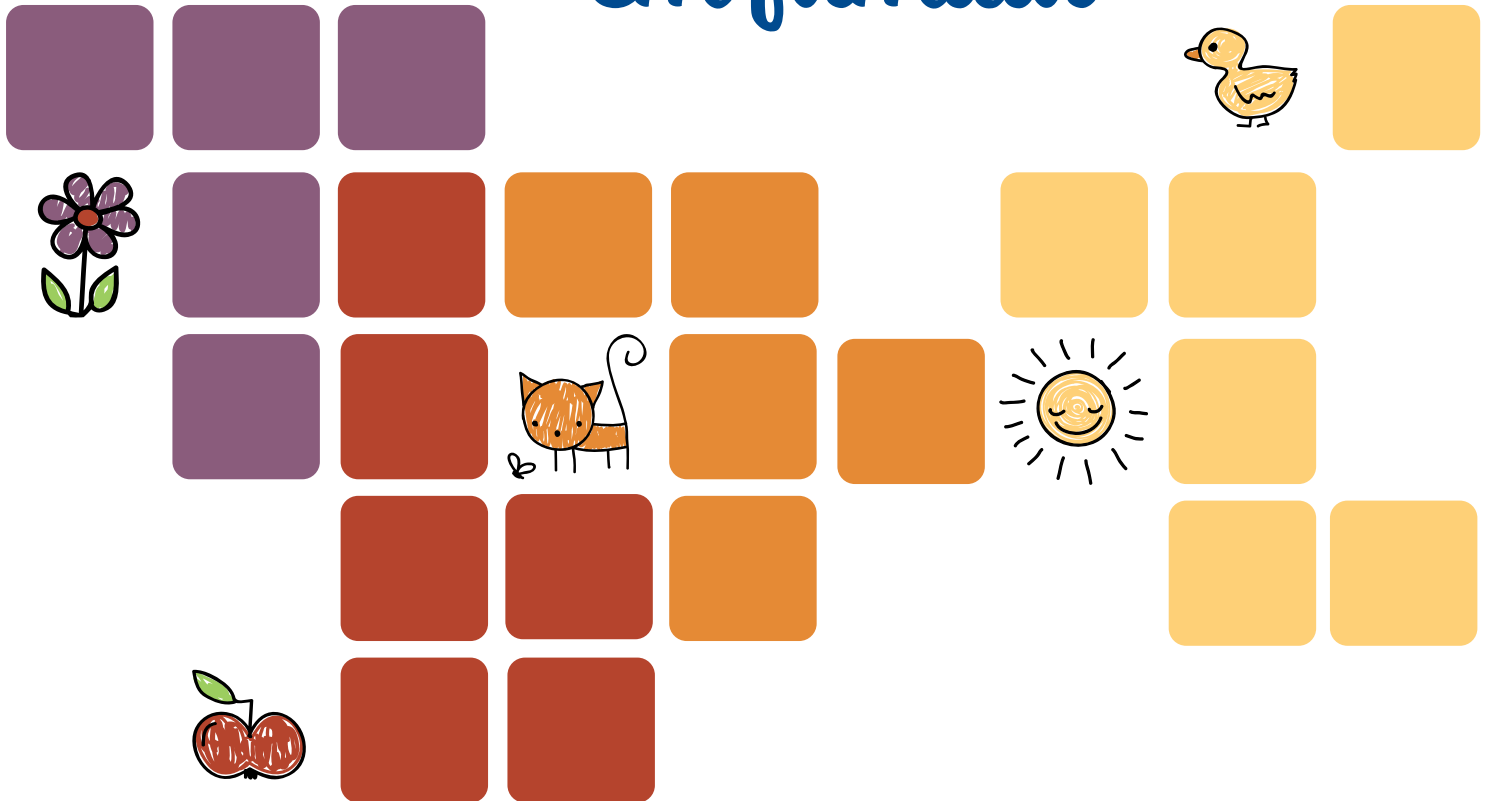


Brincadeira em família



Brincadeira

em família



Jogos e brincadeiras são bens culturais, fazem parte da história de um grupo de pessoas, de determinada época e lugar. Por serem bens culturais, devem ser preservados, mas podem ser reinventados! E em período de isolamento social, famílias e crianças pequenas precisaram e ainda precisam descobrir novos jeitos de conviver com mais intensidade e, muitas vezes, em espaços pequenos. Seleccionamos e adaptamos 25 brincadeiras que fazem parte da nossa tradição oral para que você e suas crianças possam brincar juntos.

Vários estudos reconhecem a necessidade de as crianças brincarem para se desenvolverem plenamente. Normalmente ouvimos que as crianças aprendem brincando, e é verdade. Contudo, elas também precisam aprender a brincar. O objetivo desse material é oferecer sugestões para que você possa ajudar seu(u) filho(a) nesse aprendizado. Por outro lado, cuidar de crianças pequenas é trabalhoso e pode ser bastante exaustivo durante esse período de isolamento, visto que todos estão juntos o tempo todo. Por isso, procure realmente brincar com as crianças e não fazer desse mais um momento em que é preciso seguir regras, obedecer

a prescrições, “acertar” os gestos ou as músicas.

Brincar inclui corpo, emoção, gestos espontâneos, momentos imprevisíveis, afeto, desenvolvimento do pensamento e incentivo à imaginação. O principal ingrediente de uma brincadeira é a diversão!

Para podermos nos divertir, precisamos encontrar parceria e todos devem usufruir esse momento. Aquilo que fazemos de uma maneira diferente pode ser visto como erro ou como motivo para muitas risadas — fique com a segunda opção! As crianças são abertas à experimentação, então encontre maneiras de experimentarem juntos.

“Quem conta um conto, aumenta um ponto!” - esse ditado fala sobre algo que acontece quando contamos uma história ou mesmo quando cantamos músicas. As brincadeiras são modificadas por quem brinca, porque cada um tem o seu jeito de brincar, a sua turma, a sua rua, a sua escola ou, agora, a sua casa. Então, faça ajustes e adaptações a partir de nossas sugestões.



Algumas dicas para garantir a diversão:

01

Escolha um horário em que as crianças não estejam cansadas ou com fome, tampouco precisem relaxar logo depois.

02

Organize o espaço em que a brincadeira acontecerá. Há três motivos para isso: facilitar a circulação e garantir a segurança; mostrar a todos que diferentes ambientes da casa podem ter usos variados; e chamar as crianças para a brincadeira.

03

Use os materiais que você possui, faça as adaptações necessárias, ajuste as propostas ao que é possível na sua casa e reinvente as brincadeiras tradicionais, do tempo dos pais, tios, avós e bisavós...

04

Em algumas brincadeiras, os brincantes têm papéis definidos. Por exemplo, alguém precisa ser o pegador e os demais, os fugitivos. Procure revezar esses papéis, isso aumenta a autonomia das crianças e pode tornar a atividade mais divertida para todos. Contudo, sugerimos que você comece exercendo o papel de quem comanda a brincadeira até que as crianças aprendam.

05

As crianças gostam de repetir as brincadeiras. Então, não se preocupe em oferecer sugestões novas todos os dias. As brincadeiras podem ser repetidas enquanto estiverem interessando às crianças. Às vezes, variar um pouco a forma de brincar mantém a curiosidade dos pequenos.

06

As mesmas brincadeiras podem ser muito divertidas em diferentes idades. Contudo, a partir de determinada fase, a criança terá mais condições de entender a proposta de algumas brincadeiras, desenvolvendo-as com mais autonomia.



Considerando isso,

as brincadeiras foram organizadas por tipo: atividades com objetivos; parlendas e cantigas com gestos e movimentos; corrida, pega-pega e esconde-esconde; brincadeiras de estátua; brincadeiras de conversa e adivinhações. Também há uma indicação da faixa etária de cada brincadeira: desde bebê até cinco anos. Mas é só uma indicação, fique à vontade para brincar da forma que quiser.

Brincadeira com objetos

CESTO DE TESOUROS

INDICAÇÃO ETÁRIA: **desde bebê**

Quem não quer ganhar tesouros? Eu quero, você não? Mas será que os bebês sabem o que é um tesouro? E por que oferecer um cesto de tesouros para eles?

O “Cesto de tesouros” é uma proposta de Goldschmied e Jackson, duas pessoas que observaram muitos bebês e perceberam a importância do contato com vários objetos e não somente com brinquedos feitos para eles e que costumam ser do mesmo material: plástico colorido.

Quais são os maiores tesouros para um bebê?

Aqueles que permitem novas descobertas sobre o mundo! Afinal, eles chegaram aqui faz pouco tempo e não há nada mais precioso do que descobrir cheiros, texturas, sabores, cores ou sons. Os nossos sentidos tornam o mundo mais curioso, mais alegre e mais prazeroso. Por isso é que devemos oferecer um cesto de experiências sensoriais — que estimule os vários sentidos — para o bebê.

Onde fazer?

EM UM CANTO NO QUAL SEJA POSSÍVEL COLOCAR O BEBÊ SENTADO NO CHÃO, COM UM TAPETE OU ACOLCHOADO, DE PREFERÊNCIA ONDE ELE POSSA SE ENCOSTAR EM ALGUM MOMENTO.

Material necessário:

MATERIAIS DIVERSOS QUE NÃO MACHUQUEM UM BEBÊ E ESTEJAM LIMPOS.

Atenção:

PARA ESSA ATIVIDADE, É PRECISO QUE OS BEBÊS SENTEM COM AUTONOMIA, MAS NÃO PRECISAM SABER ENGATINHAR OU ANDAR.

Como montar o cesto?

1

Escolha objetos com diferentes possibilidades de exploração para os cinco sentidos: tato, visão, olfato, paladar e audição.

2

Todos os objetos devem estar limpos e serem higienizados depois de um dia de brincadeiras. O bebê coloca quase tudo na boca, portanto, a limpeza é fundamental.

3

Não coloque nenhum objeto com pontas que possam furar, materiais que possam cortar ou que sejam tão pequenos que possam ser engolidos ou colocados no nariz ou ouvido.

4

Escolha sempre objetos que interessem ao seu bebê. É muito mais divertido brincar com aquilo que nos interessa.

5

Escolha materiais diversos, como metal, madeira, espuma, plástico, papelão etc.

Algumas sugestões:

Colher de pau, esponja, peneira, caixas de vários tamanhos, lenços de pano, uma **bola** maior que o punho do bebê, um rolo de fita crepe ou de papel alumínio vazio, fitas coloridas largas, uma concha, **colheres** de diferentes tamanhos, forminhas, embalagens de produtos para bebê vazias, **livros**, revistas velhas (que possam ser rasgadas), travesseiros ou **almofadinhas**, sacos de tecido, **garrafa** com objetos dentro (bem tampadas!), garrafas furadas com objetos com cheiros dentro, como canela em pau ou saquinho de ervas.

X Objetos proibidos:

Sacos e sacolas plásticas, objetos pequenos como tampinhas (que cabem na boca do bebê), barbantes e fios, garfos, tesouras, pinças, tampas de caneta, caderno com espiral, embalagens de remédio.



Dentro de casa temos muitos objetos; escolha alguns e, depois de uns dias, troque-os. **Brincar todo dia com o mesmo objeto é cansativo e talvez desinteresse ao bebê.** Mas você não precisa trocar todos de uma vez, e pode reapresentá-los depois de alguns dias. Observe como os interesses do bebê mudam no decorrer de poucos dias.

Você pode incluir um enfeite e coisas bem variadas, que você jamais imaginou oferecer para o seu bebê brincar. Essa proposta se chama “Cesto de tesouros”, mas o seu cesto pode ser uma bacia, uma caixa de papelão, uma sacola de papel... Se possível, use sempre o mesmo cesto para o bebê lembrar que aquele é um momento de brincadeira.

Observação:

AQUI, AS REFERÊNCIAS NÃO FORAM AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS, MAS EXPERIÊNCIAS DE ATIVIDADES COM BEBÊS MUITO BEM-SUCEDIDAS.

