

**PROJETO BRINCADEIRAS DO
TEMPO DE PAIS E AVÓS, DA LEI
FEDERAL ALDIR BLANC Nº
14.017/2020**

Brincadeiras... Vamos começar?

Coração de Jesus - MG

2022

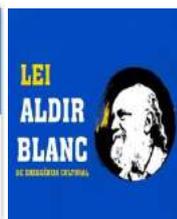


PROJETO BRINCADEIRAS DO TEMPO DE PAIS E AVÓS, DA LEI FEDERAL ALDIR BLANC Nº 14.017/2020

Meu nome é Andreia Cristina Fernandes Nobre, natural de coração de Jesus, sou Psicóloga, especialista em Psicologia Clínica e Psicologia do trânsito. Atualmente Trabalho como Psicóloga Clínica e também presto serviços em duas clínicas de avaliação Medica e Psicológica na área do trânsito em coração de Jesus. A minha paixão pela Psicologia foi uma construção, comecei o curso de psicologia jovem, aos 18 anos.



Com muitas dúvidas quanto a minha profissão, se seria a escolha certa, cheguei a fazer vários questionamentos no início do curso, mas segui firme, e a cada semestre eu fui me encontrando na profissão e me dedicando, me formei em 2017. No ano de 2018, tive a oportunidade de começar a atuar, iniciei na área clínica, no centro de especialidades medicas (CEM), onde se tinha muita demanda de pacientes, foi a oportunidade perfeita para ter experiência e assim posso dizer que na prática me encontrei como profissional, sendo PSICÓLOGA.



SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA
MINISTÉRIO DO TURISMO





Apresentação

Não existe nada mais divertido do que brincar, não é mesmo? As brincadeiras e os jogos sempre existiram, em diferentes sociedades e épocas. Você já pensou nas brincadeiras prediletas dos seus avós e dos seus pais quando eles eram crianças?

No início do século XX, não existiam equipamentos como computador, videogame e televisão. Por isso, as crianças divertiam-se com outras coisas: brincavam de amarelinha, esconde-esconde, passa-anel, gude, pião e cantigas de roda.

Em geral, essas brincadeiras aconteciam na rua ou no quintal de casa. Fáceis de aprender, elas guardam riquezas de outras épocas e de várias culturas. Se você quiser se divertir, basta ter um grupo de amigos e bastante energia.





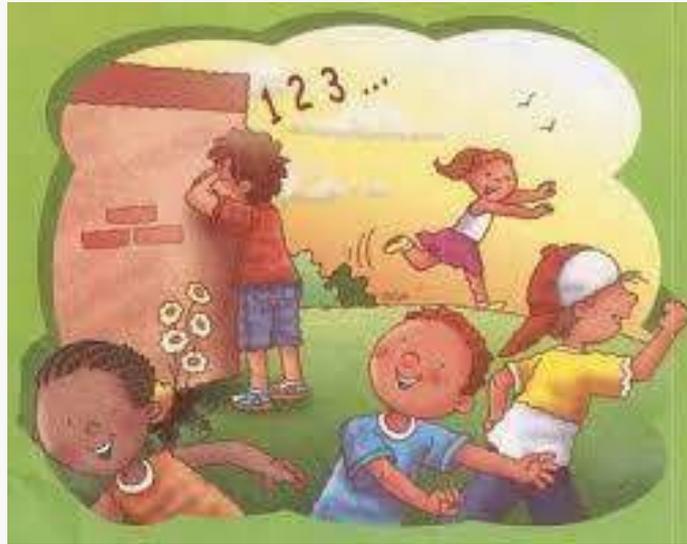
A criação desse e-book Brincadeiras do tempo de pais e avós tem o objetivo de chegar ao acesso das crianças, para que elas possam ter a curiosidade no brincar de antigamente e trazer essas brincadeiras para o seu dia a dia. Esse projeto foi patrocinado pela lei Aldir Blanc nº14.017/2020.

A Lei Aldir Blanc - também chamada Lei Aldir Blanc de Emergência Cultural ou Lei Aldir Blanc de apoio à cultura, é como ficou denominada a Lei nº 14.017/2020 de 29 de junho de 2020 elaborada pelo Congresso Nacional com a finalidade de atender ao setor cultural do Brasil, maior afetado com as medidas restritivas de isolamento social impostas em razão da pandemia de Covid-19.

