



MAIS DE 40 BRINCADEIRAS

Aprender...

BRINCANDO!!





Experiências e pesquisas indicam que uma infância sadia é necessidade básica da condição humana. O ato de **Brincar**, dá à criança a base do equilíbrio para o seu **desenvolvimento** e para o **aprendizado** posterior.

Neste sentido, é necessário desenvolver formas de educação que reconheçam e respeitem, as necessidades essenciais da criança, para o seu pleno desenvolvimento **físico, emocional, social e mental**.



Algumas Razões para utilizar Brincadeiras na Sala de Aula

Ao participar de **brincadeiras** a criança está usando todos os **sentidos**, sendo assim, desenvolve de forma mais eficaz habilidades envolvidas no processo ensino-aprendizagem, como: o raciocínio lógico; a criatividade; observação, a coordenação; percepção visual e auditiva; atenção; agilidade mental, etc.

Uma sala de aula onde tivesse um convívio humano acolhedor, divertido e descontraído e que isso se estendesse à comunidade, é tudo o que desejamos...

A virtude da convivência pode fazer parte do nosso cotidiano... Com brincadeiras estaremos estimulando: a cooperação; a sociabilidade; a solidariedade; o respeito; a integração; espírito de equipe; imaginação; domínio de si mesmo; etc.



Devemos ter presente que, com **BRINCADEIRAS** além da folga das tensões que nos deparamos muitas vezes em sala de aula, propicia o desenvolvimento de potencialidade fundamentais no bom desempenho das atividades escolares e, mais importantes, facilitam a compreensão do mundo, pois lhes é dado a oportunidade de *discutir, inventar, criar e transformar*.



... Isso, e muito mais pode ser desenvolvido de uma forma **divertida, prazerosa** e eficaz com **BRINCADEIRAS**.

Muitas experiências tem sido desenvolvidas no campo da educação...

Se você ainda não fez a sua, experimente!

Brinque com seus alunos.... e terá maravilhosas experiências pedagógicas!

Seus alunos serão os beneficiados!

E você... Bem, você ...

Faça a experiência!



...só brincando a criança cresce de forma saudável...

Vamos dar essa oportunidade aos nossos alunos!

Vamos prepará-los para **conviver**,
pensar, **refletir**, **analisar** o mundo e desenvolver
valores essenciais ao ser humano!



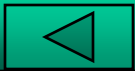
Brincar é um recurso que as
escolas precisam assumir, pois além de ser
prazeroso é essencialmente pedagógico, é dar à
criança a oportunidade de aprender usando
todos os sentidos.



<http://espacosaberinfantil.blogspot.com.br/>

50 BRINCADEIRAS para você....

Usar e abusar....





VERTENDO O PENSAMENTO

Atividade

Distribua as folhas em branco para todos. Coloque a música. Peça que cada um comece a escrever o que lhe passar pela cabeça. Não precisa ter lógica. Solicite que registrem exatamente o que estiverem pensando. Marque 30 segundos e solicite que cada um passe sua folha ao colega da esquerda. Marque outros 30 segundos; neste intervalo de tempo cada participante deverá verter seus pensamentos na folha que o colega lhe passou. Repita o processo até que a folha retorne às mãos de quem estava originariamente. Recomende que, ao seu sinal, deverão passar imediatamente a folha. Não deverão acrescentar mais nada, não terminarão qualquer frase ou palavra. Deixarão exatamente como se encontrava. Findo cerca de 10 minutos, solicite leituras em voz alta, verbalize a experiência com o grupo.

Material: Música e papéis para todos.



REPRESENTAÇÃO TEXTUAL

Atividade

Convide um aluno para vir à frente, dê-lhe um texto e peça que o leia de forma natural. Terminando esta primeira leitura este aluno tornará a lê-lo obedecendo as seguintes instruções: 1. Ritmo lento; 2. Ritmo muito lento; 3. Ritmo rápido; 4. Ritmo muito rápido; 5. Sem definir o fim das frases; 6. Interrogar o fim das frases; 7. Exclamar o fim das frases; 8. Ler sílaba a sílaba; 9. Acentuar as sílabas iniciais; 10. Acentuar as sílabas finais; 11. Alterar a pontuação; 12. Ler com o "r" carregado; 13. Ler gaguejando; 14. Ler do fim para o começo.

Você pode pedir à turma que eleja aquele que fez a melhor representação textual.

Material: Nenhum

Excelente para desenvolver a dicção, leitura, imaginação, atenção e a concentração.