Atenção:

NÃO TENHA PRESSA. NÃO QUEIRA MOSTRAR TUDO PARA O BEBÊ, DEIXE QUE ELE DESCUBRA O QUE O MUNDO OFERECE. ESSA PROPOSTA DARÁ AUTONOMIA PARA A EXPLORAÇÃO — BASTA FAZER UMA SUPERVISÃO E DEIXÁ-LO BRINCANDO TRANQUILAMENTE, NO PRÓPRIO RITMO.

LEMBRAMOS QUE, MESMO QUE OS OBJETOS SEJAM ESCOLHIDOS COM CUIDADO, A SUPERVISÃO DE UM ADULTO É FUNDAMENTAL! NÃO DEIXE O BEBÊ SOZINHO NO AMBIENTE COM O “CESTO DE TESOUROS”.

Brincadeira com objetos

BOLA DE GUDE

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 5 anos*

O jogo de bolinha de gude é muito antigo e pode ser praticado por pessoas de todas as idades. Mas atenção: para fazer com crianças pequenas, é importante que elas não coloquem mais nada na boca! Caso uma criança menor de 4 anos vá participar, use bolinhas maiores, que não apresentem risco.

Onde fazer?

NA COZINHA OU EM OUTRO LUGAR QUE TENHA O CHÃO LISO E ESPAÇO PARA SENTAR.

Material necessário:

BOLINHAS, BOLINHAS E MAIS BOLINHAS! BOLINHAS DE GUDE, DE PINGUE-PONGUE, DE BORRACHA... CASO NÃO TENHA BOLINHAS EM CASA, VOCÊS PODERÃO FAZÊ-LAS COM PAPEL E FITA ADESIVA OU COLA. MATERIAL OPCIONAL (PARA ALGUMAS VARIAÇÕES DA BRINCADEIRA): FITA CREPE, PAPEL E LÁPIS OU CANETA (PARA ANOTAR OS PONTOS).

Atenção:

ALGUMAS CRIANÇAS COM 4 ANOS AINDA COSTUMAM LEVAR MUITA COISA À BOCA! SE FOR O CASO DE SEU(UA) FILHO(A), NÃO ARRISQUE! FAÇA A BRINCADEIRA COM BOLINHAS MAIORES.

A ideia dessa brincadeira é fazer a bolinha rolar! Por isso, as de gude, feitas de vidro, são as ideais — elas deslizam e é bem bonito ver o vidro colorido rolando. Mas se você não tem bolinha de gude em casa, pode usar outras ou fazer uma substituta.

Como brincar?

Você pode brincar apenas com seu(u) filho(a) ou com outras pessoas. Depois que vocês brincarem juntos algumas vezes, ele(a) poderá fazer isso sozinho(a)! Aqui há quatro exemplos de como brincar, mas você poderá inventar outras maneiras.



1 DESAFIO DE DISTÂNCIA

Trace, com uma fita crepe no chão, um ponto de partida e um ponto de chegada (lembrando que devem formar uma linha reta). O objetivo é, com um peteleco, tentar alcançar o ponto de chegada. Se estiverem brincando em duas pessoas, vocês podem apostar uma corrida e verificar quem consegue alcançar o ponto de chegada com menos petelecos. Nesse caso, é importante que cada jogador tenha uma bolinha. Se as crianças gostarem de fazer anotações, vocês podem fazer um placar num papel, indicando quantos petelecos cada um deu. Outro jeito é calcular quem alcança a maior distância com um peteleco. Vocês precisam definir um ponto de partida e medir, com uma régua, quantos centímetros cada um conseguiu com um peteleco. Vale também usar um papel para registrar os pontos de cada um. Se seu(ua) filho(a) gostar de fazer contas, vocês podem somar quantos centímetros cada um percorreu em três petelecos, por exemplo.

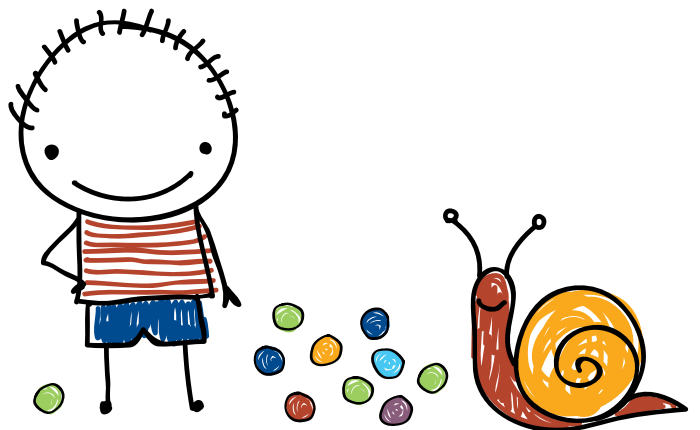
Aos poucos, vocês podem criar novos desafios. Por exemplo, aumentar a distância a ser percorrida ou definir a quantidade de petelecos permitidos para ir de um ponto a outro.

2 NO PONTO EXATO

Nessa variação, vocês definem a distância exata que a bolinha deve percorrer com um peteleco — por exemplo, 30 centímetros. Mesmo que consiga lançar mais longe, a dificuldade será controlar a força para jogar no lugar exato. Jogando em duas pessoas, vocês podem contar pontos considerando quem precisou de menos tentativas para se aproximar dos 30 centímetros ou quem (em uma tentativa) ficou mais próximo dessa distância.

3 CAMINHOS RETOS

Você também pode desenhar linhas no chão, como se fossem corredores para as bolinhas, e experimentar jogá-las bem retas, para treinar uma maneira de jogar na qual consiga traçar uma reta de um ponto a outro.



4 # OU TRIÂNGULO

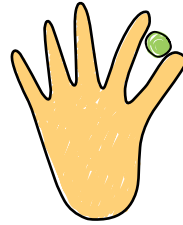
Para jogar em dupla ou em grupo, você pode seguir uma das formas bem tradicionais: fazer (com fita crepe) um traçado de #jogo velha# no chão ou um triângulo. Nesse caso, um de vocês precisa mover do “terreno” a bolinha do outro com um peteleco na sua bolinha. Por exemplo: a bolinha do seu adversário está dentro do triângulo. Dando um peteleco na sua bolinha, você precisa empurrar a do adversário para fora do triângulo.

Como lançar a bolinha ou como dar um peteleco?

A forma de lançar a bolinha faz toda a diferença! Se você arremessar a bolinha, jogá-la do alto ou usar as duas mãos, não será a mesma brincadeira. **As bolinhas são lançadas uma de cada vez.**



Coloque uma bolinha entre o dedo indicador e o dedo médio, com as pontas desses dedos encostadas no chão. Empurre/chute a bolinha com o indicador.



Outra forma é encostar o indicador no dedão e aproximá-lo da bolinha. Apoie o dedão no chão e use o indicador para empurrar/chutar o dedão e a bolinha ao mesmo tempo.



PARA FAZER A BOLINHA

1. Pegue uma tira de papel (página de revista, jornal, sulfite) e amasse-a, formando uma bolinha do tamanho da unha de um adulto. Você pode pintar esse papel antes de amassar, assim a bolinha será colorida. Deixe a bolinha bem prensada para que ela fique o mais dura possível.

2. Envolve o papel com um pedaço de fita adesiva transparente. Você deverá apertar bem os cantos para que a bolinha não fique muito torta.

Outra opção é passar uma camada de cola líquida, deixar secar e depois passar uma nova camada, criando uma película na bolinha.

Em qualquer opção, a bolinha não deslizará com a mesma facilidade que uma bolinha de vidro, mas pode ser divertida a ideia de fazer várias bolinhas, desafiando-se a ampliar as possibilidades de elas rolaem.

Dica:

Se sua família gosta de criar ambientes, vocês podem construir cenários para fazer o percurso das bolinhas! Use uma cartolina ou vários papéis para desenhar os cenários e traçar caminhos por onde as bolinhas poderão passar. Se quiserem, utilizem sucatas ou mesmo os brinquedos das crianças para criar construções nesses cenários. Reinos e castelos, pista de carros, galáxia, florestas encantadas: crie um mundo de caminhos para as bolinhas percorrerem!

Parlendas e cantigas

com gestos e movimentos

PARLENDAS QUE CONTAM O TEMPO

INDICAÇÃO ETÁRIA: desde bebê

As parlendas fazem parte da tradição oral e costumam passar de geração em geração. Em geral, são versos ritmados, repetitivos e de fácil memorização. Certamente você conhece alguma parlenda, mesmo que não a identifique por esse nome.

Onde fazer?

EM QUALQUER LUGAR DA CASA. UMA SUGESTÃO É SEGUIR OS DIAS OU HORÁRIOS AOS QUAIS AS PARLENDAS SE REFEREM.

Material necessário:

PODE SER FEITO SÓ COM A VOZ OU COM LÁPIS COLORIDO E PAPEL.

Atenção:

OS BEBÊS QUE AINDA NÃO SABEM FALAR PODEM OUVIR E ACOMPANHAR OS SONS.

Selecionamos algumas parlendas que indicam a contagem do tempo, mas não existe hora certa para cantar e brincar! Ainda assim, cantá-las nos momentos a que se referem faz com que ganhem também esse sentido. Além disso, é uma forma de incluir canções em nosso cotidiano.

I

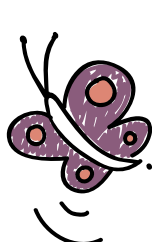
Hoje é domingo
Pede cachimbo
O cachimbo é de barro
Bate no jarro
O jarro é de ouro
Que bate no touro
O touro é valente
Bate na gente
A gente é fraco
Cai no buraco
O buraco é fundo
Acabou-se o mundo!

II

Lagarta pintada,
Quem foi que te pintou?
Foi a velhinha
Que aqui passou
No tempo da areia
Levanta poeira,
Pega essa lagarta
Pela ponta da orelha.

III

Meio-dia
Macaco assobia
Panela no fogo,
Barriga vazia.



Um desdobramento dessa brincadeira é fazer desenhos baseados no que as parlendas e cantigas falam. Talvez as crianças nunca tenham visto alguns dos objetos ou seres que fazem parte da história, como um cachimbo ou uma lagarta, então será um bom momento de mostrar uma foto ou o próprio objeto, caso você o tenha.



Uma maneira interessante de desenhar a parlenda é propor que cada um faça uma parte dela. Por exemplo, para desenhar “Hoje é domingo”, vocês poderão se dividir e desenhar o **cachimbo**, o **barro**, o **jarro** de ouro, o **touro**, a **gente**, o **buraco** e o **mundo** e depois montar o “caminho” da parlenda, colocando os desenhos presos com fita adesiva na parede ou fixados com ímãs na geladeira.



Dica:

Para as crianças pequenas, ter o desenho é um ótimo recurso para que elas aprendam a cantar. Entretanto, o mais importante é cantar várias vezes, pois assim todos irão aprender e se divertir, cantando juntos!

Cantar “Meio-dia” é um jeito agradável de informar o bebê ou as crianças bem pequenas sobre o horário do almoço.

Onde encontrar outras parlendas?

Para ver:

POT POURRI DE PARLENDAS – PALAVRA CANTADA

www.youtube.com/watch?v=cqp4N_Hqxvs

CANAL INFANTIL – CONTAÇÃO DA RUA

www.youtube.com/watch?v=6gloe_ZysvM

Parlendas e cantigas com gestos e movimentos

PARLENDAS COM GESTOS

INDICAÇÃO ETÁRIA: **desde bebê**

Os versos ritmados e repetitivos que caracterizam uma parlenda convidam crianças e adultos a brincar e fazer movimentos. As parlendas aqui selecionadas incluem uma brincadeira de toque entre adultos e crianças.

Onde fazer?

