 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade, a coletividade e a interação.
- Trabalhar o conceito de quantidade.
- Aprimorar a coordenação motora.
- Aprimorar a atenção e concentração.
- Desenvolver a percepção musical.
- Desenvolve equilíbrio estático e móvel.
- Trabalha a expressão corporal.

NOME DA BRINCADEIRA:

PAMPONETA

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- A brincadeira começa da seguinte forma: faz-se uma roda com todas as crianças. Depois, escolhemos a criança que irá cantar, que será a coordenadora da brincadeira .
- Todos devem colocar as mãos fechadas para frente para que a coordenação da brincadeira proceda a musica e ao contagem.
- A criança cantará a seguinte estrofe:

“PAMPONETA,
PETAPERRUGE,
PETAPERRUGE,
GE, GE TRIM”. (Domínio popular)

Conforme canta, segue batendo com a mão nas mãos dos outros componentes. A mão onde a música terminar deve ser escondida para trás. Aquele que esconder as duas mãos deve sair da roda e o último que ficar na roda perde a brincadeira e deve cumprir um castigo escolhido pelos componentes que ganharam a brincadeira.

Idade Adequada:

- A partir de 5 anos.

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Desenvolve o trabalhar em grupo.
- Socialização, relacionamento, desenvolver a concentração.
- Coordenação motora.
- Percepção visual e musical.

NOME DA BRINCADEIRA:

PASSA A TESOURA

Materiais:

- Recurso humano.
- Pátio.

Como Brincar:

- Formação: O professor leva os alunos para o pátio, e todos se sentam formando um círculo. Será escolhido um aluno para ser o chefe. Esse receberá uma tesoura e seguirá as instruções do professor sobre a brincadeira.

- Desenvolvimento: A um sinal do professor, o chefe inicia a brincadeira, passando a tesoura para o colega da direita, observando se o aluno estiver com as pernas cruzadas, ele deve passar a tesoura aberta. Se, no entanto, o colega estiver com as pernas esticadas ou juntas, passará para ele a tesoura fechada. Porém, nem todos percebem o gesto que acompanha a pergunta:

- É assim que se passa a tesoura?

O aluno da direita recebe a tesoura e passa-a para o outro colega, fazendo a mesma pergunta, sem perceber que deve observar o colega. Se ele não acertar, o chefe responderá:

- Está errado.

Se ele acertar, o chefe responderá:

- Está certo.

O colega que percebeu a tesoura deverá passá-la para o aluno seguinte, fazendo a pergunta:

- É assim que se passa a tesoura?

E a brincadeira continua, até que aos poucos os alunos vão associando o passar da tesoura com a posição do colega, ajudando então o chefe a responder se está “certo” ou “errado”.

Termina quando todos os alunos descobrem qual o segredo da brincadeira.

Idade Adequada:

- 4 anos em diante

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

-

NOME DA BRINCADEIRA:

PASSA – PASSA - CAVALEIRO

Materiais:

- Recurso humano (1 grupo de crianças, duas crianças são escolhidas para serem a porta).

Como Brincar:

- Longe do grupo, as 2 crianças fazem um combinado escolhendo um símbolo para representar o grupo. Ex. fruta – maçã e banana; carro – Gol 1000 e Fiat Uno, etc. Elas voltam, fazem a porta (túnel) e vão cantando:

“Passa-passa-cavaleiro

pela porta do chiqueiro

passa um, passa dois, três, quatro e passa cinco”,

Enquanto cantam, os alunos passam pelo túnel até a hora que cantam: “passa 5”, o túnel afasta-se do grupo com um elemento dentro e perguntam qual é a preferência (maçã ou banana). Se falar: “banana”, fica atrás do grupo da banana e assim sucessivamente.

Obs.: o grupo não pode ouvir o combinado.

Idade Adequada:

-

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Socialização.

- Competição.

- Classificação.