Esconde-esconde

Um participante é escolhido para ser o pegador. Ele deverá ficar em determinado local (que normalmente é o mesmo local usado para os fugitivos se salvarem), fechar os olhos e iniciar uma contagem, por exemplo, de 1 a 10.

Enquanto isso, os outros participantes deverão procurar um local para se esconder. Após o término da contagem, o pegador sai para procurar os demais participantes, que devem tentar chegar até o local combinado para se salvarem, antes de serem encontrados e pegos.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/822892163155310409/>

Amarelinha

Consiste em um jogo de pular, normalmente sobre um desenho riscado no chão com giz. A forma mais tradicional é desenhar uma sequência de quadrados e numerá-los de 1 a 10; logo após o último quadrado, desenhar uma nuvem e escrever a palavra "Céu" dentro dela.

O objetivo é que o participante passe pelos quadrados pulando, muitas vezes em um pé somente (quando tiver o desenho de apenas um quadrado), e chegue ao final do caminho sem se desequilibrar e sem pisar fora de nenhum quadrado.

Não vale também pisar nas riscas. Existem muitas variações e diferentes formas de brincar de amarelinha. O importante é usar a criatividade e divertir-se.



Fonte: <https://www.atividadeseducacaoinfantil.com.br/brinquedos-e-brincadeiras/atividades-recreativas/attachment/pular-amarelinha/>

Passa anel

Uma criança passa as suas mãos, que devem estar unidas e com um anel dentro, no meio das mãos de cada um dos participantes. Sem que ninguém perceba, deixa cair o anel nas mãos de um deles.

No final, pergunta a um dos participantes com quem ficou o anel. Se ele acertar, recomeça, dessa vez com o vencedor passando o anel. Caso não acerte, pagará o castigo que os outros decidirem.



Fonte: <http://alinebastos2.blogspot.com/2013/04/passa-anel.html>

Pião

Brinquedo em forma de pera, com uma fieira (linha) enrolada na parte arredondada de cima - com a qual se faz girar o pião - e com uma ponta de ferro na parte afilada de baixo.

A garotada, geralmente os meninos, brinca apostando quem puxa o pião mais rápido e o mantém girando por mais tempo.



Fonte: <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-865823791-pio-de-madeira-com-fieira-brincadeira-antiga-p-criancas- JM>

Telefone sem Fio

As crianças ficam em roda e sentadas. Um participante inicia a brincadeira ao falar uma palavra secreta no ouvido de quem está ao lado.

Esta pessoa deve passar o segredo para a seguinte e assim por diante. A última criança da roda deverá dizer alto a palavra, da forma como chegou para ela.



Fonte: <https://www.isabella-fiorentino.com.br/materias/brincadeira-de-crianca-3/>

Pedra, Papel e Tesoura

É um jogo de sorte ou azar. Os jogadores devem ficar com as mãos escondidas para trás. Todos deverão falar "pedra, papel ou tesoura" e posicionar as mãos na opção escolhida.

A mão fechada significa a pedra, mão aberta significa papel, dois dedos (o indicador e médio) significam a tesoura.



Fonte: https://br.freepik.com/vetores-gratis/criancas-jogando-pedra-papel-tesouras_5361193.htm



Fonte: <http://www.temporaldepalavras.com.br/2012/07/papel-tesoura-jan-ken-po-certo-dia-eu.html>

Pipas de Papel (Papagaio)

Brinquedo feito de armação de varetas que é mantido no ar por meio de uma linha. Normalmente, é feita com varetas de bambu ou outra madeira do tipo, linha, folhas de papel de seda e cola.