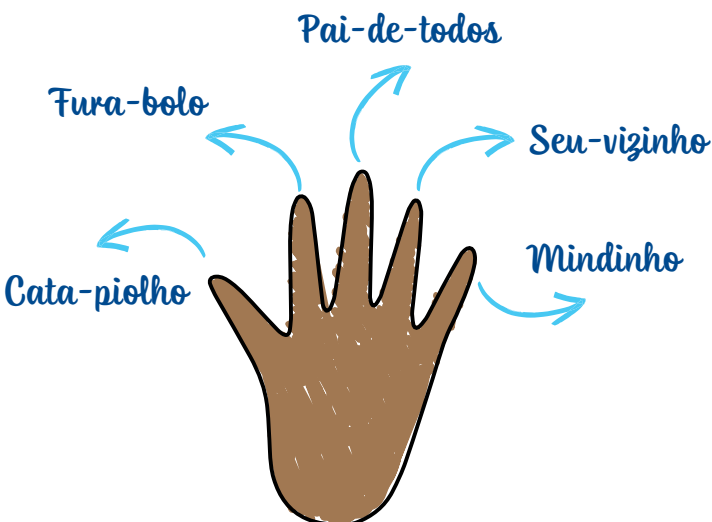
ESPAÇO QUE POSSIBILITE MOVIMENTO.

Atenção:

PARLENDAS ENTRETÊM ADULTOS E CRIANÇAS, MAS ATÉ OS 4 ANOS É DIVERSÃO GARANTIDA!

1 DEDOS

A criança senta no colo ou na frente do adulto, que segura cada dedo dela, nomeando do mindinho ao dedão:



Depois de somente segurar cada um dos dedos, nomeando-os, você pode apontar um dos dedos e a criança precisa dizer o nome do dedo e movimentá-lo. A diversão está em conseguir mexer apenas um dedo.



Observação:

OS BEBÊS NÃO CONSEGUIRÃO FAZER ESSA SEGUNDA PARTE DA BRINCADEIRA, MAS JÁ IRÃO SE DIVERTIR COM A PARLENDAS E OS TOQUES NOS DEDOS.

2 CADÊ O TOUCINHO QUE ESTAVA AQUI?

Essa brincadeira pode ser feita com três variações — com os bebês, se faz a primeira. Conforme a criança for crescendo, passa a ser possível fazer a segunda e a terceira.

PRIMEIRA - O ADULTO FAZ A PERGUNTA E RESPONDE COM A CRIANÇA.

SEGUNDA - O ADULTO FAZ A PERGUNTA E A CRIANÇA RESPONDE.

TERCEIRA - O ADULTO FAZ A PERGUNTA, A CRIANÇA RESPONDE E ENCENA O QUE RESPONDEU. POR EXEMPLO, QUANDO DIZ "O GATO COMEU", IRÁ IMITAR UM GATO; QUANDO FALA "O FOGO QUEIMOU", IRÁ IMITAR O FOGO.

Cadê o toucinho que estava aqui?

O gato comeu

Cadê o gato?

Foi pro mato

Cadê o mato?

O fogo queimou

Cadê o fogo?

A água apagou

Cadê a água?

O boi bebeu

Cadê o boi?

Foi puxar trigo

Cadê o trigo?

A galinha comeu

Cadê a galinha?

Foi botar ovo

Cadê o ovo?

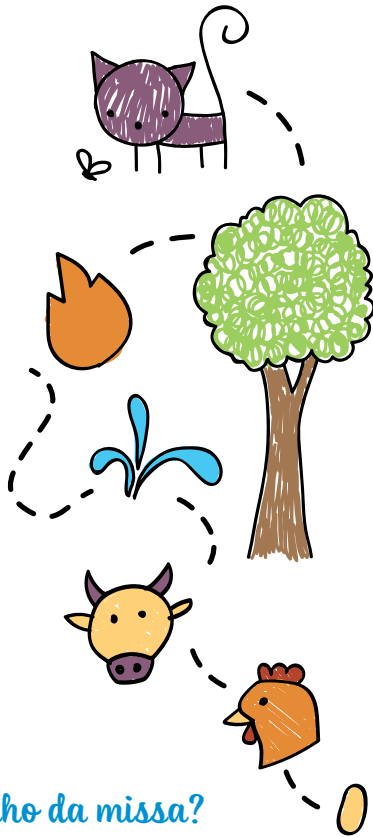
O padre chupou

Cadê o padre?

Foi rezar a missa

Por onde é o caminho da missa?

Por aqui... por aqui... por aqui.



3 JANELA, JANELINHA

Assim como na parlenda anterior, há variações possíveis dessa brincadeira. Na primeira variação, que é sua forma tradicional e atende aos bebês, um adulto vai apontando os olhos, a boca e o nariz da criança, enquanto diz:

Janela (aponta um olho),

janelinha (aponta o outro),

porta (aponta a boca),

campainha (aponta o nariz),

dim dom (aperta o nariz).

Outra opção é incluir uma representação do que é dito com o corpo todo. Por isso, só é possível fazê-la com crianças que sabem andar e são capazes de imitar gestos. Observe que a parlenda se mantém, mas o gestual se modifica.

Janela (abre os braços bem abertos),

janelinha (abre os braços, mas mantém o cotovelo encostado no corpo),

porta (estica todo o corpo para cima, ficando na ponta dos pés),

campainha (dá um giro com o corpo),

dim dom (abraça quem está na sua frente).

Ao chegar à última frase, o adulto faz cócegas por todo o corpo da criança — e é isso que elas adoram!

Parlendas e cantigas

com gestos e movimentos

BAMBALALÃO

INDICAÇÃO ETÁRIA: desde bebê

Essa brincadeira costuma envolver pais e filhos e pode ser feita com muitas variações, a depender da idade das crianças e de quantos adultos estiverem brincando. A ideia é cantar a cantiga enquanto se faz algum movimento, e finalizá-la com um gesto rápido.

Onde fazer?

EM QUALQUER CÔMODO
COM ESPAÇO PARA
BALANÇAR UMA CRIANÇA.

Para essa brincadeira, é importante conhecer a cantiga, que pode ser cantada de diferentes formas.

**Bambalalão,
Senhor capitão,
Espada na cinta,
Ginete na mão.
Segura menino
Bem firme na mão,
senão vai cair
Com a bunda no chão.**



Depois de conhecer nossas três sugestões, invente a sua!

1 BRINCANDO COM BEBÊS

Para brincar com um bebê, um adulto o carrega no colo, embalando-o, enquanto canta a parlenda. Ao final, o adulto pode colocar o bebê no berço delicadamente. Outra forma é o adulto, com o bebê no colo, fazer o movimento de balançar o bebê deitado de um lado para o outro e depois dar um giro completo, com o próprio corpo, ao final.

2 A MAIS TRADICIONAL

A brincadeira tradicional é feita com dois adultos balançando uma criança para um lado e para o outro enquanto cantam o Bambabalão. Normalmente, um adulto segura a criança pelos dois braços e o outro pelas duas pernas. Ao final, colocam a criança em algum lugar: na cama, no sofá, numa almofada no chão... A música é cantada enquanto balançam. Vale esclarecer que essa versão não pode ser feita com bebês, pois eles podem se machucar. Considere brincar dessa forma com crianças de 3 anos ou mais.



3 BALANÇANDO O CORPO

Nessa versão, que deve funcionar com crianças a partir de 3 anos, o balanço será feito com todo o corpo no chão.

Todos se sentam no chão e encostam os próprios pés, um no outro, de forma que seja possível balançar de um lado para o outro, numa posição de “borboleta”, simulando um balanço ao passar o peso do corpo de uma perna para outra. Os participantes se balançam enquanto cantam a parlenda. No final da música, todos dão um giro, podendo dar a volta inteira no próprio corpo sentado, como um pião. Se não conseguirem fazer a volta com o corpo, pode-se deitar nesse momento.

Parlendas e cantigas

com gestos e movimentos

SALADA, SALADINHA

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 2 anos*

Salada, saladinha, bem temperadinha... Essa parlenda está presente nas ruas, nas escolas e nos parques há muitas gerações, enquanto as crianças pulam corda. E o objetivo é pular cada vez mais rápido!

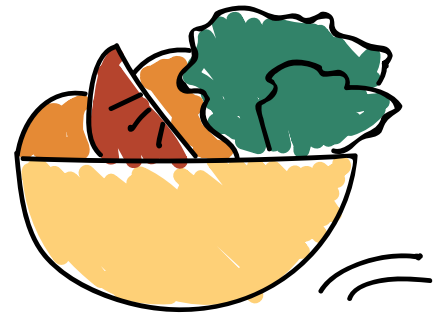
Nessa situação de isolamento, sugerimos usar a parlenda para uma brincadeira que envolve conhecer os alimentos e dar muitos pulinhos.

Onde fazer?

ESPAÇO QUE POSSIBILITE
SE MOVIMENTAR.

Atenção:

PARA PARTICIPAR
DA BRINCADEIRA,
É IMPORTANTE QUE A
CRIANÇA CONSIGA PULAR.



Para começar, é importante conhecer a parlenda. A brincadeira começa com uma cantoria.

Salada, saladinha
Bem temperadinha
Com sal, pimenta
Fogo, fogueiro.

Ao final da música, podem dizer o nome de um alimento que seja comum na mesa de vocês – se possível, de salada: **Com sal, pimenta**
Fogo, fogueiro – Tomate.

Depois de dizer o nome do alimento, os participantes deverão tentar imitá-lo com o corpo, como se fossem uma estátua. Por exemplo, para fazer uma cenoura, podem levantar os braços e ficar nas pontas dos pés; para uma alface, podem deitar-se no chão esticando braços e pernas; e um tomate pode ser feito abraçando as pernas com os braços, formando uma bolinha.

Quando tiverem uma salada completa, deverão cantar novamente e, ao dizer **“Com sal, pimenta”**, imitar alguém temperando uma salada. Então, quando falarem **“Fogo, fogueiro”**, todos deverão pular cada vez mais rápido, até não aguentarem mais!

Depois de descansar, você pode chamar seu(ua) filho(a) para ajudá-lo a preparar uma salada.

Parlendas e cantigas

com gestos e movimentos

OLARIA DO POVO

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 2 anos*

Será que na sua casa tem um vaso, pote ou jarro? Nessa brincadeira é preciso observar bem o formato do objeto para imaginá-lo quebrando e sendo consertado, mas isso será feito com o corpo dos participantes.

Onde fazer?

EM UM ESPAÇO DA SUA CASA NO QUAL SEJA POSSÍVEL SE MOVIMENTAR.

Material necessário:

VASO, POTE, JARRO, BACIA OU COPO. SE FOR REPETIR A BRINCADEIRA, TENTE USAR OBJETOS QUE TENHAM FORMAS DIFERENTES.



Para começar essa brincadeira, você pode olhar para os vasos ou similares que tiver em casa e prestar bastante atenção na forma deles: são longos e elegantes, são bojudos, têm partes com diferentes tamanhos... A ideia é usar o corpo para imitar a forma do objeto.

A pessoa cujo nome foi dito fará os movimentos do vaso quebrado (abaixando) e do vaso novo (subindo). Ao finalizar a subida, ela deve tentar imitar o formato do objeto. Enquanto faz os movimentos, as outras pessoas a imitam. Quando ela terminar, canta-se novamente com o nome de outra pessoa da casa que irá propor o movimento.

A brincadeira começa com todos cantando uma cantiga:

A Roberta (nome da pessoa escolhida)

vai ter que entrar

Na olaria do povo.

Desce como um vaso

velho e quebrado

Sobe como um vaso novo.

Dica: Se as crianças forem mais velhas, você pode dar continuidade à brincadeira propondo que desenhem vários objetos para serem usados como os “modelos” das próximas brincadeiras. Outra atividade que pode interessar à família é descobrir o que é uma olaria fazendo uma pesquisa na internet (ou em livros, revistas, ou mesmo numa antiga enciclopédia que alguém herdou). Se você também não souber o significado dessa palavra, a pesquisa fica ainda mais divertida para as crianças!

Parlendas e cantigas

com gestos e movimentos

UM HOMEM

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 3 anos*

Tradicionalmente essa é uma brincadeira de pular corda. Aqui a faremos com uma corda imaginária, mas se você tiver espaço suficiente, pode usar corda de verdade!

Onde fazer?

NO LUGAR DA CASA QUE TENHA O MAIOR ESPAÇO PARA VOCÊ SE MOVIMENTAR.

Atenção:

PARA BRINCAR, É PRECISO SABER PULAR E SÃO NECESSÁRIAS TRÊS PESSOAS.