BRINCANDO COM PROVÉRBIOS

Atividade

Selecionar os provérbios. Um provérbio para cada dupla de participantes. Confeccionar cartelas de 8 cm x 10 cm e em cada cartela escrever a metade do provérbio, de modo que para completá-lo são necessárias duas cartelas. Para que a brincadeira fique mais divertida, faça desenhos que caracterize a frase. Distribuir as cartelas, aleatoriamente, para todos os participantes. Após, cada um deverá encontrar entre os demais aquele companheiro cuja cartela completará seu provérbio, formando duplas. Quando todas as duplas estiverem formadas, uma a uma deverá, através de mímica, representar o provérbio e o restante do grupo terá que adivinhar. Se ninguém adivinhar, a dupla repetirá, aprimorando a cena até que o provérbio seja descoberto. O jogo continua até que se apresentem todas as duplas.

Material: Papel duplex, estilete, cola branca, listagem de provérbios.

Este jogo é um excelente recurso para dinâmica de grupo; desenvolver a socialização; a comunicação gestual e expressão corporal.



SIGAM AQUELE MACACO!

Atividade

Organize a turma em círculo. Solicite um voluntário e peça para ausentar-se da sala por alguns instantes. Com ele de fora, combine com os demais que quando ele retornar todos deverão imitá-lo em tudo o que fizer. O jogador voluntário, claro, não entenderá nada do que acontecerá. As reações serão as mais diversas e os risos serão inevitáveis. O jogo se encerrará quando o interesse começar a declinar.

Material: Nenhum

Essa atividade é excelente para romper a monotonia da sala de aula e desenvolver a expressão gestual.



PERGUNTAS E RESPOSTAS

Atividade

Organize a turma sentada em forma de um círculo, mas definidos em duas equipes. Prepare diversos pedaços de papel com respostas do tipo: Só nós dois, Debaixo do pé de manga, Em cima da casa, dentro da casa do cachorro, Só se for com você, No mato, Debaixo da cama, Você vai comigo? Depois da missa, Etc. E perguntas do tipo: Você trabalha? Você gosta de estudar? Você gosta de TV? Você ama? Você dorme cedo? Você gosta de passear? Você já fez alguma loucura? Você já fugiu de alguém? Etc. Sorteie as perguntas para uma equipe e as respostas para a outra. Cada indivíduo da equipe das perguntas lê uma delas em voz alta para o seu colega correspondente na outra equipe. Este a responderá conforme seu papel.

Material: Nenhum

Essa atividade desenvolve a expressão oral, estimula a integração grupal, diverte e descontra o grupo.



VAMOS ÀS COMPRAS

Atividades

Uma criança deve começar a brincadeira dizendo que ela precisa fazer compras e todas coisas que ela tem que comprar deve começar com uma determinada letra, por exemplo: preciso comprar peixe, a criança seguinte tem que falar outra palavra que comece com a letra p (pregos, pasta, porca, etc...) e assim conseqüentemente. A criança que não conseguir continuar, será eliminada.

Material: Nenhum

Ótima atividade para integrar do grupo, desenvolver a atenção, a concentração e a imaginação.



TEMAS DE DESENHOS

ATIVIDADE

O professor escolherá uma criança e pedirá para que ela faça a mímica de um desenho animado, as outras crianças deverão adivinhar qual o nome do desenho que a criança está tentando representar. A criança que adivinhar ganhará um ponto e será a próxima a fazer a mímica.

MATERIAL: Nenhum



CORRIDA DO CHAVEIRO

Atividade

Forme um círculo bem espaçoso com as cadeiras, com os assentos voltados para dentro, com tantas cadeiras quantos forem os participantes, menos a sua. Você deve estar no centro do círculo segurando o chaveiro.

Você começa a andar e pega uma pessoa; de mãos dadas, vocês continuam caminhando; a pessoa que está com você deve pegar uma outra pessoa sentada, e assim por diante, sempre dando as mãos e caminhando.

Quando quiser, deixe cair o chaveiro e todos devem correr para uma cadeira. Quem ficar de pé recomeça a brincadeira.

Para acrescentar suspense, finja deixar cair ou balance o chaveiro, fazendo barulho ou caminhe bem longe das cadeiras. Estipule "castigo" para quem se soltar ou correr antes que o chaveiro realmente caia.

Material: cadeiras e chaveiro com muitas chaves ou outro objeto que possa cair no chão e faça barulho.

Essa atividade descontraí, diverte e integra a turma, desenvolvendo a atenção e concentração.



Jogo do Anão

Atividade

Os alunos ficam à vontade na sala. Prendem-se os cartões numerados, por exemplo de 1 a 30, no quadro ou na parede. Enquanto os alunos fecham os olhos, um aluno, o Anão, muda a posição de dois ou mais cartões. Os alunos dirão depois quais os cartões que foram trocados, e um deles irá coloca-los outra vez em ordem.