NOME DA BRINCADEIRA:	PEDRA, PAPEL OU TESOURA
<p data-bbox="263 421 414 454">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 465 550 499" style="list-style-type: none">- Recurso humano. <p data-bbox="263 548 486 582">Como Brincar:</p> <ul data-bbox="263 593 1453 1142" style="list-style-type: none">- As crianças poderão ser divididas em dois grupos iguais, com um capitão para cada grupo. A palavra pedra é representada pela mão fechada; papel pela mão aberta; tesoura, abrindo os dedos, indicador e médio. Os grupos ficarão em linha, um defronte do outro. Todos devem estar com a mão direita para trás. Os dirigentes colocarão a mão direita para traz, fazendo um dos 3 sinais: pedra, papel ou tesoura. Os companheiros o imitarão de tal forma que os do grupo contrário não enxerguem. Depois de contar um, dois, três, os grupos apresentarão a mão com o sinal combinado pelo dirigente. O instrumento que cortar ou estragar o outro, esse ganhará uma pessoa do lado contrário. Por exemplo: tesoura corta papel, logo tesoura ganhará; pedra estraga tesoura, pedra ganhará. Quando os dois sinais apresentados forem os mesmos, fica empatado o jogo. O jogo deve durar 10 a 12 minutos, no fim desse tempo, o lado que tiver mais pessoas, ganhará. <p data-bbox="263 1191 518 1225">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 1236 279 1270" style="list-style-type: none">- <p data-bbox="263 1319 1125 1352">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1364 279 1397" style="list-style-type: none">-	

NOME DA BRINCADEIRA:	PEGA BONÉ
<p data-bbox="263 465 414 499">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 510 1061 589" style="list-style-type: none">- Recurso humano (crianças em círculo e em duplas).- 1 boné. <p data-bbox="263 638 486 672">Como Brincar:</p> <p data-bbox="263 683 1453 1064">- É escolhido ou sorteado as duplas. Ficam em círculo, atrás da outra. Cada dupla combina quem vai correr para pegar o boné, que será a criança de atrás; a da frente deve ficar com as pernas abertas. A um 1º sinal dado pela professora, as crianças que irão pegar o boné, correm no sentido orientado: direita ou esquerda. As crianças correm e a um 2º sinal dado “pegar o boné”; continuam correndo até chegarem ao par; passam por baixo das pernas e entra no círculo para pegar o boné; o mesmo deve voltar com o boné e passar novamente por baixo da perna do companheiro. A dupla sai fora (1º lugar) e continua (2º, 3º).</p> <p data-bbox="263 1108 518 1142">Idade Adequada:</p> <p data-bbox="263 1153 279 1187">-</p> <p data-bbox="263 1232 1125 1265">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1276 1013 1355" style="list-style-type: none">- Atenção, orientação espacial, memória auditiva.- Coordenação motora ampla, socialização.	

NOME DA BRINCADEIRA:

PIQUE ESCONDE

Materiais:

- Recurso humano (não há número certo de participantes).
- Local: área com um muro, poste, parede ...

Como Brincar:

- 1º: Escolhe-se um lugar, que pode ter um muro, um poste, parede... onde será o pique.
- 2º: Um dos integrantes é escolhido pelo grupo, e tem que (tampar o olho e contar até 10; para que os outros possam se esconder).
- 3º: Depois disso, o escolhido tem que procurar os outros, sem deixar que eles cheguem antes no pique.
- 4º: Aquele que for capturado, será o próximo a tampar o rosto.

Idade Adequada:

-

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

-

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:

PISA - PÉ

Materiais:

- Recurso humano (ideal mais de 6 pessoas).

- Música:

 - “Fique atento meu amigo

 - Veja só como é que é

 - Se você for vacilão

 - Ganha um pisão no pé”.

Como Brincar:

- Todos dão as mãos, formando um círculo.

- Feita a roda, soltam-se as mãos.