O primeiro passo é imaginar a corda. Os dois “Batedores” precisam estar muito atentos um ao outro. Bater uma corda real já requer concentração, para que os “Batedores” a manejem com o mesmo ritmo e com a mesma força. Com a corda imaginária, a atenção é ainda maior! Os movimentos dos braços precisam estar concatenados para que o “Pulador” consiga imaginar a corda e se guiar pelos movimentos dos “Batedores”.

A brincadeira começa com os “Batedores” experimentando bater a corda até que peguem o mesmo ritmo e consigam visualizar a corda entre eles. Quando a corda estiver visível para todos, o “Pulador” poderá entrar na brincadeira.

Quando os “Batedores” disserem: **Um homem bateu em minha porta e eu abri**, o “Pulador” entra. Quando as três pessoas estiverem no ritmo, é o momento de seguir com a brincadeira. O “Pulador” deve seguir o que é dito na música sem parar de pular.

**Senhoras e senhores,
ponham a mão no chão.**

(sem parar de pular, o “pulador” encosta a mão no chão...)

**Senhoras e senhores,
pulem num pé só.**

**Senhoras e senhores,
deem uma rodadinha.**

E vão para o olho da rua.

Sempre que o “Pulador” errar, pode-se recomeçar a cantiga. Quando disserem “E vão para o olho da rua”, o “Pulador” sai e troca de lugar com um dos “Batedores”. Assim, a brincadeira recomeça!

Dica: Se a sua casa tem espaço para bater corda sem quebrar nada nem machucar ninguém, você pode brincar às vezes com uma corda real e outras com a imaginária. Ambas divertem as crianças e desenvolvem habilidades diferentes.

Parlendas e cantigas

com gestos e movimentos

ABECEDÁRIO

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 5 anos*

Essa brincadeira faz sentido para crianças que já saibam o abecedário de cor ou que estejam aprendendo-o. É uma brincadeira de toques com as mãos.

Duas pessoas, uma de frente para a outra, encostam as duas palmas das mãos — a sua esquerda com a da direita da outra pessoa, e a sua direita com a esquerda do outro. Elas devem bater (de leve) nas duas mãos do colega conforme falam

o abecedário: **A, B, C, D...**

Depois que todos aprenderem a brincar assim, é possível incrementar com diferentes rodadas.

PRIMEIRA

COMO DITO ACIMA (APENAS CANTANDO O ALFABETO E BATENDO NAS MÃOS DOS COLEGAS).

SEGUNDA

QUANDO AS VOGAIS — A, E, I, O, U — FOREM DITAS, CADA UM TERÁ QUE BATER AS PRÓPRIAS MÃOS DEBAIXO DE UMA DAS PERNAS, QUE SERÁ DOBRADA EM 90°.

TERCEIRA

AO DIZER AS CONSOANTES QUE NÃO TERMINAM EM E — NO CASO, APENAS H, J, K E X —, AS MÃOS IRÃO BATER NAS BOCHECHAS (VOCÊS PODEM COMBINAR SE NAS PRÓPRIAS BOCHECHAS OU NAS DO OUTRO JOGADOR).

QUARTA

VOCÊ IRÁ USAR CONSOANTES QUE FORMAM PALAVRAS COM SONS PARECIDOS — C, S E Z. NESSE CASO, AO DIZER ESSAS LETRAS, VOCÊS DEVEM FAZER UM RODOPIO COM O CORPO.



Quando souberem bem como fazer a brincadeira, vocês podem aumentar o desafio, falando cada vez mais rápido!

Dica: Se quiserem brincar sentados ou mesmo acomodados na cama (para dar aquela relaxadinha antes de dormir), vocês podem inventar outros gestos e movimentos. Na última rodada, pode-se até deitar ao falar a letra Z!

Parlendas e cantigas

com gestos e movimentos

ORDEM, SEU LUGAR

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 5 anos*

Nessa brincadeira, cada criança precisa ter uma bola ou jogar em momentos separados. Mas como nem sempre é possível jogar bola em casa, vamos brincar com bolas imaginárias e movimentos corporais reais. Outra opção é fazer uma bola de papel. Nesse caso, é preciso organizar o espaço para que nada quebre.

Onde fazer?

QUALQUER CÔMODO DA CASA
ONDE HAJA UM ESPAÇO VAZIO
EM FRENTE A UMA PAREDE
SEM QUADROS.

Material necessário:

PAPEL PARA AMASSAR
E FAZER BOLAS!
(OPCIONAL)

Você ficará em frente a uma parede e irá jogar a bola imaginária nela, dizendo uma parlenda e fazendo o gesto correspondente a cada palavra. Será divertido se várias pessoas fizerem ao mesmo tempo.

PARLENDAS GESTOS

ORDEM, Joga a bola e não deixa cair.

SEU LUGAR, Joga a bola e pega sem sair do lugar.

SEM RIR, Joga a bola e pega sem rir.

SEM FALAR, Joga a bola e pega sem falar.

UM PÉ, Joga a bola apoiado em um pé só.

O OUTRO, Joga a bola e pega apoiado no outro pé.

UMA MÃO, Joga e pega a bola só com uma mão.

A OUTRA, Agora com a outra.

BATE PALMAS, Joga a bola e, antes de pegar, bate uma palma.

ATRÁS E NA FRENTE, Joga a bola e, antes de pegar, bate uma palma na frente do corpo e outra atrás.

PIRUETA, Joga a bola e, antes de pegar, dá uma pirueta com o corpo.

SETE QUEDAS Joga a bola e, antes de pegar, cruza as duas mãos, batendo-as nos ombros e depois nas pernas.



Depois de aprender bem a sequência sem errar nada, você pode reiniciá-la seguindo as primeiras orientações da parlenda: **fazer o tempo todo sem sair do lugar (só no momento da pirueta); ficar o tempo todo sem rir ou numa perna só.**

Outra opção é memorizar a parlenda e fazer apenas os gestos, ou seja, fazê-la sem falar!



Fazer esse jogo com uma bola de verdade pode ser muito difícil, e com uma bola imaginária é ainda mais! Você precisa estar muito concentrado para continuar vendo a bola conforme vai executando cada ação da sequência.

Uma variação que pode ser divertida, mas que exige bastante espírito esportivo dos jogadores, é fazer com uma pessoa atrapalhando a outra. A pessoa que atrapalha irá fazer o que puder, sem encostar no jogador que está com a bola, para tirar a concentração dele. O que pode ser feito: passar bem perto da bola, como se fosse pegá-la; movimentar-se ao lado; contar uma piada...



Corrida, pega-pega e esconde-esconde

CADA MACACO NO SEU GALHO

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 3 anos*

Essa brincadeira é um pega-pega muito divertido, que possibilitará que você treine o seu equilíbrio e a sua velocidade!

Onde fazer?

NO LUGAR MAIS ESPAÇOSO DA CASA, ONDE TENHA MÓVEIS EM QUE SEJA POSSÍVEL SUBIR.

Material necessário:

O MOBILIÁRIO DA CASA.

Atenção:

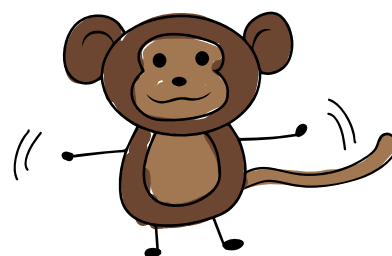
ESSA BRINCADEIRA É BEM DIVERTIDA E AS CRIANÇAS ADORAM, MAS É PRECISO ORGANIZAR O ESPAÇO — O QUE PODE SER UM BOM MOTIVO PARA ENVOLVER TODOS NA ARRUMAÇÃO!

PRIMEIRO, VOCÊS PRECISARÃO TIRAR OS OBJETOS DE CIMA DOS MÓVEIS. DEPOIS, TERÃO DE DISTRIBUIR OS MÓVEIS PELO ESPAÇO EM QUE FOREM BRINCAR DE MODO QUE TODOS CONSIGAM ACESSÁ-LOS COM AGILIDADE.

O “pegador” é o **“Chefe dos Macacos”** e os outros são os **“Macaquinhos”**. A brincadeira começa quando o “Chefe” diz: **“Cada macaco no seu galho”**. Os “Macaquinhos” deverão fugir e subir em algum móvel. Pode ser o sofá, uma cadeira, um banquinho ou qualquer móvel que não estrague ou quebre se subirem nele.

Antes de começar, será preciso combinar quais os móveis em que se poderá subir. Vocês podem esconder os móveis em que não se pode subir ou colocar algo que os identifique, como um papel com um “X” vermelho.

Logo depois de dizer **“Cada macaco no seu galho”**, o “Chefe” precisa correr atrás dos “Macaquinhos” para tentar pegá-los antes que consigam subir nos móveis. Se não pegar nenhum, todos descem e a brincadeira recomeça. A rodada acaba quando alguém é pego e passa a ser o “Chefe”.



Essa brincadeira pode ser rerepresentada de diferentes formas. De acordo com a idade e a habilidade das crianças, vocês podem ir tornando a brincadeira mais difícil, com as seguintes variações:

1 INDICANDO

como deve ser o movimento dos “Macaquinhos” para subir nos móveis: imitando macacos, pulando numa perna só, fazendo os movimentos **L-E-N-T-A-M-E-N-T-E**, cantando, mudando os bichos que devem subir nos galhos (o que modifica o tipo de movimento).

Nesse caso, a forma de chamar para a brincadeira muda:

- **Macacos em câmera lenta no seu galho!**
- **Macacos saltadores no seu galho!**
- **Macacos que pulam em uma perna só no seu galho!**
- **Cada passarinho no seu galho!**
- **Cada tartaruga no seu galho!**

Depois de as crianças estarem bem à vontade com a brincadeira, pode-se combinar que caberá ao “Chefe” definir como a rodada irá acontecer. Assim, um “Chefe” dirá:

“Macacos em câmera lenta no seu galho!” e outro, “Macacos que pulam em uma perna só no seu galho!”.



2 DIMINUIR

a quantidade de móveis em que se poderá subir, usando o papel com o “X” vermelho. Isso dificulta a brincadeira e pode torná-la mais interessante para crianças um pouco mais velhas. Se cinco pessoas estiverem brincando, você pode ter apenas três móveis para subir, de modo que uma sempre fique no chão.

Outro jeito é possibilitar que duas pessoas subam no mesmo móvel — o que amplia o exercício de equilíbrio, mas precisa ser feito com cautela para que não haja risco de queda, ou mesmo de o móvel quebrar.

Certamente sua família irá descobrir muitas variações possíveis!

Corrida, pega-pega

e esconde-esconde

CORRIDA PÔ

INDICAÇÃO ETÁRIA: **a partir de 3 anos**

Essa brincadeira é uma corrida na qual se colocam diferentes obstáculos a serem superados, como num circuito. E os obstáculos estarão dentro da sua casa!

Onde fazer?

POR TODA A CASA.

Material necessário:

O MOBILIÁRIO DA CASA.

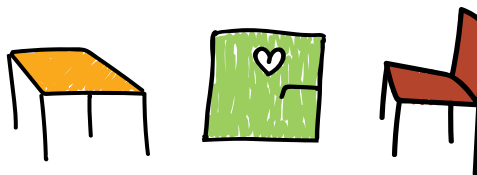
Atenção:

AS CRIANÇAS COSTUMAM GOSTAR MUITO DESSA BRINCADEIRA, MAS A BOA ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO É FUNDAMENTAL PARA A SEGURANÇA DE TODOS. VOCÊ PODE APROVEITAR PARA ENVOLVER TODA A FAMÍLIA NA LIMPEZA DA CASA PARA QUE A BRINCADEIRA ACONTEÇA.

O PRIMEIRO PASSO É DEFINIR QUAIS MÓVEIS ENTRARÃO NA BRINCADEIRA E TIRAR TODOS OS OBJETOS DE CIMA DELES. NA SEQUÊNCIA, É PRECISO DISTRIBUIR OS MÓVEIS PELA CASA DE MODO QUE TODOS POSSAM ACESSÁ-LOS COM AGILIDADE.