Material: Quadro negro e cartões numerados



AS BIOGRAFIAS

ATIVIDADE

Prepare previamente pequenos bilhetes descrevendo algumas "prendas" bem-humoradas, tais como: imitar uma bruxa sobre uma vassoura, imitar um macaco, um porco, um canguru, um sapo, etc. e afixe-os com fita adesiva no fundo das cadeiras dos participantes. Entregue papéis para todos. Peça para que cada um escolha um colega e, acerca dele, relacione características físicas e comportamentais tantas quantas forem possíveis observar. A identificação é voluntária. Dedique à esta fase cerca de cinco minutos. Feito isto, solicite que se apresente um voluntário para ler a biografia feita por ele, omitindo o nome do biografado. O colega imediatamente à sua esquerda terá direito a 3 palpites no intuito de acertar o biografado. Caso erre, deverá retirar o retângulo de papel contendo a prenda, afixado debaixo da sua cadeira e realizá-la de imediato. Acertando ou errando, este, em seguida, fará a leitura da biografia que realizou, dando vez para seu vizinho da esquerda apontar seu palpite.

A atividade prosseguirá nesta dinâmica até que se complete o círculo. Não é necessário criar uma "prenda" para cada um dos participantes, a repetição de algumas pode até ser um "espetáculo" à parte, pois oferecerão variados estilos de representações. Verbalize a experiência com o grupo.

MATERIAL: Bilhetes com prendas, papéis para todos.



STOP

Atividade

Cada aluno deverá ter em mãos uma folha de papel e uma caneta. Deverão fazer 10 colunas, cada uma com o seguinte item: nome, cor, carro, flor, cidade, país, animais, frutas e marcas. Um aluno deverá dizer uma letra e todos tentarão achar palavras com essa letra que se encaixe em todos os itens do papel, quando alguém terminar deve dizer "STOP", após isso ninguém mais poderá escrever. Todos deverão dizer as palavras que escreveram se não houver palavras de um item repetidas os jogadores somarão 10 pontos e a cada palavra repetida 5 pontos. Para recomeçar outro aluno escolherá outra letra, nunca poderá ser repetida uma letra. O jogador que somar mais pontos ganhará o jogo.

Material: Papel e caneta



A Janela

ATIVIDADE

O condutor deverá estar num ambiente onde tenha uma janela, deverá se aproximar e dizer a seguinte frase: Da janela eu vejo ..., e falará alguma coisa que ele tenha visto, em seguida chamará uma criança que falará a mesma frase e acrescentará mais um coisa vista. Se as crianças forem pequenas armazenarão no máximo 8 à 10 itens, já se forem maiores poderão armazenar de 15 à 20 itens.

MATERIAL:Nenhum



Dança das Cadeiras

Atividade

Forme um círculo de cadeiras, com os assentos voltados para fora, com tantas cadeiras quantos forem os participantes menos uma. Coloque música para tocar e peça que os participantes "dancem" ao redor das cadeiras.

Quando você desligar o som, cada pessoa deve procurar uma cadeira no círculo; como o número de cadeiras é menor que o de participantes, um ficará de fora; este sai da brincadeira. Tire uma cadeira e recomece; ganha aquele que conseguir se sentar na última cadeira.

Material: cadeiras e um rádio.



Mímica

Atividade

Divida a turma em dois grupos. O time sorteado pra começar manda um representante até o outro time para receber uma palavra. Por exemplo: susto, cadeira, amor, flor, alegria, etc. Em seguida, o representante volta ao seu grupo e, em cinco minutos, tem que passar o significado da palavra usando apenas gestos. Se o time acertar, marca um ponto. Se não conseguir, não marca nada. Depois é a vez do outro grupo tentar descobrir qual é a palavra. A cada rodada, os jogadores devem se revezar para representar o seu time. Vence quem tiver o maior número de pontos.

Material: Nenhum.



Fotografando

Atividade

A professora solicitará com antecedência que cada aluno traga uma fotografia de um momento marcante de sua vida.

Em grupos de 4 ou 5 componentes, cada um falará de sua fotografia para os colegas.

Você pode solicitar que cada aluno fale dos acontecimentos que antecederam a foto: sentimentos, dificuldades ou alegrias do momento, etc.

Material: Fotografias

Dica: Os alunos poderão descrever suas fotografias, fazer um painel coletivo com as fotografias e as descrições e expor na sala de aula.



Macaco Disse...

Atividade

Em primeiro lugar, o professor deve tirar a sorte para escolher quem será o "macaco". Quem for sorteado fica de frente para os demais e começa a dar ordens:

- Macaco disse: pular num pé só.
- Macaco disse: imitar uma macaca.

E assim por diante...

As ordens deverão ser dadas cada vez mais rápido.