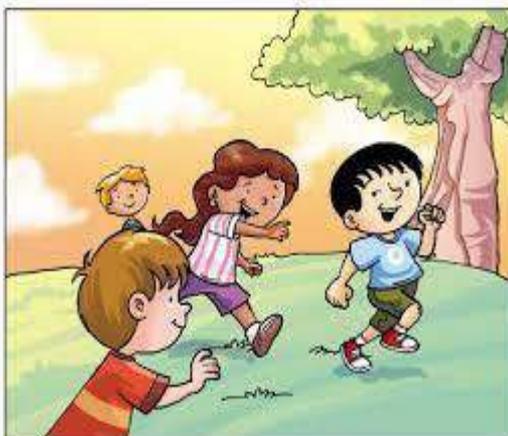
A montagem da pipa fica a critério da criatividade, mas não se pode esquecer de que a rabiola tem papel fundamental para que ela possa voar. Existem até campeonatos de pipas; neles são avaliadas as características desse brinquedo, como beleza, criatividade, tamanho, entre outros itens.



Fonte: https://br.freepik.com/vetores-premium/criancas-com-pipas-menino-e-menina-la-fora-brincando-com-um-brinquedo-voador-no-parque-criancas-dos-desenhos-animados-e-pipa-no-ceu-do-vento-conceito-de-vetor-de-atividade-de-verao-papagaio-colorido-e-brincando-na-ilustracao-do-prado-verde_17565951.htm

Pega-pega

O pega-pega é uma brincadeira muito comum em todo o país e bastante praticada. Consiste basicamente em uma pessoa (o pegador da brincadeira) correndo atrás de alguém ou de um grupo de pessoas. Quando ele consegue encostar em alguém, essa pessoa se torna o pegador e, assim, a atividade prossegue sucessivamente. Também existem muitas variações da brincadeira, veja algumas:



Fonte: <http://santoandre.educaon.com.br/wp-content/uploads/2020/07/Brincadeira-Pega-Pega-em-Casa-e-Varia%C3%A7%C3%B5es.pdf>

O pega-pega pode ser feito em outros formatos:

- O Gato e o Rato: os jogadores devem decidir quem será o rato e quem será o gato. O gato corre atrás do rato até conseguir pegá-lo.
- Pique das Cores: o jogador inicia o jogo quando fala uma cor - por exemplo, verde. Todos correm para tocar algum objeto da cor que foi solicitada (nesse caso, a cor verde). Quando o jogador pegar uma criança ela deverá ser o próximo pegador e continuar a brincadeira.
- Polícia e Ladrão: os jogadores se dividem em grupos. Um deles será a polícia e o outro o ladrão. O grupo que for o ladrão deve correr do grupo da polícia.

Dança das Cadeiras

Os participantes ficam dançando em volta de várias cadeiras durante uma música. Ao parar a música, todos devem se sentar nas cadeiras.

Quem não conseguir sentar sai do jogo. Uma cadeira tem que ser retirada sempre que alguém sair do jogo.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/748230925593897125/>

Bola de Gude

É uma pequena bola de vidro maciço, pedra ou metal, de diferentes cores, muito usada em jogos e brincadeiras populares. É também conhecida por outros nomes, como biroca, biosca, burquinha, entre outros.

Existem diversas formas de jogar bola de gude, uma delas consiste em fazer alguns buracos na terra. Ganha quem acertar mais bolinhas nos buracos. É uma brincadeira muito divertida e de fácil realização.



Fonte: <https://www.obrasileirinho.com.br/brincar-criancas/brincadeira-bola-de-gude/>



Fonte: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/bolas-de-gude-brincadeiras-populares-de-criancas-no-brasil/>

Gato Mia

Todos devem fazer uma roda, sentados no chão e com os olhos tampados.

Deve ser escolhido que vai 'miar', depois quem vai adivinhar quem miou.



Fonte: <https://escoladonaina.com.br/wp-content/uploads/2020/10/Atividades-de-Educacao-Fisica-1o-Ano-Semana-26.pdf>

Cabo de Guerra

Os participantes se dividem em dois grupos iguais. Um grupo segura numa ponta da corda e o outro na outra. Ganha o grupo que puxar mais a corda com mais força.



Fonte: https://br.freepik.com/vetores-gratis/as-criancas-brincam-de-cabo-de-guerra-no-parque_4923699.htm



Vivo ou Morto

Nesta brincadeira, um participante é escolhido como líder e deverá ficar de frente para os demais. Quando o líder disser "Morto!", todos deverão agachar e, quando ele disser "Vivo!", todos deverão dar um pulo e ficar em pé.