- Um dos componentes inicia a cantiga, apontando um a um os companheiros, numa seqüência, até que a música acabe. Na direção de quem acabar a música, quem está cantando deve tentar alcançar o pé através de uma pisada. Se conseguir, quem recebeu a pisada sai. Se o pé não for atingido, ficam estáticos na posição que estiver; escolhe-se o próximo a dar a pisada, o qual deverá atingir o pé que lhe estiver mais próximo e assim a brincadeira segue, até que reste apenas um componente.

Idade Adequada:

-

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Trabalhar a ansiedade.

- Rever os limites.

- Desenvolver a organização espacial.

- Aumentar a atenção e concentração.

- Desenvolver a antecipação e estratégia.

- Socialização.

- Lateralidade.

- Movimento sincronizado e harmônico.

NOME DA BRINCADEIRA:	PULAR PAUSINHO
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano.- Dois pausinhos. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Formação: uma fila única.- Desenvolvimento: As crianças pularão os pausinhos e conforme pulam, aumenta-se a distância entre os pausinhos.- Obs.: O ganhador será aquele que pular a maior distância entre os pausinhos. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">-	

ORIGINAL

NOME DA BRINCADEIRA:	QUEBRA CORRENTE
<p data-bbox="263 421 414 459">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 465 550 504" style="list-style-type: none">- Recurso humano. <p data-bbox="263 548 486 586">Como Brincar:</p> <ul data-bbox="263 593 1460 1019" style="list-style-type: none">- Uma fileira de alunos de mãos dadas.- À seguir, uma extremidade passa entre o último e o penúltimo, debaixo de seus braços. O penúltimo é, então, obrigado a se virar e ficar de braços cruzados.- Repetir a mesma coisa com os demais de trás para frente, até que todos fiquem de braços cruzados, com exceção dos alunos das pontas.- Esses dois alunos, vão puxando a corrente, até que ela se arrebente entre dois alunos.- Os alunos escolhem a prenda que elas deverão pagar.- Exemplo: Dançar, Falar Poesia, Imitar um Professor, etc. <p data-bbox="263 1064 518 1102">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 1108 279 1146" style="list-style-type: none">- <p data-bbox="263 1191 1125 1229">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1236 279 1274" style="list-style-type: none">-	

NOME DA BRINCADEIRA:

QUEDA DO CHAPÉU

Materiais:

- Recurso humano.
- Um chapéu.

Como Brincar:

- Os jogadores são organizados em círculos e enumerados: 1, 2, 3, ...
- Um jogador fica no meio segurando o chapéu.
- A um dado momento chama um número enquanto atira o chapéu para o alto, o jogador chamado pelo número terá que correr e procurar pegar o chapéu, antes que caia no chão.
- Se o chapéu cair no chão, o jogador sai do jogo e a partida continua, com o mesmo jogador no centro.
- Se o jogador pegar o chapéu, caberá a este jogador continuar o jogo.

Idade Adequada:

-

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

-

NOME DA BRINCADEIRA:	QUENTE OU FRIO
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano.- Um objeto. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- O animador procura esconder determinado objeto.- Todos os participantes do jogo, a seguir, iniciam a procura do objeto escondido.- Todas as vezes que os participantes se aproximam do objeto, o animador diz: “está quente” e quando se afasta diz: “está frio”.- Assim que se aproxima bem perto do objeto diz: “está esquentando” e quando encontra o objeto diz: “Fogo!”.- O jogo pode ser substituído por um cinto, quem encontrar sai correndo atrás dos outros, até atingi-los, eles correm até um ponto predeterminado. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">-	

NOME DA BRINCADEIRA:	SALA DE AULA
<p>Materiais: - Recurso humano.</p> <p>Como Brincar: - A maneira de brincar fica a critério de cada professor. Exemplo: “Quem deixar cair responde”.</p> <div data-bbox="549 846 1174 1019" style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"><p>Português: Verbo. Matemática: cálculo ou tabuada. Geografia: Capital. História: Um fato ou data histórica.</p></div> <p>Idade Adequada: -</p> <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade: - Aliviar a tensão da sala de aula, sem sair do conteúdo trabalhado em sala de aula.</p>	