Os participantes só podem obedecer aquelas que começarem com "macaco disse...". Quem atender a um comando que não começar com essas palavras cai fora.

Aquele que ficar por último será o próximo chefe.

Material: Nenhum



Desembrulhe o chocolate

Atividade

Embrulhe a barra de chocolate com papel e barbante (quanto mais embrulhos você sobrepor, mais tempo leva a brincadeira; se o grupo for grande, sobreponha mais embrulhos para que todos tenham chance de brincar ou divida em grupos menores, com uma barra para cada grupo). Coloque o embrulho sobre uma mesa e posicione as pessoas ao redor.

A brincadeira consiste em desembrulhar o chocolate usando as luvas e os talheres. Cada um joga o dado e aquele que tirar 6 calça as luvas e começa o jogo, os demais vão rolando o dado; quando alguém tirar 6, deve pegar as luvas, calça-las, e sempre com os talheres, continuar desembrulhando.

Material: 1 barra de chocolate, papel de embrulho, barbante, luvas (de preferência grossas, como de lixeiro ou forradas), garfo e faca, 1 dado. Pode-se parar a brincadeira ao chegar ao chocolate, e dividir a barra entre todos ou continuá-la, deixando que comam, ainda usando luvas, talheres e o dado para determinar a vez.



Minha Tia foi a Espanha e trouxe...

Atividade

Forme um círculo (ou determine uma ordem de participantes).

O primeiro começa "Minha tia foi a Espanha e trouxe um chapéu" (ou qualquer objeto).

O próximo deverá dizer "Minha tia foi a Espanha e trouxe um chapéu e uma meia" (ou seja, repete o que o primeiro disse e acrescenta seu próprio objeto).

E assim sucessivamente. Quem errar sai do jogo, assim o último que conseguir lembrar a ordem completa de objetos é o vencedor (ou pode-se encerrar o jogo ao perceber os primeiros sinais de desgaste da brincadeira).

Dicas para aumentar a dificuldade:

O próximo objeto a ser citado deve começar com a letra seguinte no alfabeto, da letra inicial do objeto anterior:

"Minha tia foi a Espanha e trouxe..." um Abacate, uma Bolsa, um Cinto, etc...

A lista de objetos é restrita, por exemplo, só pode usar nomes de flores, ou nomes de frutas, ou objetos do país que a tia visitou.

Material: Nenhum



A Profissão de Meu Pai

Atividade

O condutor colocará as crianças em círculo e começará a brincadeira dizendo assim: Meu pai é motorista e faz assim (faz um gesto que seja da profissão de seu pai), a criança seguinte falará seu pai é motorista e faz assim (fazendo o gesto), o meu é lixeiro e faz assim..., a brincadeira continuará até que chegue na última criança e ela saiba todas as profissões e gestos de cada uma. Se o número de crianças for muito grande é melhor dividir a turma.

Material=Nenhum



Nó Humano

Atividade

Forme um círculo, todos de mãos dadas. Oriente cada um para observar bem que está a seu lado direito e a seu lado esquerdo - "Não pode esquecer, nem trocar!". Peça ao grupo que solte as mãos e caminhe livremente pela sala, procurando cumprimentar pessoas diferentes daquelas que estavam a seu lado. Depois peça que parem onde estão.

Peça que cada um procure, sem sair do lugar, dar a mão novamente a quem estava à sua direita e à sua esquerda (quanto mais confusa for esta parte melhor). No final, você deve ter um amontoado de gente.

Agora a brincadeira começa: o objetivo é, sem soltar as mãos, voltar a ter um círculo no centro da sala.

O grupo deve conversando entre si, determinar quem passa por baixo de que braços, e por cima de outros braços, até que o círculo fique completo.

Podem se formar vários grupos, e fazê-los competir entre si (quem termina mais rápido, quem termina certo, etc).

Material:Nenhum.



APRENDENDO A PESAR

Atividade

A professora irá pegar 3 potes do mesmo tamanho e encher o primeiro pote com algodão, o segundo com feijão e o terceiro com palitos, pedirá para todos os alunos virem à mesa e pegar na mão um pote de cada vez, voltando a seu lugar sem falar nada, depois virá o segundo e fará o mesmo e assim sucessivamente até que todos tenham tido a mesma experiência, quando já tiver acabado a professora irá perguntar: qual o pote mais pesado? Por que, se todos tem a mesma quantidade dentro? Esse debate fará com que eles percebam várias diferenças.

Material: Potes de plástico de vários tamanhos, algodão, feijão, palitos, etc...



