

50 BRINCADEIRAS PARA RECREAÇÃO

1 – Dança balão

Idade: a partir de 2 anos

Número de participantes: 2

Com um pedaço de pano (TNT) ou outro qualquer, coloque uma música bem alegre e estimulante, Encha balões coloridos e vá acrescentando no pano a medida que os participantes vão movimentando o mesmo. O objetivo da brincadeira é não deixar nenhum balão cair do pano. Brincadeira super legal para se trabalhar habilidades motoras, concentração e atenção.

2 – Cinco Marias

Idade: a partir de 7 anos

Número de participantes: a partir de 1

Pegue cinco saquinhos de tecido e encha-os com areia ou arroz. Jogue as cinco marias no chão. Escolha uma, jogue para cima e pegue outra do chão, a tempo de pegar a primeira antes de cair. Na próxima rodada, jogue um saquinho para cima enquanto pega dois no chão e volta a recolher a primeira antes de cair. E assim sucessivamente.

3 – Telefone sem fio

Idade: a partir de 4 anos

Número de participantes: a partir de 4

As crianças devem ficar em círculo ou enfileiradas. A primeira cria uma mensagem e fala no ouvido da próxima. A mensagem vai passando adiante, cada um dizendo aquilo que entendeu. O último participante deve dizer, em voz alta, o que ouviu. Se estiver correto, o criador da mensagem vai para o fim.

4 – Mímica

Idade: a partir de 5 anos

Número de participantes: a partir de 4

Divida as crianças em dois times. Um participante deve se dirigir ao grupo adversário, que irá falar alguma palavra. A criança tem três minutos para representar, apenas com gestos, e o time deve adivinhar. O time que acertar mais, ganha.

5 – Boliche

Idade: a partir de 3 anos

Número de participantes: a partir de 2

Faça os pinos com garrafas pet, cheias até a metade. Depois, com uma bola, o jogador deve tentar derrubá-las. Em cada rodada, o participante pode tentar duas vezes.

6 – Morto-vivo

Idade: a partir de 4 anos

Número de participantes: a partir de 4

Coloque as crianças em uma fila. Uma delas (que precisa estar fora da fila) ou você mesmo, fica de frente. Quando disser “morto”, elas devem se abaixar. E quando for “vivo”, elas precisam estar de pé. O condutor deve ir alternando as palavras e a velocidade. Quem errar, está fora da brincadeira.

7 – Bolhas de sabão

Idade: a partir de 2 anos

Número de participantes: a partir de 1

Misture duas colheres de sopa de detergente em um copo de água. Mexa bem e com um canudinho assopre. Quanto mais devagar a criança assoprar, maior ficará o bolha.

8 – Amarelinha

Idade: de 7 a 10 anos

Número de participantes: a partir de 1

Faça o desenho da amarelinha no chão e enumere os quadrados de 1 a 10. A criança joga uma pedra na primeira casa e, em um pé só, a pula e vai até a última. Na volta, pega a pedra do chão. Na próxima rodada, joga a pedra na casa 2 e vai até o fim em um pé só. E assim sucessivamente. Não pode colocar o segundo pé no chão, nem errar a casa.

9 – Estátua

Idade: a partir de 2 anos

Número de participantes: a partir de 3

Uma das crianças é escolhida como o chefe e as outras devem estar posicionadas de frente para ele. O chefe designa qual será a estátua. Pode ser de cachorro, passarinho, gato, cobra... Então, quem está no comando escolhe a estátua mais bonita, mais feia ou mais engraçada. Pode-se também colocar uma música para tocar e quando o chefe aperta o stop, todos param! O chefe vai a cada jogador e os provoca. Quem se mexer, perde!

10 – Balão fujão

Idade: de 6 a 10 anos

Número de participantes: a partir de 2

Trace uma linha de partida e uma de chegada. Cada jogador segura uma bexiga e um pedaço grande de papelão. Ao seu sinal, cada criança coloca sua bexiga no chão e a abana com o papelão, na direção da linha de chegada, e a traz de volta da mesma forma. O primeiro que terminar o percurso, ganha a corrida.

11 – Pular corda

Idade: a partir de 6 anos

Número de participantes: de 1 a 5

Duas crianças seguram a corda, uma em cada ponta, e fazem com que ela gire. Os outros participantes precisam pular a corda, que está em movimento. Isso pode ser feito com batidas lentas ou muito rápidas. Sai do jogo quem tropeça na corda. Também dá para pular em grupo, entrando um de cada vez ou todos juntos. Se a criança estiver sozinha, ela pode girar a corda com as duas mãos e pular!