Quem não seguir exatamente o comando do líder é eliminado da brincadeira.



Fonte: <https://www.mepoenahistoria.com.br/atividades/vivo-ou-morto/>

Cantigas de Roda

Brincadeira que envolve canto e dança. Em geral, a criançada canta ao mesmo tempo que faz uma roda e balança o corpo com movimentos de dança.

Mineira de Minas

Sou mineira de Minas,

Mineira de Minas Gerais (BIS)

Rebola bola você diz que dá que dá

Você diz que dá na bola, na bola você não dá!

Sou carioca da gema,

Carioca da gema do ovo (BIS)

Rebola bola você diz que dá que dá

Você diz que dá na bola, na bola você não dá!

Como brincar: fazer uma roda com as crianças, dar as mãos, começar a rodar e a cantar. Na estrofe "Rebola bola você diz...", largar as mãos e colocar na cintura e procurar um par. Rebolar na frente do par cantando a música. A estrofe termina, todos voltam a dar as mãos e continua a música.



Fonte: <https://alunoon.com.br/artigos.php?a=8>

Cantigas de Roda

Jacaré Coió

Eu sou, eu sou, eu sou

Eu sou jacaré coió

Eu sou, eu sou, eu sou

Eu sou jacaré coiô

Sacode o rabo, jacaré

Dá rabanada, jacaré

Eu sou jacaré coió.

Como brincar: fazer uma roda com as crianças. Essa roda deve ficar em formato de trezinho. Os alunos devem começar a andar na roda atrás do colega e cantando: "Eu sou, eu sou, eu sou, eu sou jacaré coió...". Quando começar a frase "Sacode o rabo, jacaré", os alunos devem mexer o bumbum andando para trás; nesse movimento, eles tentam encostar no colega de trás. Na última frase da canção "Eu sou jacaré coió", eles devem dar um pulo para frente para encostar no colega da frente. Aqueles que forem tocados pelo colega devem sair da brincadeira e ela recomeça até sobraem 3 integrantes. Depois pode começar tudo de novo.



Fonte: <https://alunoon.com.br/artigos.php?2a=8>

Adivinhas

As adivinhas são perguntas, charadas, que fazem as pessoas pensarem e se divertirem. Existem adivinhas que começam com "O que é, o que é?", outras em formas de versinhos. Seja como for, o que é importa é que é muito agradável brincar de adivinhar as respostas. Vamos tentar?

O que é, o que é?

- Quanto mais se tira maior fica.
- São sempre grandes amigos, passam o dia se batendo, não fazem mal aos outros embora vivam mordendo.
- Cai em pé e corre deitado.
- Dá um pulo e aparece vestida de noiva.
- De dia tem quatro pés e de noite tem seis ou oito.
- Na água nasci, na água me criei, mas se me jogarem na água eu morrerei.
- Qual o céu que não possui estrelas?
- Um aquário tem oito peixes. Quatro morreram afogados, quantos restaram?
- Por que o Batman colocou o batmóvel no seguro?
- Nasce grande e morre pequeno.
- Sempre quietas, sempre agitadas, dormindo de dia e de noite acordadas.
- É verde como mato e mato não é, fala como gente e gente não é.
- Grande antes de ser pequena.

Adivinhas

- Anda com os pés na cabeça.
- Passa pela água e não se molha.
- Qual é a grande diferença entre a calça e a bota.
- Sempre se quebra quando se fala.
- Passa a vida na janela, e mesmo dentro de casa, está sempre fora dela.
- É um pássaro brasileiro e seu nome de trás para frente é igual.
- Uma casa tem quatro cantos, cada canto tem um gato, cada gato vê três gatos. Quantos gatos há na casa?



Fonte: <https://educacrianca.com.br/brincadeiras-de-adivinhas/>

Adivinhas - Respostas

1. Buraco
2. Dentes
3. Chuva
4. Pipoca
5. A cama
6. Sal
7. Céu da boca
8. Oito. Peixe não morre afogado
9. Porque ele tem medo que Robin
10. Lápis
11. Estrelas
12. Papagaio
13. A vela
14. Piolho
15. A sombra
16. É que a calça a gente bota e a bota a gente calça
17. O segredo
18. Botão
19. Arara
20. Quatro.