ADIVINHE SE PUDER

ATIVIDADE

O professor deverá conduzir as primeiras vezes dessa atividade. Deverá ser formuladas duas pistas para que as crianças possam acertar a charada, por exemplo: Tem em toda sala de aula e começa com a letra "M". Resposta: MESA, e assim por diante. O aluno que acertar ganhará um ponto, vencerá o aluno que tiver mais pontos.

MATERIAL: Nenhum



SÔ LOBO

Atividade

Uma criança é escolhida para ser o lobo e se esconde por perto. As demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam; Vamos passear na avenida, enquanto o sô lobo está aí? ! Chegando perto da suposta casa, a criança que está fazendo o papel do sô lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, com quiser inventar. As crianças se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, sô lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás das outras crianças. A que for pega, passa a ser o sô lobo na próxima vez.

Material: Nenhum



Galinha Choca

Atividade

Todas as crianças deverão sentar-se no chão formando um círculo. O centro do círculo é o "choco". Uma das crianças, utilizando a fórmula abaixo, determinará quem será a galinha choca.

"Uni duni trê

salamê mingüê

o sorvete colorê

foi escolhido por você"

A galinha choca corre com uma bola em volta dos "colegas", e disfarçadamente ela deixará cair a bola atrás de uma delas.

Esta deve pegar a bola e correr atrás da galinha choca; se conseguir tocá-la antes que entre no seu círculo ou "choco", não será a próxima galinha choca.

Caso contrário, passará a fazer o papel de galinha choca.

Material: Nenhum



Thaigabe

Mamãe, posso ir?

Atividade

Uma criança é escolhida para ser a mãe e as outras serão filhos. De uma distância é estabelecido o seguinte diálogo:

- Mamãe, posso ir?
- Pode
- Quantos passos?
- Três de elefante.

Dá três grandes passos em direção à mãe. Outras criança repete.

- Mamãe, posso ir?
- Pode.
- Quantos passos?
- Dois de cabrito.

Dá dois passos médios em direção à mãe.

- Mamãe, posso ir?
- Pode.
- Quantos passos?
- Quatro de formiga.

Quatro passos diminuídos à frente.

A primeira criança que atingir a mãe assume o posto.

Material: Nenhum



Gato e Rato

Atividade

As crianças formam uma roda. Uma delas, o Rato, fica dentro da roda. Outra, o Gato fica fora da roda.

O Gato pergunta: "Seu Ratinho está?"

As crianças da roda respondem : "Não"

O Gato pergunta: "A que horas ele chega?"

As crianças respondem um horário a escolha.

As crianças começam a rodar e o Gato vai perguntando: "Que horas são?" E as crianças respondem: "Uma hora" - "Que horas são?" - "Duas Horas" e assim até chegar ao horário que elas responderam anteriormente que o Rato chegaria. As crianças param de rodar e o Gato passa a perseguir o Rato.

A brincadeira acaba quando o Gato pega o Rato e pode-se recommençar com outras crianças como os personagens principais da brincadeira.

Material: Nenhum.



Thaigabe

Estátua

Atividade

Você deverá começar essa atividade tirando a sorte pra ver quem será o escultor. Os outros serão as esculturas. Combine com a turma qual estátua será a escolhida: a mais maluca, a mais bonita, a mais triste, a mais engraçada, a que tem maior equilíbrio ou outra que a turma quiser.

O escultor segura um participante pela mão e começa a rodá-lo bem rápido.

Assim que o escultor soltá-lo, ele deve ficar completamente imóvel, como uma estátua, não importa a posição em que cair. O escultor faz isso com todos e depois escolhe a estátua que mais gostou.

Quem for escolhido será o próximo escultor. Pra isso ele terá que ficar na mesma posição enquanto todos contam até dez bem devagar.

Se não conseguir, o escultor continuará sendo o mesmo.

Material: Nenhum.

Dica

Vocês também podem brincar de estátua utilizando a música. O escultor ao invés de rodar as esculturas, coloca uma música e deixa tocar um pouquinho, depois ele abaixa o som rapidamente e de uma só vez, até que ninguém mais ouça a música, e quando isso acontecer, as esculturas também devem parar, todas juntas, na posição escolhida.



DANÇA DA COBRA

Atividade

Formam-se dois grupos iguais. Os dois grupos dispõem-se em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída, riscada no chão. Os componentes de cada grupo conservam entre si a distância de 1,50m.

Ao sinal de início, o capitão de cada partido corre trás, a serpear entre os seus companheiros, tendo o cuidado de passar à frente de cada um. Isto feito, coloca-se atrás da coluna, a 1,50m do último companheiro. Só então, grita: "Já!", devendo o segundo grupo fazer o mesmo percurso, que depois há de ser sucessivamente imitado pelo terceiro, quarto etc., até o fim. Se algum jogador deixa de passar entre quaisquer companheiros, o grupo perde um ponto. É desclassificada a equipe que perde três pontos.