A primeira coisa a fazer é observar bem onde você mora e identificar quais objetos podem se transformar em obstáculo. Alguns exemplos:

- **Dar uma volta na mesa.**
- **Deitar e levantar da cama.**
- **Sentar ou subir em uma cadeira.**
- **Abrir e fechar as portas de um armário** (pode ser do quarto, da cozinha, da lavanderia).
- **Dar um pulo e encostar em algo que esteja no alto**
(a altura poderá ser ajustada para cada participante, afinal, o objeto a ser alcançado por uma criança de 6 anos não pode ser o mesmo de seu pai ou sua mãe).
- **Passar por baixo de algum móvel** (ou mesmo de algum tecido).
- **Atravessar o sofá por baixo das almofadas.**



Juntos, definam o percurso a ser realizado com o ponto de partida e o ponto de chegada. Para crianças pequenas, sugere-se que a corrida não tenha mais de três obstáculos, mas vocês podem aumentar o percurso aos poucos, conforme as crianças ganham mais autonomia. No início, um adulto pode começar, para que as crianças o imitem. Nesse caso, em vez de uma corrida com vencedor, vocês fazem um circuito juntos.

Em outro dia, os obstáculos podem ser os mesmos ou diferentes, de acordo com a autonomia e o interesse das crianças.

Aos poucos, é possível trazer o elemento de competição, de modo que todos iniciam o percurso ao mesmo tempo e uma pessoa deve tentar ultrapassar a outra. Mas lembre-se, sempre, de que o importante é garantir a diversão! Nesse caso, o vencedor é quem finaliza o percurso antes.

Se quiserem continuar a brincadeira, o vencedor pode ampliar ou diminuir o percurso, com a inclusão ou exclusão de um móvel.

Para crianças mais velhas, é possível sofisticar a brincadeira incluindo mais obstáculos e dificultando o início. Nesse caso, para começar, sugere-se jogar “jokenpô” e o ganhador poderá sair 5 segundos na frente. Joguem **“jokenpô”** até que alguém ganhe e, com isso, se defina quem sairá na frente.

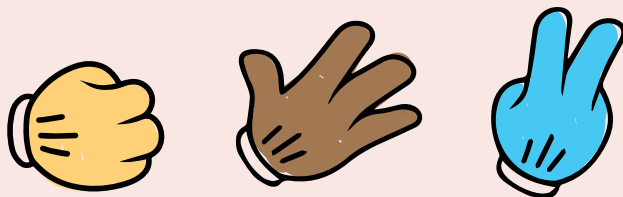


Jokenpô

Jokenpô é um jogo para duas pessoas, mas fizemos uma adaptação para três ou mais. Se nunca jogou, considere as regras a seguir.

Para começar, é preciso marcar bem o tempo de início. Pode-se cantar Jokenpô diferenciando bem as sílabas: **JO – KEN – PÔ**. No momento em que falam PÔ, todos mostram as mãos, que devem estar em um formato específico.

Formato das mãos: pedra, papel ou tesoura.



Pedra

mão fechada, como se fosse um soquinho.

Papel

mão bem aberta, dedos estendidos e separados.

Tesoura

estenda e afaste o dedo médio e o indicador (e dobre os demais), formando um “V”.

Para definir o ganhador, é preciso entender como se dá a relação entre os objetos/formatos das mãos:

O papel envolve a pedra, a tesoura corta o papel e a pedra quebra a tesoura.

Pedra – ganha da tesoura e perde do papel.

Papel – ganha da pedra e perde da tesoura.

Tesoura – ganha do papel e perde da pedra.



Ao jogar entre três ou mais pessoas, deve-se “chegar” a um jogo em dupla, excluindo quem perdeu. Veja algumas possibilidades de resultado entre três pessoas:

Duas pedras e um papel

Papel vence.

Dois papéis e uma pedra

Os papéis são vencedores. Nesse caso, podem seguir jogando em dupla (a pedra é eliminada).

Dois papéis e uma tesoura

Tesoura vence.

Duas tesouras e um papel

Tesouras vencem e podem seguir jogando em dupla para definir o vencedor.

Duas tesouras e uma pedra

Pedra vence.

Duas pedras e uma tesoura

Pedras vencem e seguem jogando em dupla.

Uma pedra, uma tesoura e um papel

Empate! Como as relações entre os objetos/formatos das mãos indicam que um deles ganha do segundo e perde do terceiro, deve-se começar novamente.

Preparem as mãos, o corpo e a casa, e sebo nas canelas! Podem começar a correr!

Corrida, pega-pega e esconde-esconde

PEGA-PEGA RABO

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 3 anos*

Você tem um cachorro ou gato com um rabo em casa? Se não tem, terá de inventar um rabo para “chamar de seu”. Na verdade, mesmo quem tem animais de estimação terá que “fazer rabos”, pois, nessa corrida, o objetivo é pegá-los!

Onde fazer?

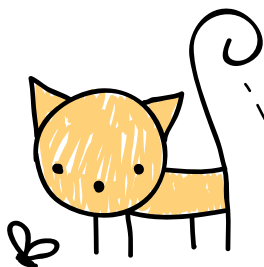
POR TODA A CASA.

Material necessário:

LENÇOS, FITAS OU PEDAÇOS DE PAPEL. UM OBJETO (RELÓGIO, CELULAR) QUE CONTE O TEMPO E SOE UM ALARME.

Dica:

SE TIVER UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO QUE TENHA RABO, VOCÊS PODERÃO OBSERVÁ-LO PARA SE INSPIRAR E DESENHAR RABOS PARA TODA A FAMÍLIA! E É ASSIM QUE A BRINCADEIRA COMEÇA: CADA UM FAZENDO O PRÓPRIO RABO.



O rabo pode ser feito com tiras de qualquer tipo de papel, com tecidos e retalhos, com barbante, fitas ou lã colorida; ou ainda com vários desses materiais misturados. **Caprichem no rabo!**

Dediquem um tempo para preparar esse material, assim vocês juntarão uma atividade de composição plástica com uma brincadeira de correr.

Quando os rabos estiverem prontos, cada pessoa vai prender um em sua roupa, de maneira que não caia, porém que possa ser retirado sem dificuldade. Muitas vezes, colocá-lo sob o elástico da roupa é suficiente.

Uma pessoa será o “Pegador”, mas, antes de começar, vocês devem definir a forma como o “Pegador” será escolhido e o que ele deve dizer para

iniciar o pega-pega. Por exemplo: **“1, 2, 3 e já”, “Valendo!”**. Além disso, é preciso definir o tempo do pega-pega — de 1 a 5 minutos é suficiente.

Assim que o “Pegador” der início à brincadeira, ele deve correr para tentar pegar tantos rabos quanto conseguir! Quando acabar o tempo, deve contar quantos rabos conseguiu pegar.

**A brincadeira termina quando todos tiverem sido “Pegadores”.
Ganha quem tiver pegado mais rabos.**

Para crianças mais velhas, é possível fazer algumas variações que tornam a brincadeira mais desafiadora e divertida!

Se forem poucas pessoas e muita animação, vocês podem criar bichos imaginários que tenham vários rabos! **NESSE CASO, É IMPORTANTE COMBINAR ALGUMAS REGRAS ANTES DA BRINCADEIRA:**

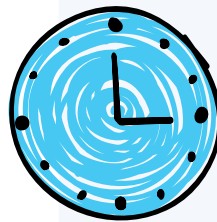
Quantos rabos cada pessoa poderá ter? O “Pegador” pode pegar todos os rabos de uma vez ou deve soltar a pessoa assim que pegar um rabo?

Outra coisa que precisa ser combinada: Haverá um “pique”, ou seja, um canto, um móvel, uma parede em que os participantes ficam “protegidos”, sem que o “Pegador” possa encostar neles? Conforme a idade das crianças, é preciso combinar por quanto tempo poderão ficar no “pique”.



Outra variação é indicar qual deve ser o movimento do “Pegador”: por exemplo, o “Pegador” só pode correr imitando determinado animal, ou correr engatinhando, ou de cócoras, ou pulando numa perna só. O mesmo pode valer para os outros participantes.

Dica: Se a sua casa for muito grande, delimite uma área para brincar. Se for muito pequena, dificulte os movimentos do “Pegador” (andar de cócoras, pular numa perna só, engatinhar).



O TEMPO DETERMINADO PARA O PEGA-PEGA PODE SER DEFINIDO PELO ESPAÇO DISPONÍVEL PARA BRINCAR (CASAS MAIORES POSSIBILITAM RODADAS MAIS LONGAS), PELA DIFICULDADE DE MOVIMENTO QUE VOCÊ DEFINIU E PELA IDADE DAS CRIANÇAS.

Os bem pequenos tendem a se concentrar por menos tempo na mesma atividade. Por outro lado, os maiores (4 ou 5 anos) movimentam-se com mais agilidade, fazendo com que a brincadeira “perca a graça” mais rapidamente se não houver um desafio maior.

As crianças costumam gostar de marcadores de tempo para brincadeiras. Então, se tiver uma ampulheta em casa, pode ser divertido usá-la para isso! Outro jeito é colocar um *timer* de cozinha (daqueles para fazer ovo, por exemplo) ou mesmo o de celulares. O importante é soar um alarme indicando que a rodada acabou.

Corrida, pega-pega

e esconde-esconde

BALANÇA CAIXÃO

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 4 anos*

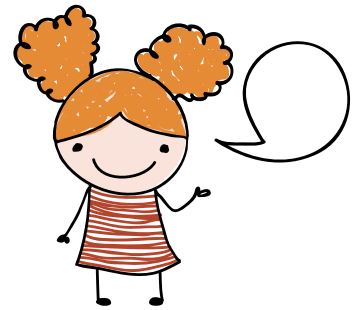
A brincadeira tradicional de “Balança caixão” é feita em áreas livres e com várias pessoas formando uma fila; mas, nessa versão, é possível fazer dentro de casa e com duas pessoas ou mais.

Onde fazer?

POR TODA A CASA.

Atenção:

ANTES DOS 4 ANOS É DIFÍCIL QUE AS CRIANÇAS SE ESCONDAM E MANTENHAM O SILÊNCIO, MAS PODE SER UMA BRINCADEIRA DIVERTIDA PARA TODA A FAMÍLIA.



Uma das pessoas é o “Mestre”, que também cumpre a função de Pegador. Ele irá ficar com a cabeça apoiada na parede e os olhos fechados, e iniciar um diálogo com os outros brincantes.

Mestre: Balança caixão.

Brincantes: Balança você!

Mestre: Dá um tapa na bunda e vai se esconder.

Os brincantes darão um tapa de leve na bunda do “Mestre” e irão se esconder. O “Mestre” contará até dez baixinho e devagar; ao terminar, anunciará a forma como vai tirar a primeira pessoa do esconderijo, por exemplo: “puxando pelo nariz” ou “rodopiando”.

Se forem mais de duas pessoas brincando, quando a primeira for encontrada, ela é que dirá a maneira de a segunda ser retirada do esconderijo.

Então, acompanhará o “Mestre” para encontrar os outros brincantes. A primeira pessoa a ser encontrada não pode contar para o “Mestre” onde os outros estão escondidos; isso estraga a brincadeira e é preciso combinar essa regra antes de começar.

Se quiserem, vocês podem combinar que a pessoa não pode falar, mas pode fazer caretas, mostrando se está feliz ou triste com o caminho que o “Mestre” está tomando e, assim, irá ajudá-lo a encontrar os demais.

O primeiro que foi encontrado será o próximo “Mestre”.

Corrida, pega-pega

e esconde-esconde

GATO MIA

INDICAÇÃO ETÁRIA: a partir de 4 anos

Um esconde-esconde no escuro! Essa divertida brincadeira pode ser feita com várias pessoas, no mínimo três.

Onde fazer?

NO AMBIENTE MAIS ESCURO DA CASA, PROVAVELMENTE UM QUARTO.

Material necessário:

UMA VENDA PARA OS OLHOS.

Atenção:

AS CRIANÇAS PRECISAM SE SENTIR À VONTADE EM AMBIENTES ESCUROS PARA QUE A BRINCADEIRA SEJA DIVERTIDA. SE ESTIVER COM UMA CRIANÇA COM MENOS DE 4 ANOS, ELA PODE BRINCAR SOZINHA, OU DE MÃOS DADAS COM ALGUÉM, MAS DIFICILMENTE CONSEGUIRÁ MANTER SILÊNCIO.