NOME DA BRINCADEIRA:

SALADA MISTA

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Nesta brincadeira, as crianças ficam encostadas na parede e duas delas ficam fora para uma tampar o olho da outra.
- A criança que está tampando o olho da outra, pergunta: “é esta, é esta”, até que ela diga: “sim”, daí vai perguntar:
 - “Uva, maçã, pêra ou salada mista?”
- Ela vai escolher a opção, e depois, cumprir a regra. Recomeça com a pessoa que ela escolheu.

Obs.:

Uva – aperto de mão.

Pêra – abraço.

Maçã – Beijo.

Salada mista – beijo, abraço, aperto de mão.

Idade Adequada:

-

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

-

NOME DA BRINCADEIRA:

SETE PEDRINHAS

Materiais:

- Recurso humano (2 grupos de crianças).
- Bola, 7 pedras de tamanho médio.

Como Brincar:

- Faz-se uma linha no chão que divida o espaço da brincadeira ao meio. Em cima da linha são colocadas 7 pedras, uma em cima da outra.
- Depois de “bater par ou ímpar”, os grupos são divididos e quem ganhar no par ou ímpar escolhe campo ou bola. Quem ficou com a bola, inicia o jogo.
- O grupo que inicia, joga a bola nas pedras até conseguir derrubar todas. Quando conseguir acertar, o time adversário pega a bola e o grupo que derrubou as pedras, corre.
- O grupo que jogou a bola tem o objetivo de recolocar as 7 pedras na linha, sem deixar que o time adversário acerte-os com a bola. O outro time tenta impedir que as 7 pedras sejam recolocadas, tentando acertar os adversários com a bola.
- Ganha quem atingir primeiro o objetivo.

Idade Adequada:

-

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Aumentar a atenção e concentração.
- Desenvolver a antecipação e estratégia.
- Ampliar o raciocínio lógico.
- Socialização.

NOME DA BRINCADEIRA:	TACO
<p data-bbox="263 336 414 369">Materiais:</p> <ul data-bbox="263 380 710 504" style="list-style-type: none">- Bola.- Taco.- Recurso humano (2 duplas). <p data-bbox="263 548 486 582">Como Brincar:</p> <ul data-bbox="263 593 1460 884" style="list-style-type: none">- É um jogo infantil, também chamado de Beti ou Beti-Alta, que consiste em arremesso de bola para atingir um alvo que é definido pelo taco. É jogador por duas duplas. Quando a dupla que está arremessando acerta o alvo, ela passa para a defesa.- Os pontos acontecem quando a dupla que está defendendo, rebate a bolinha longe, e enquanto os arremessadores buscam a bolinha, eles trocam de posição de um lado para outro. <p data-bbox="263 929 518 963">Idade Adequada:</p> <ul data-bbox="263 974 279 1008" style="list-style-type: none">- <p data-bbox="263 1052 1125 1086">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul data-bbox="263 1097 279 1131" style="list-style-type: none">-	

NOME DA BRINCADEIRA:

TATU-GIRAFÁ-ELEFANTE

Materiais:

- Recurso humano (crianças formando um círculo).

Como Brincar:

- Organizar o grupo em círculo.
- Iniciar as instruções que devem seguir os nomes Tatu-Girafa-Elefante (alternadamente).
- Ex.:
 - Girafa – braço para cima.
 - Tatu – abaixar.
 - Elefante – cruzar os braços para o alto.
- A professora deverá dar as instruções alternando os nomes dos animais.
- Aquele que conseguir seguir as instruções sem errar, até o fim, ganhará o jogo.
- obs.: O orientador decidirá quantas vezes dará as instruções.

Idade Adequada:

-

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

- Aumentar a atenção e concentração.
- Desenvolver a antecipação e estratégia.
- Desenvolver a criatividade.
- Trabalhar regras do jogo.
- Movimento sincronizado e harmônico.