12 – Casa de cartas

Idade: de 7 a 12 anos

Número de participantes: a partir de 2

As crianças devem juntar duas cartas e equilibrá-las de modo a criar um formato piramidal. Ao fazer vários “triângulos” dessa forma, é possível colocar uma carta na horizontal acima de dois triângulos e, assim, formar a base para o segundo andar. A ideia é formar um castelo, tomando muito cuidado para não derrubar tudo.

13 – Corrente infinita

Idade: a partir de 7 anos

Número de participantes: a partir de 4

Conforme o pegador capturar os outros jogadores, eles vão dando as mãos e formando uma corrente em que apenas as pontas podem pegar.

14 – Não me faça rir

Idade: a partir de 3 anos

Número de participantes: a partir de 2

Uma criança tenta fazer a outra rir, enquanto ela tenta desesperadamente segurar a risada. Quem rir primeiro perde.

15 – Troca-letra

Idade: de 10 a 12 anos

Número de participantes: 4 a 8

Uma das crianças propõe uma palavra de quatro letras. O primeiro jogador deve, formar uma palavra nova a partir daquela, mudando apenas uma letra, e assim sucessivamente. Exemplo: lata – pata – mata – mala – tala. Quem não bolar uma palavra em 30 segundos, ou repetir uma que já foi, é eliminado.

16 – Futebol de botão

Idade: a partir de 6 anos

Número de participantes: a partir de 2

Este jogo tem as regras similares ao futebol de campo, mas é possível criar suas próprias regras a cada partida. Com botões ou tampinhas de garrafas, é preciso chegar ao objetivo, o gol.

17 – Quem sou eu?

Idade: a partir de 6 anos

Número de participantes: a partir de 3

Os jogadores devem ficar numa roda, e cada um escolhe o nome de uma celebridade, personagem de filme ou desenho, ou mesmo do convívio delas, escreve num papel e gruda na testa do participante da direita, sem que ele veja. Cada criança faz perguntas para os outros jogadores sobre o que ela é. Por exemplo: eu sou uma mulher? E os jogadores só podem responder sim ou não. A criança então tem uma chance de dar um palpite. Ganha quem acertar primeiro.

18 – Desfazendo o nó

Idade: de 8 a 12 anos

Número de participantes: a partir de 4

Um dos participantes se afasta dos demais. Enquanto isso, o grupo faz uma roda, de mãos dadas. Depois, devem se enlaçar, sem largarem as mãos, com acrobacia, passando por baixo ou por cima das pernas e braços, de modo a formar um nó. O escolhido volta e tem de desfazer o nó até que as crianças voltem à posição original em roda, sem soltar as mãos.

19 – Dança das cadeiras

Idade: a partir de 6 anos

Número de participantes: a partir de 5

Separe algumas cadeiras, de acordo com o número de pessoas, menos um. Em uma fila indiana, os participantes devem circular pelas cadeiras, com as mãos para trás e ao som de uma música. Quando a música parar, elas devem se sentar na cadeira mais próxima. Quem ficou de pé é eliminado e uma cadeira deve ser retirada. Vence quem sentar na única cadeira que restar.

20 – Teatro de Sombras

Idade: a partir de 3 anos

Número de participantes: a partir de 1

Você irá precisar de uma caixa de papelão, tinta guache preta papel vegetal e luz . Construa os personagens utilizando sobras de EVA , cartolina ou papelão, logo em seguida pinte a caixa de papelão, recorte o fundo e cole o papel vegetal. Pronto , agora é soltar a imaginação e criar...

21 – Detetive

Idade: a partir de 6 anos

Número de participantes: a partir de 5

Para essa brincadeira, você vai precisar escrever num papel a inicial A (de assassino), em outro D (de detetive) e os outros com o V (de vítima) – some todos os participantes e subtraia dois para saber quantas vítimas o jogo terá. Misture e deixe cada criança pegar um papel sem saber o que é. O assassino precisa “matar” o maior número de vítimas e, para isso, ele deve piscar discretamente para as pessoas. Quando as vítimas forem atingidas, elas devem dizer “morri” e abaixar a cabeça. Caso o detetive perceba as piscadas, ele deve dizer ao assassino: “Preso em nome da lei”.