Fonte: <https://educacrianca.com.br/brincadeiras-de-adivinhas/>

Trava-língua

Os trava-línguas são um conjunto de palavras que se apresentam como um grande desafio para a pronúncia. Isso acontece por causa de seus sons parecidos, que precisam ser muito bem articulados e que, quando pronunciados numa sequência, se tornam muito difíceis. Por esse motivo, os trava-línguas costumam ser motivo de disputa e muita brincadeira entre amigos.

- O tempo perguntou pro tempo: quanto tempo o tempo tem?

O tempo respondeu pro tempo que o tempo tem tanto tempo quanto tempo o tempo tem!

- Um sapo dentro do saco. O saco com o sapo dentro. O sapo batendo papo. E o papo do sapo cheio de vento.

- O doce perguntou pro doce: qual é o doce mais doce que o doce de batata-doce?

O doce respondeu pro doce que o doce mais doce que o doce de batata-doce, é o doce de doce de batata-doce.

-Num ninho de mafagafos tem cinco mafagafinhos, quem os desmafagafizar, bom desmafagafizador será!

-Um prato de trigo para três tigres tristes.

-A vaca malhada foi molhada por outra vaca molhada e malhada.

Trava-língua

-Gato escondido com rabo de fora tá mais escondido que rabo escondido com gato de fora.

-Não sei se é fato ou se é fita,
Não sei se é fita ou fato.
O fato é que você me fita
E fita mesmo de fato.

- Bagre branco, branco bagre.

-O padre pouca capa tem, porque pouca capa compra.

- Alô? O Tatu tá aí?

Não, o tatu não tá, mas a mulher do tatu tando, é o mesmo que o tatu tá!

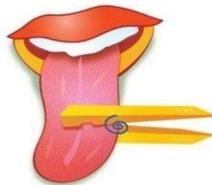
- A aranha arranha a rã.

A rã arranha a aranha.

Nem a aranha arranha a rã.

Nem a rã arranha a aranha.

Trava-língua



Se a liga me ligasse, eu ligava a liga, mas como a liga não me liga, eu não ligo a liga.

Fonte: <https://br.pinterest.com/nandaescarlatty/trava-l%C3%ADngua-educac%C3%A7%C3%A3o-infantil/>

Pula Corda (Foguinho)

Duas pessoas batem a corda e outra pula. Durante a execução da brincadeira os batedores vão cantando:

“Um homem bateu em minha porta
E eu abri
Senhoras e senhores: põe a mão no chão
Senhoras e senhores: pule de um pé só
Senhoras e senhores: dê uma rodadinha
E vá pro olho da rua
Ra, re, ri, ro, rua”

Seguindo a música, a criança precisa botar a mão no chão, pular em um pé só e depois dar uma rodada antes de sair para entrar um outro a pular, sem que a dupla deixe de bater a corda.



Fonte: <https://escolaeducacao.com.br/brincadeiras-com-corda/>

Cinco Marias

Essa brincadeira constitui em, primeiramente, procurar cinco pedrinhas que tenham tamanho aproximado ou confeccionar saquinhos e recheá-los com arroz ou areia. Primeira rodada: jogue todas as pedrinhas no chão e tire uma delas (normalmente se tira a pedrinha que está mais próxima de outra). Depois, com a mesma mão, jogue-a para o alto e pegue uma das que ficaram no chão.

Faça a mesma coisa até pegar todas as pedrinhas. Segunda rodada: jogue as cinco pedrinhas no chão, depois tire uma e jogue-a para o alto, porém, desta vez, pegue duas pedrinhas de uma vez, mais a que foi jogada para o alto. Repita. Terceira rodada: cinco pedrinhas no chão, tira-se uma e joga-se para o alto pegando desta vez três pedrinhas e depois a que foi jogada. Última rodada: joga-se a pedrinha para o alto e pega-se todas as que ficaram no chão.