A vitória é do grupo que primeiro completa duas vezes seguidas o percurso total, isto é, cujo capitão volta, pela segunda vez, à testa da coluna. Quando o grupo termina o primeiro percurso, o capitão, ao ver-se de novo à frente, grita: "Outra vez!", cabendo ao último recomeçar a dança da cobra, no sentido oposto, isto é, ziguezagueando para a frente.

Material: Nenhum

Importante observar o autodomínio de cada participante, para de conservar em formação, durante jogo tão movimentado.

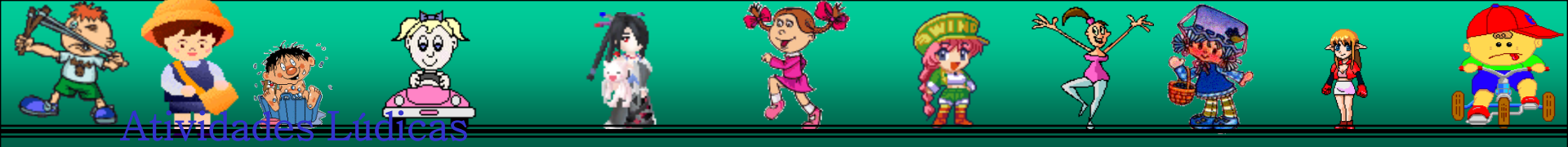


CHICOTINHO QUEIMADO

Atividade

Uma criança esconde o chicotinho queimado, geralmente uma correia velha, enquanto as demais tapam os olhos. Depois, as demais vão procurar o chicotinho. Conforme uma criança esteja mais distante, a que escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Conforme mais perto, dirá que está quente. Dirá também que está esquentando ou esfriando conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. "Esta pelando" é estar muito perto do chicotinho. A criança que achar o chicotinho queimado sairá correndo batendo com ele nas demais. E é ela que irá escondê-lo da próxima vez.

Dicas: A criança que encontrar o chicotinho ganhará um ponto; o chicotinho poderá ser objeto , como o qual as crianças mais se identificam.



Atividades Lúdicas

Os Bichos

Atividade

Distribua um cartão para cada criança, sem que as outras vejam a figura.

Peça que se espalhem bem e ao seu sinal, cada criança deve fazer o som (a voz) do animal no seu cartão. É importante que cada um faça somente o som do animal no seu próprio cartão.

Pelo som, cada criança deve achar o seu par e a medida que se encontram podem sentar-se ou formar uma fila.

Material: Cartões com figuras ou nomes de animais. Você vai precisar de 2 cartões de cada animal.



APRENDENDO COM O PÉ

Atividade

Com a ajuda da professora todos os alunos irão fazer o contorno de seu próprio pé, após toda a classe ter realizado essa tarefa a professora irá colocar o nome de cada criança dentro do contorno para ficar mais fácil a identificação. Depois pedirá para cada aluno recortar o seu pé. Feito isso, colocarão todos os pés no chão e vão procurar de quem é o pé maior e de quem é o pé menor, quem tem o mesmo tamanho de pé, etc...

Essa atividade é ótima para integrar a turma, trabalhar a percepção visual, observação, atenção, comparação, etc.

Material: Papel e giz de cera.



QUEM CHEGAR PRIMEIRO

Atividade

Faça duas linhas no chão, distanciadas 30 à 40 metros uma da outra. As crianças colocam-se em uma das linhas, de costas para a outra linha, onde serão colocadas tantas bolas ou tantos objetos quanto o número de crianças. Dado o sinal as crianças partem andando de costas para a outra linha. Ao chegar, cada criança apanha um objeto e, fazendo esquerda ou direita, volver, volta andando de lado; a criança que atingir em 1º lugar a linha de partida, será o vencedor. As crianças devem se colocar a 1 metro de distância uma da outra. É proibido correr ou segurar os colegas.

Material: Bolas



VOU A FESTA

Atividade

Forme um círculo (ou determine uma ordem de participantes).
A brincadeira consiste descobrir a senha que permite ir à festa.

Cada jogador deve dizer "Vou a festa..." e acrescentar uma roupa ou acessório.

O orientador do jogo, dirá se SIM ou NÃO de acordo com uma senha que ele determinou previamente sem dizer a ninguém.

As senhas podem ser:

- roupas e acessórios que esteja vestindo no momento da brincadeira;
- objetos que comecem com letras do nome de cada jogador;

Material: nenhum.

Dica: A senha escolhida pode ser um elemento do assunto abordado em aula. Ex: Insetos, acidente geográfico, personagens da história, etc.



