

Blog Cantinho do Saber

BRINCADEIRAS PARA A VOLTA ÀS AULAS

1) Onça Dorminhoca

Faixa etária:

Educação infantil

Preparação:

Formar com os alunos uma grande roda. Cada criança fica dentro de um pequeno círculo desenhado sob os pés, exceto uma que ficará no centro da roda, deitada de olho fechado. Ela é a Onça dorminhoca.

Desenvolvimento:

Todos os jogadores andam a vontade, saindo de seus lugares, exceto a onça dorminhoca que continua dormindo. Eles deverão desafiar a onça gritando: "Onça dorminhoca"! Inesperadamente, a onça acorda e corre para pegar um dos lugares assinalados no chão. Todas as outras crianças procuram fazer o mesmo. Quem ficar sem lugar será a nova Onça dorminhoca.

Sugestão:

O professor poderá perguntar sobre a onça, de acordo com o interesse das crianças Quem já viu uma onça? Aonde? Quando? Como ela é? Como vive? O que come? Quem quer imitá-la?

Confeccionar uma máscara de cartolina ou papelão para aquele que fará o papel da onça. Partindo deste estudo, a criança, quando for desenvolver a atividade, criará um personagem seu relativo à brincadeira.

2) Corrida do Elefante

Faixa etária:

Educação infantil

Preparação:

As crianças andam à vontade pelo pátio. Uma delas separada utiliza um braço segurando com a mão a ponta do nariz e o outro braço passando pelo espaço vazio formado pelo braço. (Imitando uma tromba de elefante).

Desenvolvimento:

Ao sinal, o pegador sai a pegar os demais usando somente o braço que está livre (O outro continua segurando o nariz). Quem for tocado transforma-se também em elefante, logo, em pegador, adotando a mesma posição. Será vencedor o último a ser preso.

Sugestão:

As crianças, durante a brincadeira podem caminhar como um elefante.

3) Gangorra

Faixa etária:

4 a 6 anos

Desenvolvimento:

Dois jogadores sentam-se, um de frente para o outro, e apóiam as plantas dos pés. Eles devem segurar um bastão com as duas mãos. Ao soar o sinal, eles devem puxar o bastão cada um para seu lado tentando tirar o amigo do chão. Aquele que conseguir levantar o amigo ganha. Troque os pares e comece de novo. Faça com que as crianças sintam o peso do amigo que está na frente, observem a força que têm que fazer para levantá-lo, o músculo que se movem para que isso aconteça. Se você tiver um bastão grande, coloque três crianças de cada lado, o grupo que conseguir levantar o outro, ganha.

4) Quem é o fantasma?

Faixa etária:

Educação Infantil

Desenvolvimento:

Dividir a turma em duas equipes. Uma deverá sair do local. Dado o sinal, a equipe que estiver fora mandará uma criança coberta com um lençol. A equipe tentará descobrir quem é a criança escondida. Se acertar, marca dois pontos.

5) Jogo da risadinha

Faixa etária:

Educação Infantil

Desenvolvimento:

As crianças em círculo. Dado o sinal, um jogador dará uma risada. O companheiro da sua esquerda dará duas risadas. O terceiro, três risadas. E assim, sucessivamente. Quem não seguir a seqüência sairá do jogo.

6) Rouba rabo

Faixa etária:

Educação Infantil

Desenvolvimento:

Os jogadores estarão no pátio, cada um com um rabo de barbante preso atrás. Dois jogadores serão os pagadores. Ao sinal eles deverão tirar o rabo da criança. Quem conseguir pegar mais rabos será o vencedor.

7) Dança dos banquinhos ou dança da cadeira

Faixa etária:

Educação Infantil

Desenvolvimento:

Fazer uma roda com banquinho e em número inferior (-1) ao número de crianças participantes. Colocar uma música para tocar e todas começam a correr ou a dançar ao redor do banquinho, com a mão para trás, bem perto dele. Em dado momento, parar a música e cada criança deverá se sentar no banquinho que estiver mais próximo. Uma delas ficará sem assentar, devendo sair levando um banquinho. O jogo recomeça. Ganha a criança que conseguir a posse do último banquinho.

8) Voa, não voa...

Faixa etária:

Educação Infantil

Desenvolvimento:

As crianças estarão sentadas em círculo. O professor falará o nome de uma ave, e as crianças deverão mover os braços e as mãos como se estivessem voando. Quando o

professor falar o nome de algo que não voa, as crianças deverão ficar com os braços e mãos imobilizados. Quem errar sai da brincadeira ou paga uma prenda.

Ex: Borboleta voa? (Todo imitarão o vôo.) Jacaré voa?(Todo deverão ficar imóveis). O professor deverá usar sua habilidade para enganar as crianças.

9) Qual a criança diferente?

Faixa etária:

Educação Infantil

Preparação:

Formar um círculo com as crianças. Uma ficará fora da roda, voltada para a parede.

Desenvolvimento:

as crianças que estão na roda devem ficar nas mesmas posições, menos uma, que fica diferente das outras. Depois, a criança que estava de fora da roda deverá descobrir quem está diferente, devendo dizer a diferença notada. Escolhe-se outra criança para sair da roda, continuando a brincadeira.

10) Um, dois, três e já!

Faixa etária:

Educação Infantil

Preparação:

Risca-se no chão uma linha de partida e, a certa distância, uma linha de chegada. As crianças devem ficar atrás da linha de partida.

Desenvolvimento: ao sinal de partida “um, dois e três”; as crianças correm para a frente até ouvirem a ordem " pare". Nesse momento, todos param a corrida e ficam parados no lugar. Novamente é repetida a ordem "um, dois e três” para ser, algum tempo depois, paralisada, continuando até que todos cheguem à linha final.

11) Correndo do canguru

Faixa etária:

Educação Infantil

Preparação:

Crianças ao lado das outras em linha reta colocadas a uns 10 m de distância da linha de chegada (riscar com giz a linha de chegada).

Desenvolvimento:

O professor deve dar o sinal e as crianças saem pulando como canguru, até a linha de chegada. Repetir a corrida pulando sobre a outra perna.

12) O gato e o rato

Faixa etária:

Educação Infantil

Desenvolvimento:

Os alunos serão divididos em dois grupos: gato e o rato. Iniciado o jogo, os ratos deixarão cair, por onde andarem, papel picado. Os gatos deverão ir atrás dos ratos recolhendo os papéis picados. A criança que recolher mais papéis vencerá o jogo.

13) Cadeiras com sapatos

Faixa etária:

Educação Infantil

Desenvolvimento:

Ao sinal, o participante de olhos vendados, devem engatinhar procurando tênis ou sapato (que foram espalhados anteriormente), e a medida que são achados vão sendo colocados nos pés das cadeiras. Será considerado vencedor quem colocar mais calçados nos pés.