A proposta é que todos fiquem no mesmo quarto, com a luz apagada, para que fique escuro. Caso o quarto tenha muitos objetos que possam cair e quebrar, é indicado que eles fiquem guardados dentro de um armário, pois as pessoas estarão no escuro e irão se movimentar sem ver os detalhes pelo caminho.

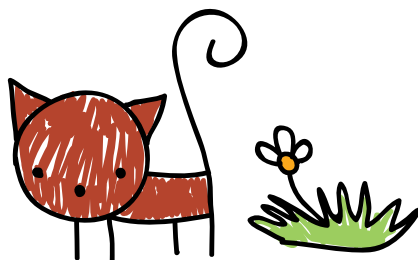
Comece a brincadeira com todos andando pelo quarto com a luz acesa, para fazer um reconhecimento espacial e ninguém ficar batendo na quina da cama ou do móvel quando estiver escuro.

Escolham uma pessoa para ser o **“Caçador”**: essa pessoa colocará uma venda nos olhos que a impeça de ver. Depois de colocada a venda, ela vai girar quatro vezes, enquanto os outros se afastam.

Quem não for “Caçador” será “Gato”!

Os “Gatos” podem se movimentar pelo quarto, mas cada vez que se movimentam, a chance de o “Caçador” pegá-los aumenta, pois sempre se faz um pouco de barulho.

Quando o “Caçador” encosta em alguém, ele diz: Gato mia! E o “Gato” terá que miar.



Pelo miado, o “Caçador” deve tentar adivinhar quem é o “Gato”. Caso adivinhe, esse “Gato” passa a ser o “Caçador”, que coloca a venda nos olhos para tudo começar outra vez. Se errar, a rodada continua até que o “Caçador” descubra um dos “Gatos”.

Nesse momento em que é preciso evitar qualquer tipo de contágio, vocês podem ter uma venda para cada pessoa da casa, o cuidado com a higiene de todos é mantido.

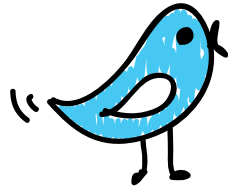
Uma variação possível é mudar os animais.

Dessa forma, o “Caçador” pode dizer:

Cachorro ladra!

Passarinho pia!

Cavalo relincha!



Essas outras soluções, embora sejam com animais menos noturnos, podem ser muito engraçadas por vermos como as pessoas imitam os sons deles! Se quiser, pesquise sons de diferentes animais antes de iniciar a brincadeira. Fazer com coruja, onça e outros animais de hábitos noturnos pode desafiar as crianças.



Corrida, pega-pega e esconde-esconde

GATO E RATO

INDICAÇÃO ETÁRIA: **a partir de 5 anos**

Nesse esconde-esconde rápido, o “Gato” quer pegar o “Rato”, que precisa ser muito astuto e silencioso para escapar!

Onde fazer?

POR TODA A CASA. NO ENTANTO, VOCÊS PRECISAM COMBINAR QUAIS OS ESPAÇOS EM QUE OS “RATOS” PODERÃO SE ESCONDER. LEMBRE-SE DE QUE AS CRIANÇAS PODEM TER IDEIAS UM POUCO PERIGOSAS DE ESCONDERIJO!

Atenção:

ESSA BRINCADEIRA EXIGE, PELO MENOS, TRÊS PARTICIPANTES.

O “Gato”, que é o “pegador”, precisa dar um tempo para o “Rato” se esconder. Para isso, fecha os olhos enquanto conversa com os outros participantes, que são os “Auxiliares”. O “Gato” pode ser vendado, ficar de frente para a parede, ficar em outro ambiente da casa... Só não pode olhar os movimentos do “Rato”.

Enquanto fica de olhos fechados, o “Gato” inicia o diálogo:

Gato: O seu rato está pronto?

Auxiliar(es): Não, ele está tomando banho.

Gato: A que horas ele termina?

Auxiliar(es): Às 7 horas.

(A resposta deve remeter ao horário da brincadeira).

Gato: Que horas são?

Auxiliar(es): 4 horas. (Nesse caso, o horário deve considerar três horas antes do início da brincadeira.)

Gato: Que horas são?

Auxiliar(es): 5 horas.

Gato: Que horas são?

Auxiliar(es): 6 horas.

Gato: Que horas são?

Auxiliar(es): 7 horas.

Quando os “Auxiliares” falam **7 horas**, o “Gato” abre os olhos e começa a procurar! O “Rato” fica escondido e os “Auxiliares” contam, devagar, de dez a zero, que é o tempo que o “Gato” terá para achar.

Durante a procura, o “Gato” pode perguntar duas vezes: **Tá quente ou tá frio?**

E os “Auxiliares” respondem Quente, se o “Gato” estiver perto do “Rato” e Frio, se estiver longe.

Se o “Gato” encontrar o “Rato”:

- O “Gato” passa a ser o “Rato”.
- O “Auxiliar” passa a ser o “Gato”.
- O “Rato” passa a ser o “Auxiliar”.

Se o “Gato” não encontrar o “Rato”:

- O “Gato” passa a ser o “Auxiliar”.
- O “Auxiliar” passa a ser o “Rato”.
- O “Rato” passa a ser o “Gato”.

Caso estejam brincando em quatro ou mais pessoas, vocês podem definir se serão dois (ou mais) “ratos” ou dois (ou mais) “auxiliares”. Outra variação é imitar o movimento dos animais durante a brincadeira.

Brincadeiras de estátua

CASINHA DA VOVÓ

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 2 anos*

Parlenda, trilha e estátua na mesma brincadeira! As crianças pequenas se envolvem bastante, mas é preciso ensiná-las aos poucos. Talvez vocês precisem repetir a brincadeira, ou partes dela, algumas vezes até que as crianças entendam todas as etapas.

Onde fazer?

POR TODA A CASA.

Atenção:

PARA ESSA BRINCADEIRA, SÃO NECESSÁRIAS TRÊS PESSOAS. VOCÊS PRECISAM ORGANIZAR O ESPAÇO ANTES DE A BRINCADEIRA COMEÇAR, IDENTIFICANDO ESPAÇOS E MÓVEIS QUE PODERÃO SER USADOS.

Essa brincadeira começa com dois participantes fazendo uma trilha enquanto cantam uma parlenda. Ao final da parlenda, param em forma de estátua. O terceiro participante, o "Observador", verifica se estão realmente parados como uma estátua e tenta fazer com que se mexam.

O primeiro passo é combinar uma trilha que pode acontecer por toda a casa ou somente em um cômodo. Você precisará escolher de acordo com as habilidades da criança. Pense no que pode desafiá-la e diverti-la!

Se for feita por toda a casa, a sequência pode ser:

01. Segurar na maçaneta da porta de entrada;
02. Dar a volta no sofá ou em uma cadeira;
03. Atravessar a cozinha e ir até a porta de um quarto, ou mesmo deitar em uma cama.

Se optarem por um cômodo, como a cozinha, por exemplo, a trilha pode ser assim:

01. Ficar de frente para a porta de entrada;
02. Sentar numa cadeira;
03. Passar embaixo da mesa;
04. Passar a mão em todos os botões do fogão;
05. Encostar (com as costas) na geladeira e voltar para a porta de entrada.



Cada pessoa faz a trilha num ritmo e deve parar, em forma de estátua, ao final da parlenda. Assim, os participantes podem parar em pontos diferentes da trilha.

A posição da estátua pode remeter a algo que se faz no cômodo onde o participante estiver quando a parlenda terminar. Se for na sala, a pessoa pode parar lendo ou vendo TV; se for no quarto, dormindo; se for na cozinha, comendo ou cozinhando. Caso a brincadeira aconteça em um cômodo, a estátua será referente ao ponto onde a pessoa parou. Em frente ao fogão, fará de conta que está mexendo na panela; se for perto da pia, poderá “lavar a louça”.

Assim que a parlenda terminar e as pessoas pararem em forma de estátua, o “Observador” verá quem se mexe primeiro. Se estiverem todos muito concentrados, o “Observador” poderá fazer caretas, encostar na estátua etc.

Ganha quem ficar mais tempo em estátua. O ganhador passa a ser o “Observador” e assim por diante.

Com crianças pequenas, num dia, você pode apenas fazer essa trilha e pedir para que a criança a imite. À depender da reação dela, é possível incluir, logo depois, as outras etapas da brincadeira.

Parlenda:

**A casinha da vovó,
Cercadinha de cipó,
o café tá demorando,
Com certeza não tem pó!
Brasil dois mil!
Quem mexer saiu!**



Dica: Depois que as crianças estiverem bem familiarizadas, é possível inventar posições e movimentos divertidos para a brincadeira! As trilhas e estátuas podem ser imitando cachorros, bruxas, fadas, dinossauros...

Brincadeiras de estátua

MAMÃE POLENTA

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 3 anos*

Mamãe Polenta começa com um faz de conta e termina com uma brincadeira de estátua.

Onde fazer?

NA SALA DE CASA OU EM QUALQUER CÔMODO NO QUAL TODOS POSSAM SE DEITAR OU FAZER DE CONTA QUE ESTÃO DORMINDO. PODE SER NUM QUARTO, NUMA SALA, ONDE A IMAGINAÇÃO SUGERIR!

Material necessário:

UM POTE, UMA COLHER, UMA TAMPA PARA O POTE E UMA CHAVE.

A brincadeira começa com a escolha de quem será a “Mamãe”, os outros são seus “Filhos”.

A “Mamãe” começa fazendo uma polenta, mexendo um pote com a colher e comentando sobre como está ficando gostoso.

Enquanto ela faz a polenta, os “Filhos” ficam sentados nas cadeiras ou deitados no sofá, como se fosse a cama de cada um. Quando ela termina, fecha o pote e tranca a polenta com a chave que ficará sobre a tampa.

Depois disso, a “Mamãe” irá avisar aos “Filhos” que eles devem dormir enquanto ela vai até o mercado. Mas os “Filhos” querem mesmo é aproveitar a saída da “Mamãe” para comer a polenta! **Então, eles fingem que obedeceram...**

A “Mamãe” vai até a porta e os “Filhos” começam a se movimentar. Mas a “Mamãe” diz: “Esqueci de pegar minha máscara!”, e retorna. Os “Filhos”, que já estavam acordados, voltam correndo para se deitar.

A “Mamãe” repete a tentativa de sair e demora um pouco mais para voltar, de tal forma que os “Filhos” se aproximam da polenta. Dessa vez, quando volta, a “Mamãe” diz: **“Melhor lavar as mãos antes de ir!”**.



Na terceira vez, ela diz que está mesmo pronta! Até já colocou os sapatos de ir para a rua e diz que vai até o mercado, comprar o que está faltando. Avisa que vai demorar e que eles devem dormir. Antes de sair, diz: “Eu já estou pronta, o pote está trancado e meus filhos estão dormindo. Posso sair sossegada!”.

A “Mamãe” sai do cômodo por alguns minutos (fingindo que foi ao mercado), os “Filhos” destrancam o pote e comem a polenta. Quando ouvem a “Mamãe” voltando, correm para fingir que estão dormindo.

Quando a “Mamãe” volta, ela abre o pote e percebe que toda a polenta foi comida! Então, pergunta:

Mãe:
Cadê a polenta que estava aqui?

Filhos:
A estátua comeu.

Mãe:
Cadê a estátua?

Filhos:
Foi para o jardim.

Mãe:
E como eu faço para pegar a estátua?

Filhos:
Faz ela se mexer!!

Quando eles falam isso, ficam todos congelados como estátuas e a “Mamãe Polenta” começa a fazer movimentos e caretas na frente de cada estátua para ver se ela se mexe. A primeira que der risada ou se mexer será a próxima “Mamãe Polenta”. E assim a brincadeira começa novamente.

Dica: Se as crianças estiverem muito compenetradas, a “Mamãe Polenta” pode até fazer um pouco de cócegas! Você também pode mudar a polenta por outra comida que a família adore!