Fonte:

<https://sites.google.com/site/antigasbrincadeirasinfantis/brincadeiras-antigas/cinco-marias>

Cantigas de Roda

Roda: em roda, cantem canções antigas e façam os gestos e representações delas. Lembramos de algumas músicas como:

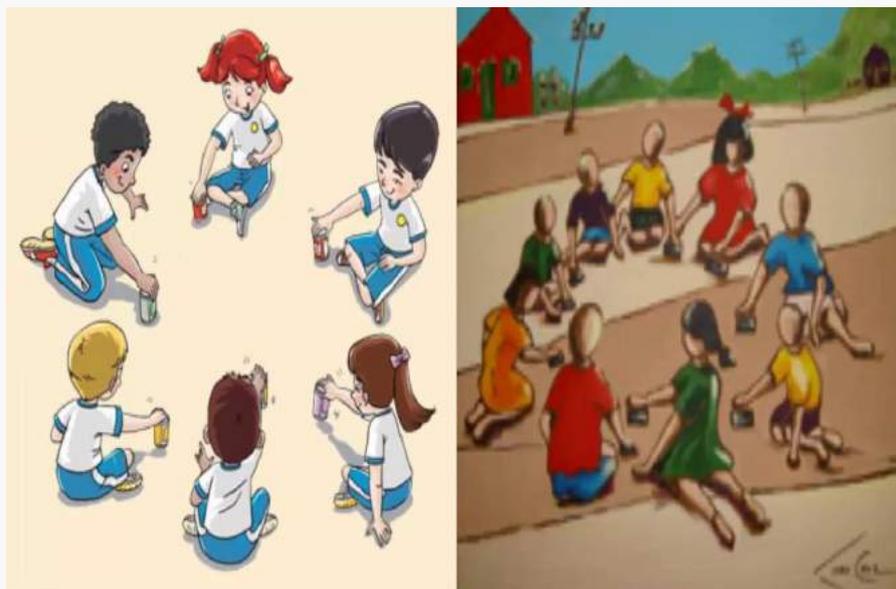
- atirei o pau no gato
- ciranda-cirandinha
- a linda rosa juvenil
- a galinha do vizinho
- a canoa virou
- eu entrei na roda
- cachorrinho está latindo
- o meu chapéu tem três pontas
- pai Francisco
- pirulito que bate bate
- samba lelê
- se esta rua fosse minha
- serra serra serrador, etc.



Fonte: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/cantigas-de-roda>

Escravos de Jó

Dois participantes cantam a música "escravos de jó, jogavam caxangá, tira, põe, deixa ficar, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá". Cada um com uma pedrinha na mão vai trocando-as e fazendo o que diz a música.



Fonte: <https://sabemuito.club/escravos-de-jo/>

Batata Quente

Os participantes sentam-se em círculo e uma pessoa fica de fora. Vão passando uma bola, bem rápido, de mão em mão e o que está de fora, de costas para o grupo, grita "batata quente, quente, quente, ..., queimou!".

Quem estiver com a bola quando o colega disser 'queimou', é eliminado da brincadeira. O vencedor será aquele que não for eliminado.



Fonte: <https://escolaeducacao.com.br/brincadeiras-para-festas-infantis/batata-quente-2/>

Rouba-Bandeira (porta-bandeira)

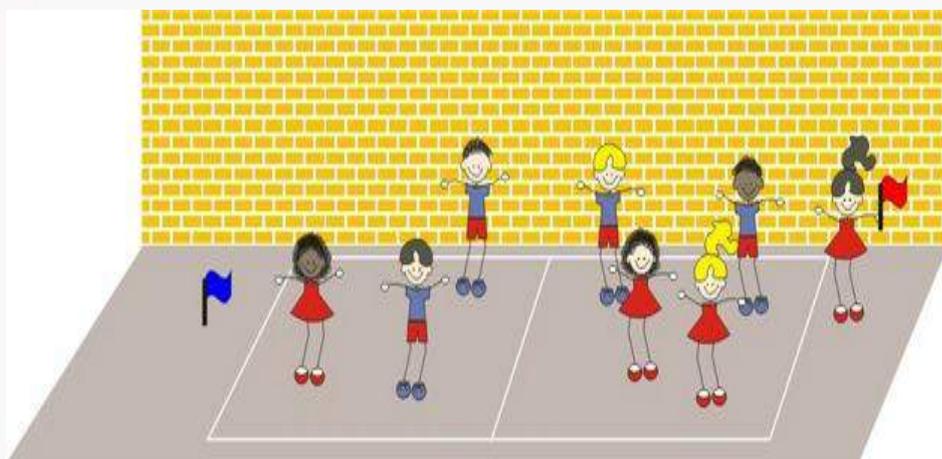
Local: Pátio ou Quadra.