A GATINHA PARDA

Atividade

Forma-se a roda. Ao centro fica uma criança, a qual previamente vendaram os olhos, com um lenço dobrado, de modo a impedi-la de ver. Traz na mão uma varinha. As que formam a roda, girando sempre cantando:

A minha gatinha parda

Que a três anos me fugiu!...

Quem roubou minha gatinha

Você sabem você sabe, você viu...

Calam-se. A que está ao cento bate com a varinha em uma das da roda. Esta mia como um gato. Se a do meio a reconhece pela voz, diz-lhe o nome e essa vai ocupar-lhe o lugar. Se engana-se, o jogo prossegue até que ela adivinhe.

Material : Lenço, varinha.



CASAS NUMERADAS

Atividade

Desenhe com giz 5 círculo no chão . Numere-os. Toque uma música e enquanto isso as crianças devem passear ou dançar. Ao parar cada criança deve ocupar um círculo. Peça a uma delas que jogue um dado e as crianças que estiverem na casa com o mesmo número do sorteado devem realizar uma tarefa, (as tarefas podem ser previamente escolhidas pelos próprios alunos). Realizada a tarefa, recomeça a atividade.

Excelente atividade para trabalhar a sociabilidade, a cooperação, o sentido do coletivo, etc.

Material: Giz e um dado.



PALAVRAS PROIBIDAS

Atividade

O professor deve falar a classe quais são as palavras proibidas que será: não, sim e porque. Vai escolher um aluno que vai ser interrogado pelos demais colegas, que irão fazer perguntas que induzirá a criança interrogada a falar as palavras proibidas, quando este errar deverá pagar uma prenda e dar a vez a outro colega.

Material: Nenhum



PARA QUE SERVE

Atividade

O professor deverá imaginar um objeto e fazer a seguinte pergunta: Este objeto serve para pintar ? As crianças deverão tentar adivinhar dizendo os objetos que lhe vier a mente: canetinha, lápis de cor, giz de cera, pincel, etc. O professor deverá fazer várias perguntas, dificultando na medida do possível. O aluno que acertar ganhará um ponto, vencerá o que tiver mais pontos.

Material : Nenhum



Thaigabe

DO LADO PARA A LOUSA

ATIVIDADE

A professora fará na lousa 6 colunas e vai numerá-las do 1 ao 6, em seguida dará o dado a um aluno que jogará em cima da mesa, caindo em um número o aluno irá desenhar na lousa um segmento de acordo com o número que caiu. Por exemplo, número 3:

MATERIAL: Dados



BRINCADEIRA DAS SÍLABAS

Atividade

O professor deverá definir quem começa e quem joga depois de quem. O escolhido para começar diz uma palavra. O próximo tem que falar outra que comece com a última sílaba da palavra dita. Por exemplo: se alguém fala pato, o seguinte pode dizer tomate, o próximo fala tenente e assim por diante.

Aquele que demorar muito para dar uma nova palavra, fica fora do jogo.

Material: Nenhum

Vocês podem brincar em qualquer lugar: em casa, na escola, passeando de carro, no clube etc. Junte sua turma e vamos lá!



COELHINHO SAI DA TOCA

Atividade

Ao ar livre, recreio ou pátios. As crianças formam um grande círculo, divididas em trios: dois ficam de mãos dadas (formando a toca) e o terceiro fica no meio, representado o coelhinho.

No centro do círculo ficam duas ou mais crianças que serão os coelhinhos sem toca. A um sinal combinado, todos os coelhinhos mudam de toca, e as crianças que estão no centro da roda, tentam ocupar um dos lugares vagos. Os que ficarem sem toca irão para o centro, dando continuidade ao jogo, ou realizarão uma tarefa a escolha do grupo.

Material: Nenhum



DETETIVE

Atividade

Faça um papelzinho para cada participante. Escreva a letra "A" (assassino) em um deles, no outro a letra "D" (detetive) e nos demais "V" (vítima). Dobre-os igualmente e cada jogador deve pegar um sem deixar ninguém ver o que o outro tirou! O assassino (quem tirou a letra "A") tem que piscar disfarçadamente para os outros. A vítima ("V") recebe a piscada, diz "morri" e sai da brincadeira. O detetive ("D") deve descobrir quem é o assassino prestando bastante atenção em todos os jogadores. A brincadeira termina quando o detetive descobre o assassino e diz "preso em nome da lei", ou quando acabam as vítimas, aí o vencedor é o assassino! Olho vivo !!!