Brincadeiras de estátua

BATATINHA FRITA

INDICAÇÃO ETÁRIA: **a partir de 3 anos**

Um misto de corrida com estátua, essa brincadeira costuma agradar crianças pequenas e você pode fazer em qualquer ambiente que tenha duas paredes opostas e seja possível se movimentar de uma à outra.

Onde fazer?

QUALQUER CÔMODO DA CASA EM QUE SEJA POSSÍVEL TOCAR EM DUAS PAREDES OPOSTAS. TALVEZ VOCÊS PRECISEM DISTANCIAR OS MÓVEIS PARA FACILITAR O DESLOCAMENTO DE UMA PAREDE À OUTRA.

Atenção:

PARA ESTA BRINCADEIRA SÃO NECESSÁRIAS TRÊS PESSOAS, MAS SERÁ MAIS DIVERTIDA COM QUATRO OU MAIS.

Uma das pessoas será o “Observador” e as outras, as “Estátuas”. O “Observador” fica de frente para uma das paredes, que chamaremos de parede de chegada. As “Estátuas” encostam-se à parede oposta — parede de largada. O objetivo de cada “Estátua” é ser a primeira a atingir a parede de chegada. Mas não se trata de uma corrida de velocidade, e sim de atenção e concentração!

Rapidamente, o “Observador” se vira para olhar as “Estátuas”. Se alguma estiver se mexendo, mesmo que muito sutilmente, ela deve voltar para parede de largada. As outras “Estátuas” mantêm-se no lugar em que estão. Então, o “Observador” retorna à parede de chegada e recomeça: **Ba-ta-ti-nha...**

Quem chegar primeiro à parede de chegada se torna o novo “Observador”.

Depois de todos posicionados, o “Observador” diz pausadamente: **Ba-ta-ti-nha frita, um, dois, três.** Quando inicia a frase: Ba-ta-ti-nha..., as “Estátuas” desencostam da parede de largada e começam a se movimentar em direção à parede de chegada. Quando ele diz: **... três**, as “Estátuas” precisam parar no local e na posição em que estiverem.



Depois que todos estiverem familiarizados com a brincadeira, vocês podem fazê-las com diferentes variações. Seguem duas sugestões:

1. Posição da estátua

Vocês podem inventar diferentes formas de ficar parado, então o “Observador” dirá: Batatinha frita, um, dois... macaco!, e todos terão que parar em posição de macaco. A posição pode ser muito variada e tratar de diferentes assuntos.

Objetos:

Batatinha frita, um, dois... canudo!

Sentimentos:

Batatinha frita, um, dois... medo!

Personagens:

Batatinha frita, um, dois... Cinderela!

2. Em movimento

Nesse caso, o “Observador” informa às “Estátuas” como elas deverão se movimentar antes de iniciar a frase. Por exemplo, o “Observador” diz: **“Nessa rodada, todos devem engatinhar”** e segue com o Batatinha... Assim, as “Estátuas” só podem se mexer engatinhando.

Dica: Se houver um espaço grande, ou quintal comprido, as pessoas podem se movimentar bem rápido, até correndo. Mas se o ambiente for pequeno, vocês podem combinar de se movimentar bem devagar e caberá ao “Observador” ser mais ou menos ágil ao dizer a frase.



Brincadeiras

de estátua

PIMENTA, PIMENTINHA, PIMENTÃO

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 3 anos*

Pimenta, pimentinha, pimentão, sapatinho de algodão? Essa pergunta é a deixa para iniciar uma brincadeira em que, tradicionalmente, quem pergunta “puxa” uma criança para que ela vire uma estátua. A força do “Puxador” irá variar de mais forte para mais fraca. Quem é puxado determina essa força ao responder à pergunta.

Se ele diz **Pimentão**, deve ser puxado com muita força; se diz **Sapatinho de algodão**, com muita delicadeza. Aqui, sugerimos uma adaptação para espaços internos e com sombras!

Onde fazer?

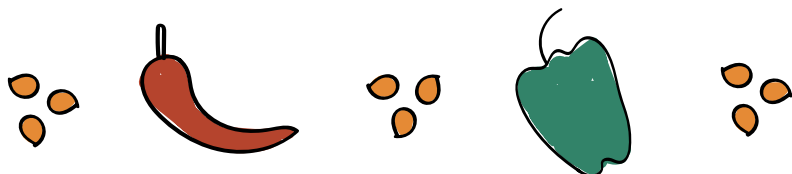
EM UM AMBIENTE BEM ESCURO COM UMA LANTERNA.

Material necessário:

LANTERNA, QUE PODE SER A DO CELULAR.

Atenção:

ALGUMAS CRIANÇAS PODEM NÃO SE SENTIR À VONTADE EM AMBIENTES ESCUROS. SE FOR O CASO DO SEU(UA) FILHO(A), PROCURE MANTER A LANTERNA ACESA O TEMPO TODO.



Nessa versão, em vez de a resposta à pergunta: Pimenta, pimentinha, pimentão, sapatinho de algodão? determinar a força do puxão, ela irá indicar o tamanho da sombra que irá se formar.

A brincadeira pode ser feita com duas pessoas ou mais. Uma das pessoas segura a lanterna e coloca o foco conforme o pedido das outras, que ficam, uma ao lado da outra, na frente de uma parede. A pessoa que está com a lanterna para na frente de cada um e pergunta:

– **Pimenta, pimentinha, pimentão, sapatinho de algodão?**

Cada uma das pessoas irá responder a opção desejada e fazer uma estátua.

Conforme a escolha, quem está com a lanterna fará uma sombra pequena (ficando com a lanterna perto) ou grande, indo cada vez para mais longe. Do menor para o maior: sapatinho de algodão, pimentinha, pimenta e pimentão.

Dica: Os movimentos para a sombra podem ser feitos com todo o corpo ou somente com uma parte dele, como as mãos ou os pés.

Brincadeiras de conversa e adivinhações

LÁ VAI UMA BARQUINHA

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 2 anos*

Onde fazer?

EM QUALQUER LUGAR DA CASA. PODE SER FEITO QUANDO TODOS ESTÃO JUNTOS COZINHANDO OU LIMPANDO A CASA.

Atenção:

PARA ESSA BRINCADEIRA, É IMPORTANTE QUE AS CRIANÇAS SAIBAM FALAR, DE FORMA A SE COMUNICAREM COM OS PAIS. MENORES DE 4 ANOS DIFICILMENTE CONSEGUIRÃO BRINCAR "SEGUINDO AS REGRAS", MAS LEMBRE-SE DE QUE A IDEIA É GARANTIR A DIVERSÃO!

Essa brincadeira, conhecida como "Lá vai uma barquinha", também é chamada de **"Quando eu for para a lua"** e é uma delícia de brincar quando estamos entediados ou fazendo algo que nos permita prestar atenção no que está sendo dito.

1. UMA das pessoas começa dizendo: Lá vai uma barquinha carregada de batata (por exemplo).

2. A SEGUNDA terá que dizer: Lá vai uma barquinha carregada de batata e chocolate.

3. A TERCEIRA irá repetir o que as duas primeiras disseram e incluir mais uma coisa: Lá vai uma barquinha carregada de batata, chocolate e churrasco.

A brincadeira continua até que todos tenham incluído algo para a barquinha levar e depois a roda recomeça. Se a sua família tiver uma ótima memória, essa barca poderá seguir carregada de muitas coisas até que a primeira pessoa erre.

A brincadeira termina quando a primeira pessoa errar, quando só uma ainda souber falar a sequência ou quando vocês cansarem de brincar.

Uma possibilidade é incluir gestos em cada objeto. A brincadeira ficará mais engraçada. Os gestos vão ajudar a lembrar quais são os objetos transportados, mas será mais uma coisa para lembrar — o objeto e o gesto que o representa.

Dica: Vocês podem brincar por categorias. Por exemplo, caso estejam brincando enquanto cozinham, podem escolher levar apenas alimentos; se a brincadeira for durante a faxina, podem levar somente objetos e produtos de limpeza. Nesse momento de isolamento, a barquinha poderá levar desejos ou o nome das pessoas de quem estão com saudades!



Brincadeiras de conversa e adivinhações

ADIVINHA QUEM...

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 3 anos*

O que é, o que é...? Como o nome indica, as adivinhas vêm do verbo adivinhar — são charadas, perguntas, questões que, para serem decifradas, exigem uma solução sagaz ou criativa.

Onde fazer?

EM UM LUGAR ONDE AS PESSOAS POSSAM SE ENXERGAR AO CONVERSAR, COMO EM VOLTA DE UMA MESA.

Várias adivinhas são conhecidas de muita gente. Algumas são fáceis, mas outras exigem pensar muito para adivinhar. Nessa brincadeira você irá conhecer (ou reconhecer) algumas da nossa tradição oral e criar novas.

Antes de inventar adivinhas, é preciso que as crianças estejam familiarizadas com a brincadeira. Comece fazendo as charadas num momento em que as crianças não estejam muito agitadas, mas conversando com você. Tente surpreendê-las! Faça duas ou três num dia. No dia seguinte, repita uma delas e faça mais uma...

Seguem 11 adivinhas para você tentar descobrir!

Entre na brincadeira desde já e não leia as respostas antes de formular sua ideia.

1. QUAL É O LUGAR EM QUE TODOS PODEM SENTAR, MENOS VOCÊ?
2. O QUE CONTINUA QUENTE MESMO DEPOIS DE FICAR BASTANTE TEMPO NA GELADEIRA?
3. O QUE É, O QUE É: SÃO SEMPRE GRANDES AMIGOS, PASSAM O DIA SE BATENDO, MAS NÃO FAZEM MAL AOS OUTROS, EMBORA VIVAM MORDENDO?
4. QUAL É A MELHOR MANEIRA DE CONVERSAR COM O LOBISOMEM?
5. O QUE É QUE SÓ PODE SER USADO DEPOIS DE QUEBRADO?
6. O QUE É, O QUE É: É ÁGUA E NÃO VEM DO MAR, NEM NA TERRA NÃO NASCEU, DO CÉU ELA NÃO CAIU, TODO MUNDO JÁ LAMBEU?
7. O QUE É, O QUE É: TEM ASA, MAS NÃO É PASSARINHO, TEM TROMBA E NÃO É ELEFANTE?
8. O QUE É, O QUE É: TEM BOCA, MAS NÃO FALA, TEM PÉ, MAS NÃO ANDA?
9. O QUE É, O QUE É: TEM COROA, MAS NÃO É REI, TEM ESCAMA, MAS NÃO É PEIXE?
10. POR QUE O MACACO-PREGO TEM MEDO DO MAR?
11. O PAI DE RAFAELA TEM CINCO FILHAS: LALÁ, LELÉ, LILI, LOLÓ E ...

Durante a brincadeira, você faz a pergunta e dá um tempo para que todos possam pensar na resposta. Se estiver muito difícil, você pode dizer uma dica que os ajude a identificar a resposta, ou fazer uma mímica.

Depois de alguns dias, vocês podem inventar adivinhas. Elas podem ser sobre qualquer assunto, mas também sobre as pessoas da casa ou da família e de quem vocês sentem saudades.

Exemplos:

Se na sua casa tiver alguém que demore muito para sair da cama, a adivinha pode ser:

Quem é, quem é, que quando o sol nasce, os olhos não abrem?

Se estiverem com saudades da vovó que faz um bolo delicioso, podem criar algo como:

Quem é, quem é: mistura chocolate com afeto e faz todo mundo sorrir (ou engordar, ou se deliciar)?

Mas não vale fazer adivinhas que possam chatear seus familiares! Uma brincadeira com uma característica afetiva ou engraçada diverte a todos, mas ressaltar algo que chateie alguém estraga a brincadeira.

Dica: Esse momento poderá ajudá-los a observar gostos e características de seus familiares. Lembre-se de que uma forma boa de conviver é fazer elogios. Que tal fazer adivinhas que falem sobre as qualidades de cada um?



Respostas:

1. Seu cele
2. Pimenta
3. Os dentes
4. Pelo telefone
5. O ovo
6. Fagulha
7. Bule
8. Fogão
9. Abacaxi
10. Por causa do tubarão-martelo
11. Kafketa

Brincadeiras de conversa e adivinhações

CASA DE BRUXA

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 4 anos*

Essa brincadeira, criada para esse momento de isolamento, teve como referência o tradicional Pega-Pega Bruxa. Aqui, em vez de um Pega-Pega, a proposta é fazer uma adivinha a partir de desenhos.