Material: Duas Bandeiras de cores diferentes que podem ser garrafas PET, por exemplo.

Participantes: No mínimo 4.

Desenvolvimento: O grupo é dividido em duas equipes. Cada uma escolhe um campo e coloca a sua "bandeira" no centro da linha de fundo do campo adversário. O objetivo é recuperar a bandeira sem ser tocado. Quem for pego fica parado no lugar até que um colega de equipe se arrisque a salvá-lo. Para isso basta tocá-lo.

Assim, ele fica livre para voltar ao campo de origem ou investir mais uma vez na recuperação da bandeira. O time precisa decidir a melhor estratégia, já que se avançar no campo adversário com muitos jogadores ficará com poucos para defender o seu. A bandeira também é chamada de PiqueBandeira, Bandeira, Rouba-Bandeira, Bimbarra.



Fonte: <https://www.colegioweb.com.br/trabalhos-escolares/atividade-fisica-na-escola/rouba-bandeira.html>

Queimada

Local: Pátio ou quadra.

Material: Bola.

Participantes: No mínimo 4.

Desenvolvimento: O grupo é dividido em duas equipes, cada uma com seu campo. Decide-se quem começa com a bola. O objetivo é acertar um participante do time adversário e eliminá-lo. Se a criança conseguir pegar a bola, terá o direito de atirá-la em um jogador da outra equipe. Ganha o time que eliminar todos os participantes da equipe concorrente. "A brincadeira também é chamada de queima."



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ef_T5A08ODw

Bobinho

Local: Pátio ou quadra.

Material: Bola. Participantes: No mínimo 4.

Desenvolvimento: Uma criança será o bobinho e tem que conseguir pegar a bola enquanto os outros a jogam entre si. Quem jogar e tiver a bola apreendida pelo bobinho será o bobinho da vez.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/473652085807466108/>

Cabra cega

Local: Pátio ou quadra.

Material: 1 venda.

Participantes: No mínimo 4.

Desenvolvimento: A pessoa escolhida para iniciar a brincadeira deverá ter os olhos vendados. Tentará tocar nos colegas, que se desviarão dela. Quando conseguir apanhar o primeiro companheiro, deverá antes de tirar a venda descobrir quem é que foi pego. Poderá reconhecê-lo pelo toque ou audição da voz. É melhor que esta brincadeira seja realizada em um espaço que não ofereça perigo de tropeçar ou bater em objetos. É ótima para treinar os sentidos.



Fonte: <http://educacao.luziania.go.gov.br/aver/aver/salas/EDUCACAO-INFANTIL/Pr%C3%A9-Escola-II-5-anos/PR%C3%89-II--BRINCADEIRAS-01-a-12-03.pdf>

Pular Elástico

Para pular Elástico existem sequências para se brincar, como por exemplo:

1. Pular no meio do elástico com os pés juntos.
2. Pular em cima dos dois lados do elástico ao mesmo tempo.
3. Pular afastando as pernas (para que os dois lados do elástico fiquem entre suas pernas).
4. De frente para o elástico, prendê-lo no dorso dos pés, e pular sobre o outro lado do elástico, "cruzando".
5. Retornar (desfazer todos os pulos).

O objetivo é executar uma sequência de saltos sem errar (essa sequência pode ser criada e divertida), passando por todas as etapas: tornozelos, joelhos, coxa, cintura e ombros. Ganha quem executar a sequência em todos os níveis sem errar. Se errar passa a vez para o próximo.

IMPORTANTE

1. Não pode deixar um lado do elástico mais alto que o outro.
2. Quem estiver servindo de apoio, segurando o elástico não devem atrapalhar quem está pulando.