NOME DA BRINCADEIRA:	TELEFONE SEM FIO
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recurso humano.- Local: qualquer lugar. <p>Como Brincar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Formação: O professor leva os alunos para o pátio e coloca-os assentados, lado a lado, com as pernas cruzadas.- Pede a um aluno que fique em pé, separado da turma.- Desenvolvimento: Ao sinal do professor, o aluno que está em pé chega perto do primeiro colega, transmite uma pequena mensagem ao seu ouvido e se afasta.- O aluno que recebeu a mensagem fica encarregado de passá-la adiante, devendo ser transmitida bem baixinho, de aluno para aluno, até chegar o último participante.- Quando chegar o último aluno, este deverá falar, em voz bem alta, a mensagem que escutou.- O aluno que estava separado da turma se aproxima, repete a mensagem original, para ser comparada com a mensagem que o último aluno escutou. <p>Idade Adequada:</p> <ul style="list-style-type: none">- <p>Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none">-	

NOME DA BRINCADEIRA:

TEMPESTADE NO MAR

Materiais:

- Recurso humano.

Como Brincar:

- Formação: O professor coloca no pátio tantas cadeiras quantos forem os alunos, menos um, formando um círculo. No centro do círculo, colocará um aluno em pé, que será o comandante.
- Desenvolvimento: Ao sinal do professor, o comandante começa a falar:
 - Atenção! Estamos em um navio em alto mar, e está ameaçando cair uma tempestade. Portanto, façam tudo conforme eu disser:
 - Todos à direita! (Os alunos deverão, ao mesmo tempo, mudar de lugar, assentando-se na cadeira do vizinho da direita).
 - Todos à esquerda! (Os alunos deverão, ao mesmo tempo, mudar de lugar, apresentando-se na cadeira do vizinho da esquerda.).
 - O comandante dará muitas ordens, ora para a direita, ora para a esquerda. Num determinado momento falará:
 - Tempestade no mar! (Nesse momento, todos os alunos deverão se levantar de suas cadeiras, trocando de lugar com os colegas, assentando-se em qualquer lugar).
 - O comandante aproveitará a confusão e ocupará um lugar, e quem ficar de pé será o novo comandante.

Idade Adequada:

-

Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:

-

NOME DA BRINCADEIRA:	VERSOS – Cebolinha Cebolão
<p data-bbox="263 660 414 694">Materiais:</p> <p data-bbox="263 712 279 734">-</p> <p data-bbox="263 788 486 822">Como Brincar:</p> <p data-bbox="263 831 598 913">1) Cebolinha, cebolão Um, dois, três...</p> <p data-bbox="263 954 651 987">2) RÁ, RÉ, RI RÓ, RUA!</p> <p data-bbox="263 1043 598 1294">3) Fui ver quem era Era uma velha torta Pula, Pula, Pula! Dá uma rodada Põe a mão no chão E conte até dez.</p> <p data-bbox="263 1346 518 1379">Idade Adequada:</p> <p data-bbox="263 1397 279 1420">-</p> <p data-bbox="263 1473 1125 1507">Objetivos psicomotores e psicopedagógicos da atividade:</p> <p data-bbox="263 1525 279 1547">-</p>	

Referências

ANDRADE, M. L. A. Distúrbios Psicomotores: Uma visão crítica. Coordenadora: C.R.Rappaport, São Paulo, E.P.U. , 1984

CHUM, B.M.F. Desenvolvimento Motor da Criança. Rio de Janeiro, Editora Interamericana, 1981

COSTALLAR , D.M. Psicomotricidade . Editora Globo , Porto Alegre , 1974.

COSTE, J.C. A. Psicomotricidade. Tradução: A Cabral, Rio de Janeiro, Editora Guanabara, 1992

D'IANCAO, D.D.M. Movimentos em Psicomotricidade: Exercícios. São Paulo, Editora Ática, 1988

FROSTIG, M. The Frosting Program for the Development : of visual perception. Follet publishing Company, Chicago, 1964.