Onde fazer?

EM QUALQUER AMBIENTE DA CASA. PODE ATÉ SER PELA CASA TODA!

Material necessário:

PAPEL, LÁPIS OU CANETA PARA TODOS OS PARTICIPANTES. UMA AMPULHETA OU QUALQUER OBJETO QUE CONTE O TEMPO (1 MINUTO).

Atenção:

ESSA BRINCADEIRA FICARÁ MAIS DIVERTIDA COM TRÊS PESSOAS OU MAIS, MAS É POSSÍVEL BRINCAR COM APENAS DUAS.

Nessa versão, a “Bruxa” estará fantasiada com algum adereço que a identifique — pode ser um chapéu, uma capa, uma vassoura. Os adereços podem ser feitos com objetos da casa: por exemplo, uma panela pode virar o chapéu da “Bruxa” e uma manta, a capa.

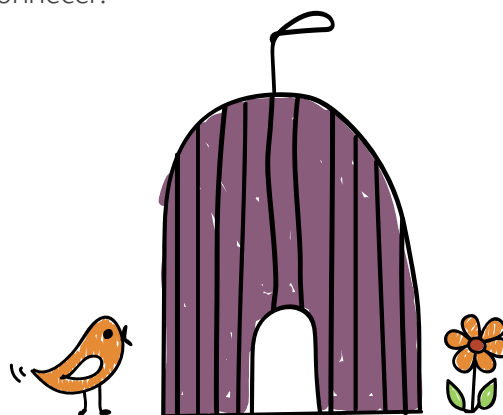
A “Bruxa” diz: **“Eu transformo essa casa em uma caixa fechada (ou em uma gaiola, ou em um cofre)”**.

Ela também poderá dizer outras coisas que deem a sensação de que todos estão presos dentro de casa. Então os participantes irão pegar o papel e o lápis e dizer: Eu vou fugir por esse portal e você não vai me encontrar! A “Bruxa” responde: **“Só se conseguir fugir em 1 minuto!”**.

Os “Fugitivos” terão 1 minuto para fazer um desenho que represente um lugar — pode ser uma cidade de que todos gostem muito, um parque a que estão com saudades de ir, uma floresta encantada, a casa da vovó, o fundo do mar, a galáxia...

Ao olhar o desenho, a “Bruxa” deve descobrir qual é o lugar desenhado. Se ela acertar, quem fez o desenho define se quer ser a “Bruxa” na próxima rodada ou se prefere continuar como “Fugitivo”.

Com essa brincadeira é possível viajar por lugares conhecidos dos quais estamos com saudades ou visitar muitos lugares do mundo que gostaríamos de conhecer!



PEGA-PEGA BRUXA

Quando o isolamento acabar,

vocês poderão brincar de Pega-Pega Bruxa! É uma brincadeira tradicional feita com várias pessoas e ao ar livre.

Nesse pega-pega, o “pegador” é a “Bruxa”, que transforma os fugitivos em árvore, ponte ou pedra. Quando a “Bruxa” pega algum participante, ele se transforma em:

- **Árvore**

ficando em pé com as pernas abertas.

- **Ponte**

colocando pés e mãos no chão, de tal modo que seja possível alguém passar por baixo.

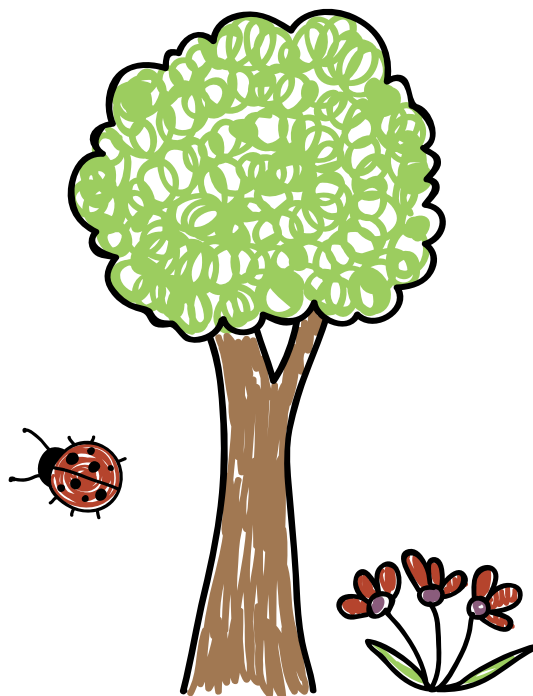
- **Pedra**

ficando todo encolhido, abraçando as pernas com os braços e aproximando a cabeça dos joelhos, tentando formar uma bolinha ou pedra.

Os outros fugitivos podem salvar os colegas das seguintes formas:

- *Rastejando por baixo da árvore.*
- *Passando embaixo da ponte.*
- *Saltando sobre a pedra.*

A brincadeira acaba quando restarem poucos fugitivos. Se for feita com muitas pessoas, pode-se ter até três “Bruxas”.



Brincadeiras de conversa e adivinhações

TRÊS MARINHEIROS

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 5 anos*

Na rua, na escola, no parque, essa brincadeira é feita com três equipes de duas pessoas ou mais. Aqui foi feita uma adaptação para ser brincada dentro de casa, com ao menos duas pessoas. Trata-se de um jogo de adivinhação que inclui movimentos corporais.

Onde fazer?

EM UM CORREDOR OU OUTRO LUGAR QUE POSSIBILITE UM POUCO DE DESLOCAMENTO.

Material necessário:

UMA AMPULHETA (DE 1 MINUTO), UM TIMER, UM CRONÔMETRO DE CELULAR OU MESMO UM RELÓGIO. O IMPORTANTE É QUE SEJA UM OBJETO QUE CONTE 1 MINUTO. PAPEL E LÁPIS PARA MARCAR A PONTUAÇÃO.

Cada pessoa fica de um lado do corredor ou do espaço em que combinaram brincar. Uma delas, que chamaremos de "Visitante", começa a andar em direção à outra, cantando:

**Somos dois marinheiros
Da carroça de um pandeiro
De uma perna só.**

No momento em que fala de uma perna só, o "Visitante" começa a pular até o outro "Marinheiro". Quando o "Visitante" chega pertinho, o "Marinheiro" pergunta:

O que vieram fazer?

O "Visitante" responde:

Combater!

O "Marinheiro" retruca:

Então, combate pra gente ver!

Nesse momento, o "Visitante" irá fazer uma imitação. Essa imitação deve ser de algo previamente combinado entre os participantes, de diferentes categorias, por exemplo: animais, comidas, meios de transporte, personagens, pessoas famosas etc.



A primeira imitação é feita sem som. Se o “Marinheiro” adivinhar em 1 minuto, ganha dois pontos. Depois de 1 minuto, o “Visitante” começa a fazer um som que remeta ao que está imitando. O “Marinheiro” terá mais 1 minuto para adivinhar; caso adivinhe, ganha um ponto; se não adivinhar, não ganha nenhum.

DEPOIS DA PRIMEIRA ADIVINHAÇÃO, CADA UM VOLTA AO SEU LUGAR NO CORREDOR E INVERTEM AS POSIÇÕES, COMEÇANDO NOVAMENTE. O JOGO TERMINA QUANDO UM DOS JOGADORES COMPLETAR DEZ PONTOS OU QUANDO ESTIVEREM CANSADOS DE BRINCAR.

Se estiverem em três ou mais pessoas, o jogo acontece do mesmo jeito, com um “Visitante” (que faz a imitação) e vários “Marinheiros”. Nesse caso, ganha ponto apenas quem adivinhar. E vocês precisam combinar um sistema de rodízio para que todos possam ser “Visitantes” e “Marinheiros”.

Dica: Se os jogadores forem muito competitivos, dessas pessoas que sempre brigam para ganhar, torne esse jogo uma proposta colaborativa, em que os pontos são dos dois e podem contar em quanto tempo conseguiram somar os dez pontos.



Brincadeiras de conversa e adivinhações

MUSEU DE CERA

INDICAÇÃO ETÁRIA: *a partir de 5 anos*

Fazer uma estátua é muito divertido! Nessa brincadeira, criada para esse momento de isolamento, a estátua é feita de um jeito diferente: uma pessoa “modela” a outra como se fosse um boneco de cera.

Onde fazer?

EM UM ESPAÇO DA CASA NO QUAL TODOS POSSAM ESTAR JUNTOS. CONFORME O JEITO DE CADA FAMÍLIA, PODE SER INTERESSANTE TER ESPAÇO PARA DEITAR.

Material necessário:

PAPEL, LÁPIS OU CANETA, LENÇOS, FITAS, CHAPÉUS E OUTROS ADEREÇOS QUE VOCÊS TENHAM EM CASA.

Atenção:

A BRINCADEIRA FICA MAIS DIVERTIDA COM TRÊS OU MAIS PESSOAS, MAS PODE SER FEITA COM DUAS.

A brincadeira começa com a criação de um conjunto de cartas que trazem desenhos ou palavras escritas que indiquem a estátua que deve ser feita. Vocês podem escolher algumas categorias e fazer diferentes desenhos, um em cada carta.

Seguem alguns exemplos:

- Animais:

gato, cobra, elefante, girafa.

- Objetos:

canetas, papéis, bolas, cadeiras.

- Ações:

correr, cozinhar, dormir, sentar.

O legal é ter vários desenhos e nem todos precisam saber o que o outro fez! Se os desenhos não deixarem claro o que é, será necessário colocar também uma palavra. As cartas podem indicar as categorias. Caso não gostem de desenhar, vocês podem recortar imagens de revistas, jornais e folhetos para fazer as cartas.

Vocês também podem usar cartas de jogos prontos que, eventualmente, tenham em casa, como Lince, Jogo da Memória etc. A ideia é que as cartas fiquem mais ou menos assim:



O divertido é ter várias cartas para jogar e nem todos precisam conhecer todas. Quanto menos uns conhecerem as cartas feitas pelos outros, melhor! Depois que as cartas estiverem prontas, a brincadeira pode começar. Indicamos duas sugestões, uma com duas pessoas e outra com três ou mais.

1. Duas pessoas

Nesse caso, haverá um “Modelador” e um “Boneco de Cera”. O “Modelador” sorteia uma das cartas e não diz nada para o Boneco.

O “Boneco” pode estar deitado e o “Modelador” começa fazendo uma massagem bem gostosa, como se estivesse preparando a cera/massa para montar o “Boneco”. Depois, passa a “modelar” o “Boneco”, mexendo no tronco, braços e pernas e deixando na forma que acha que representa o que está indicado na carta. Depois de arrumar o corpo, podem ser usados panos e adereços para deixar a pessoa mais parecida com o que ela representa.

Quando o “Modelador” achar que o “Boneco” está pronto, ele dirá: **“Boneco de Cera, você está pronto! Se quiser voltar a ser gente, terá que descobrir no que se transformou”**.

Então, o “Boneco” tenta adivinhar no que o “Modelador” o transformou. Se estiver muito difícil, o “Modelador” poderá dar algumas dicas até o “Boneco” adivinhar.

2. Três pessoas ou mais

Com várias pessoas, a brincadeira pode ficar mais divertida! Além do “Modelador” e do “Boneco”, nessa versão haverá também um “Adivinhador”. Depois do sorteio da carta, da massagem e da transformação do “Boneco”, caberá ao “Adivinhador” descobrir qual é a estátua. Se ele descobrir, passa a ser o “Modelador”, que passa a ser o “Boneco” que, então, passa a ocupar o lugar do “Adivinhador”. Mas é divertido que o “Boneco” não saiba no que está se transformando, assim não poderá ajudar ou dificultar a modelagem.

ESSA BRINCADEIRA PODE RENDER BOAS LEMBRANÇAS E VÁRIAS RISADAS! VALE A PENA TIRAR FOTOS DAS ESTÁTUAS QUANDO ESTIVEREM PRONTAS, ATÉ PARA O “BONECO” ENXERGAR A TRANSFORMAÇÃO.