Material: Papel



BOM DIA, MEU COMPADRE

ATIVIDADE

As crianças devem ficar sentadas no chão formando um círculo, um aluno fica no centro da roda com os olhos vendados, o condutor deve girar a criança do centro até ela perder a noção das posições dos demais colegas, quando parar deve apontar para uma criança e está deve dizer a seguinte frase: Bom dia, meu compadre ! (Bom dia ou Boa tarde, compadre ou comadre, vai depender do momento e de quem estiver brincando). A criança que estiver no centro tem que adivinhar pelo som da voz, quem é o colega que está falando, ela terá duas chances para acertar, se conseguir acertar poderá ir de novo, se errar dará a chance para quem ele apontou.

MATERIAL : Um pano para vender os olhos



BONECO DE PANO

ATIVIDADE

O condutor deverá formar duplas e cada dupla na sua vez deverá ir ao centro do círculo, um dos dois deverá ser o boneco de pano, ou seja, ele deverá fazer o com o corpo o que o colega quiser, para isso deverá deixar o corpo mole como se fosse um boneco. Exemplos: deitá-lo no chão, coloca-lo sentado com pernas aberta e mãos para cima, colocá-lo para dormir, etc...

MATERIAL : Nenhum



CARACTERÍSTICAS MARCANTES

ATIVIDADE

O condutor deverá formar um círculo, ele mesmo começará descrevendo uma criança do grupo dizendo assim: Estou pensando em uma pessoa que é morena, alegre, gosta de cantar, etc..., a brincadeira é dar as características de cada um e os outros integrantes tentam adivinhar quem é, aquele que adivinhar deverá ser o próximo a pensar em outra pessoa do grupo.

MATERIAL: Nenhum



CASA DA LEBRE

ATIVIDADE

O condutor deve contar o número de crianças que tem no grupo. Por exemplo, num grupo de 15 crianças, o condutor deve formar 4 duplas, cada dupla será uma toca, desse modo ele usará 8 crianças, cada toca terá que ter uma criança dentro, elas serão os coelhinhos. Desse modo ele estará agora utilizando 12 crianças, ficará 3 crianças sem toca, porém, elas também serão coelhinhos, só que não terão tocas. Ao sinal do condutor os coelhinhos tem que trocar de toca e os que estão sobrando tentarão entrar nas tocas. O condutor deve dar o sinal várias vezes até que todos o coelhos consigam entrar nas tocas. O condutor com o passar da brincadeira deve trocar as crianças que estão na função de toca para de coelho, para que todas variem de posição.

MATERIAL : Nenhum



COMANDANTE

ATIVIDADE

As crianças devem se dispor em círculo, um aluno deverá se retirar do grupo, enquanto isso, o grupo escolhe um colega para ser o comandante da brincadeira, ou seja, quando o aluno que está fora voltar ao grupo, todos devem estar fazendo um gesto que o comandante iniciou, o comandante não deverá demorar para trocar o gesto e o aluno tem que descobrir quem é o comandante, ele terá 3 chances de acertar, caso ele erre todas o comandante se retira e outro aluno será escolhido como comandante.

MATERIAL :Nenhum



FIGURAS DETALHADAS

ATIVIDADE

Cada jogador deve ter uma foto, um lápis e papel. Os jogadores não devem deixar os integrantes ver suas fotos. Um jogador virará sua foto de modo que todos os participantes vejam e anotem tudo o que enxergarem e tudo o que poderá estar relacionado com a figura, em apenas um minuto. O jogador dono da foto também deverá fazer as anotações. Após o tempo determinado cada jogador deverá falar em voz alta o que anotou, cada palavra que for igual ao do dono da foto valerá um ponto, após todos falarem, outro jogador deverá recomeçar a brincadeira. O jogador que somar mais pontos será o vencedor.

MATERIAL: Fotos de revistas, papel e caneta.



Thaigabe

<http://espacosaberinfantil.blogspot.com.br/>

FAZENDO ARTE

ATIVIDADE

A professora iniciará a brincadeira fazendo um traço ou um rabisco na lousa, depois chamará um aluno para desenhar e ir completando o desenho que poderá ser modificado a cada traço ou rabisco. Se a sala for grande cada aluno deverá ir apenas uma vez na lousa, mas se for pequena a professora pode deixar que venham mais vezes até que completem o desenho. Depois a professora deve discutir com os alunos sobre o desenho, o que eles conseguem observar? O que significa para cada um deles aquele desenho? O que acharam da experiência em conjunto? Etc...

MATERIAL: Lousa e giz



MORTO-VIVO

ATIVIDADE

O condutor irá dispor as crianças enfileiradas na horizontal, cada vez que o condutor falar MORTO, as crianças devem se agachar e quando ele falar VIVO eles devem se levantar, o condutor deverá ir falando cada vez mais rápido para que as crianças se confundam, quem errar sairá da brincadeira até que fique apenas o vencedor, depois a brincadeira recomeça novamente.

MATERIAL:Nenhum