22 – Corre-cutia

Idade: a partir de 3 anos

Número de participantes: a partir de 4

Os participantes devem sentar em uma roda e um participante fica de pé, com um lenço na mão. Enquanto todos cantam a canção “Corre cutia na casa da tia”, o participante dá voltas por trás dos que estão sentados. No fim da música, ele coloca o lencinho atrás de alguém, que deve sair correndo atrás do primeiro. Ou o pegador pega o fugitivo ou o fugitivo se senta no lugar dele, o que vai transformar o pegador no próximo a dar voltas com o lencinho.

23 – Pega-varetas

Idade: a partir de 6 anos

Número de participantes: de 2 a 6

Pegue várias varetas coloridas e uma preta. Jogue-as em uma mesa, de uma só vez. Cada jogador precisa retirar as varetas, uma de cada vez, sem que as outras se movam. Se elas se mexerem, o participante passa a vez. Em geral, cada cor tem uma pontuação. Quando acabarem as varetas, ganha quem alcançar a maior pontuação.

24 – Casinha

Idade: a partir de 2 anos

Número de participantes: a partir de 1

Essa brincadeira pode ser feita em qualquer espaço e com diversos tipos de brinquedos, como bonecas e bichos de pano. As crianças representam os papéis sociais e podem invertê-los, por exemplo, cada hora uma é mãe e a outra a filha.

25 – Código secreto

Idade: de 8 a 12 anos

Número de participantes: a partir de 2

Aqui, a imaginação é o único material necessário. A ideia é que as crianças criem uma nova língua, como a do p, em que se coloca a letra p na frente de cada sílaba da palavra.

26 – O objeto oculto

Idade: de 8 a 10 anos

Número de participantes: de 4 a 12

Uma das crianças escolhe um objeto que está à vista no ambiente, diz a cor dele e espera que os outros jogadores o encontrem. Ela também pode dar outras dicas. O primeiro que achar o objeto escolherá o próximo, na próxima rodada.

27 – Upa, upa, cavalinho

Idade: de 6 a 9 meses

Número de participantes: 2 (um adulto e um bebê)

Sente-se numa cadeira. Cruze as pernas e sente a criança em cima de seus tornozelos. Segure suas mãos enquanto move suas pernas para cima e para baixo, cantando “upa, upa, cavalinho”.

28 – Os cinco pulos

Idade: de 6 a 7 anos

Número de participantes: de 4 a 8

Os participantes devem se colocar lado a lado numa linha imaginária. Dado o sinal, todas dão cinco pulos para a frente. Ganha quem parar mais longe.

29 – Repórter por um dia

Idade: de 6 a 12 anos

Número de participantes: a partir de 2

A criança que será a “entrevistadora” pega um gravador, ou mesmo uma escova de cabelo, para fingir que é o microfone. Se tiver mais de uma criança, sugira que uma seja a repórter da bancada e a outra a repórter da rua. As crianças podem separar assuntos antes da brincadeira para debatê-los.

30 – Dicionário

Idade: de 8 a 12 anos

Número de participantes: de 4 a 12

Pegue um dicionário, abra numa página qualquer e leia em voz alta para as crianças a definição de uma palavra aleatória. O primeiro jogador que adivinhar a palavra marca um ponto. O vencedor será o primeiro que marcar 10 pontos.

31 – Batata quente

Idade: a partir de 4 anos

Número de participantes: a partir de 4

Com uma bola em mãos, as crianças devem estar dispostas em um círculo. Elas podem estar de pé ou sentadas, tanto faz. Uma delas deve estar fora da roda e com os olhos tampados. Ela deve cantar “Batata quente, quente, quente, quente...” em diferentes velocidades para que as outras passem a bola. Quando ela disser “queimou”, quem estiver com a bola em mãos é eliminado.

32 – Desenho maluco

Idade: a partir de 5 anos

Número de participantes: de 3 a 4

Dê uma folha em branco para cada participante. No alto da folha, cada um deve desenhar uma cabeça. Depois, dobram-se os papéis para esconder o que foi feito. Trocam-se as folhas e, então, cada um desenha o corpo. Repita as instruções, até que cada criança desenhe uma parte do corpo, sem ver a anterior. No fim, abra os papéis e veja os desenhos que se formaram.

33 – Desenhando nas costas

Idade: de 6 a 10 anos

Número de participantes: a partir de 2

Uma das crianças escolhe “desenho” ou “palavra” e então com o dedo indicador faz uma representação nas costas de outra criança. O jogador que está tendo as costas desenhadas tem três chances de acertar. O desenhista pode dar dicas também.