Fonte: <https://museugrandesnovidades.com.br/brincadeira-de-pular-elastico/>

Seu Mestre mandou

Este jogo é ideal para fazer com crianças a partir de quatro anos. Uma das crianças, ou o adulto que participa, é o mestre e vai dar ordens sempre com a frase 'o mestre mandou' antes de cada ordem.

Quem não conseguir realizar a tarefa leva o chamado 'bolo', um tapinha na mão ou tem que 'pagar uma prenda' escolhida pelo mestre.



Fonte:

<https://emebfernandopessoasbc.wordpress.com/2020/08/25/seu-mestre-mandou/>

Peteca

Herdada de jogos indígenas, a peteca é também um esporte, praticado em competições. Mas para brincar, basta uma peteca e disposição. Nesta brincadeira, a única regra vigente é fazer valer, na prática, o ditado popular: nunca deixar a peteca cair no chão.

Bate-se com a palma da mão de cima para baixo e brinca-se em duplas ou em rodas de três a mais pessoas.



Fonte:

<http://brincadeiras4a.blogspot.com/2014/10/construindo-uma-peteca-e-brincando-de.html>

Elefantinho Colorido

Será preciso uma bola, bastante espaço e uma quantidade de no mínimo três crianças para que esta brincadeira antiga se torne divertida. A brincadeira começa com as crianças vão falando 'e-le-fan-ti-nhoco-lo-ri-do' sempre passando a bola a cada sílaba.

A última criança a receber a bola fala o nome de uma cor. Todas as crianças correm para tocar um objeto com aquela cor e a última criança que tocar uma cor sai do jogo, até só restar um.

BRINCADEIRA ELEFANTINHO COLORIDO



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=h9g5Qms6nLY>

Batatinha 1,2,3

Esta brincadeira antiga tem graça se for feita com, no mínimo, três crianças. Um dos participantes será o líder e ficará de costas para os demais, em uma boa distância. Quem está de costas deverá dizer bem alto 'batatinha frita um, dois, três' e virar-se.

Os participantes que estavam atrás devem parar imediatamente quando a frase terminar. Quem for 'pego' ainda de mexendo quando o líder virar, volta para o começo. Ganha o jogo quem conseguir chegar mais rápido no lugar onde está o líder.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=tFOVzeCjCb0>

Corrida de Saco

Para essa brincadeira, é preciso ter sacos grandes e resistentes, em que as crianças possam entrar e ficar de pé. Dois times se posicionam lado a lado, em filas indianas, atrás de uma linha de partida. Quando é dado um sinal, a primeira criança da fila entra no saco e faz um percurso pulando.

O trajeto termina de volta à linha de partida, onde ela entrega o saco à segunda criança da fila, que deve completar o mesmo percurso e passar o saco à terceira, e assim por diante. Vence o time que terminar primeiro.



Fonte: <https://soloinfantil.com/educacao/brincadeira-de-rua/>

Girar e rebolar com o bambolê

Normalmente são as meninas que apreciam a forma tradicional da brincadeira, mas os meninos também podem brincar, não tem problema, não! A brincadeira é bem fácil, mas é preciso ter disposição, pois a brincadeira exercita bastante. Para brincar, posicione o bambolê na altura da cintura e apenas com movimentos pélvicos coloque o brinquedo para rodar.

O objetivo é conseguir manter o bambolê girando pelo maior tempo possível em volta da cintura. É preciso um pouco de treino até acertar o compasso. A partir daí, o desafio será girar mais de um bambolê na cintura. Os braços e o pescoço também são apoios comuns nessa brincadeira. Mais de um bambolê pode fazer parte da atividade, um pode rodar na cintura e o outro no braço, por exemplo. Fora que a aparência fica bem legal, já que há brinquedos de diversas cores e elas podem se misturar.

Dica: por se tratar de simples aros de plástico, os bambolês se adaptam muito bem a outras brincadeiras. Dá até para usá-los como substituto das cadeiras na "dança das cadeiras", na qual ao final da brincadeira as crianças sentam dentro dos bambolês.