GODOY, Alexssandra et al. <<http://www.geocities.com/psicoweb>>, acesso em 21 de abril de 2003.

GOMES, V.M. Prática Psicomotora na Pré-Escola. São Paulo Editora Ática, 1987

LAFÈVRE, A . B. Disfunção Cerebral Mínima. Sarvier S/A São Paulo, 1975.

LE BOULCH, J. O desenvolvimento Psicomotor: do nascimento até 6 anos. Tradução: A G Brizolara, Porto Alegre, Editora Artes Médicas, 1986

_____. La Educacion por el movimiento en la edade escolar. Editorial Paidos, Buenos Aires, 1972.

LÓPEZ, R. E. Introdução à Psicologia Evolutiva de Jean Piaget .Tradução: A Cabral, São Paulo, Editora Cultrix, 1992/93

PICQ, L. e VAYER, P. Educación Psicomotriz y Retraso Mental. Editorial Científico- Médica, Barcelona, 1968.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PSICOMOTRICIDADE,
<<http://www.psicomotricidade.com.br/olds/shim.gif>> acesso em 21 de abril de 2003>.

RAPPAPORT, C R. *Psicologia do Desenvolvimento - A Infância Inicial: O Bebê e Sua Mãe*. São Paulo, E.P.U., 1981, volume 3

RUBINSTEIN,, Edith. A especificidade do diagnóstico psicopedagógico. In : Fermino Fernandes Sisto et col. (org.) *Atuação Psicopedagógica e aprendizagem escolar*. Petrópolis, Vozes, 1996.

Barbosa, Ana Mae. (1999) *Arte – Educação: leitura no subsolo*. SP, Cortez.

Benjamin, Walter. (1984) *Reflexões: A Criança, o Brinquedo, a Educação*. SP,

Summus.

Boal, Augusto. (1998) *Arco-Íris do Desejo*. Rio, Civilização Brasileira.

_____. (1999) *Jogos para Atores e Não-Atores*. Rio, Civilização Brasileira.

Cabral, Beatriz. (1997) “A relação Bacharelado – Licenciatura e a Natureza da Prática

Pedagógica em Artes”, in *Artes e Design no Brasil*. Salvador, CEEARTES/MEC.

_____. (1998) “Drama como Método de Ensino”, in *Arte em Foco*, DAC/UFSC, No 1,

ano 1.

_____. (Org.) (1999) *Ensino do Teatro – experiências interculturais*. Florianópolis,

UFSC.

Courtney, Richard. (1980) *Jogo, Teatro e Pensamento*. SP, Perspectiva.

Desgranges, Flávio. (1998) “O Teatro do Sem Jeito Manda Lembranças: Um Pequeno

Estudo Sobre o Espectador do Teatro Épico”, in Kramer, S. E Leite, Maria

Isabel. *Infância e Produção Cultural*. Campinas, Papirus.

Esslin, Martin. (1978) *Uma Anatomia do Drama*. Rio, Zahar.

Koudela, Ingrid. (1984) *Jogos Teatris*. SP, Perspectiva.

_____. (1991) *Brecht: Um Jogo de Aprendizagem*. SP, Perspectiva/Edusp.

_____. (1992) *Um Vôo Brechtiano*. Teoria e Prática da Peça Didática. SP,

Perspectiva/Fapesp.

_____. (1996) *Texto e Jogo*. SP, Perspectiva/Fapesp.

Leenhardt, Pierre. (1973) *A Criança e a Expressão Dramática*. Lisboa, Estampa.

Pupo, Maria Lucia. (1991) *No Reino da Desigualdade*. SP, Perspectiva.

Spolin, Viola. (1992) *Improvisação para o Teatro*. SP, Perspectiva.

_____. (1999) *O Jogo Teatral no Livro do Diretor*. SP, Perspectiva

ORIGINAL