34 – Stop

Idade: de 8 a 12 anos

Número de participantes: a partir de 4

Cada participante pega uma folha sulfite e divide em 5 colunas denominadas: nome, cidade, país, animal e vegetal. A cada rodada, um participante escolhe uma letra. Quem preencher primeiro todos os campos, com uma palavra para cada coluna, começando com a letra determinada, deve dizer Stop e todos os outros param de escrever. A cada resposta igual, os participantes levam 5 pontos. Se forem diferentes, 10 pontos. E se os outros não tiverem colocado nada, 15 pontos.

35 – Montar nos ombros

Idade: de 9 a 12 meses

Número de participantes: 2 (um adulto e uma criança)

Ajeite o bebê sobre os ombros de forma que as pernas pendam ao redor de seu

pescoço, apontando para a frente. Segure-o pelas mãos enquanto anda por aí. Varie os movimentos: pule num pé só, marche, gire...

36 – Passa anel

Idade: a partir de 4 anos

Número de participantes: a partir de 4

Um dos jogadores será o passador do anel. Com o objeto entre as palmas da mão, a criança deve passar suas mãos entre as dos participantes, que devem estar posicionados lado a lado ou em círculo. O passador deve fazer isso quantas vezes quiser, mas em uma delas deve deixar o anel. Quando acabar, ele pergunta a outro jogador com quem ficou o objeto. Se a pessoa acertar, os papéis são invertidos. Se não, tudo continua igual.

37 – Pular elástico

Idade: de 7 a 12 anos

Número de participantes: a partir de 3

Separe por volta de 2 metros de elástico de roupa e dê um nó unindo as pontas. Duas crianças devem ficar de pé, frente a frente, com o elástico em volta dos tornozelos, formando visualmente um retângulo. Uma terceira criança tem de fazer uma sequência de saltos, começando de um lado do retângulo, indo para o outro, e pisando sobre o elástico. Depois do término de cada sequência, a altura do elástico vai aumentando gradativamente.

38 – Jogo dos pontinhos

Idade: a partir de 6 anos

Número de participantes: a partir de 2

Em um papel sulfite, coloque vários pontinhos, cada quatro formando um quadrado. O jogador deve ligar dois pontos em cada jogada, formando retas. Quem fechar um quadradinho, deve colocar a sua letra inicial dentro dele. O jogo termina quando todos os quadrados estiverem fechados e ganha quem tiver o maior número de letras.

39 – Escolinha

Idade: de 6 a 10 anos

Número de participantes: a partir de 2

A clássica brincadeira em que uma criança é a professora e as outras ficam sentadas copiando da lousa, pode ser reinventada e tornar-se mais dinâmica. O “professor” faz uma lista de perguntas. Os outros jogadores ficam no degrau de uma escada. A cada resposta certa, o jogador sobe um degrau.

40 – Pula-rio

Idade: de 6 a 12 anos

Número de participantes: de 4 a 8

Estique duas cordas no chão, paralelamente, com intervalo de 50 centímetros entre elas. Esse espaço representará o rio. Os participantes devem fazer uma fila de um lado do rio, e um por vez, saltarem para o outro lado. A cada rodada, aumente a largura do rio. São eliminadas as crianças que “caírem na água”. O que sobrar, vence.

41 – Bola na moeda

Idade: de 7 a 11 anos

Número de participantes: a partir de 2

Dois jogadores se posicionam frente a frente, de pé. No chão, no meio dos dois, coloca-se uma moeda. As crianças jogam a bola uma para a outra, quicando no chão para tentar acertar a moeda.

42 – Pescaria de cliques

Idade: de 5 a 11 anos

Número de participantes: a partir de 2

Esvazie uma caixa de cliques em uma tigela grande. Entregue a cada criança um cabide de arame cuja ponta tenha a forma de gancho. Os participantes devem pescar os cliques com o gancho. O jogador que tiver pescado mais é o vencedor.

43 – Achou!

Idade: de 6 a 9 meses

Número de participantes: 2 (um adulto e um bebê)

Sente o bebê no chão ou numa cadeira de frente para você. Pegue uma toalha e cubra o rosto com ela. Tire a toalha e mostre o seu rosto enquanto diz “achou”. Experimente também colocar a toalha na cabeça do bebê e tirá-la.

44 – Cabo de guerra

Idade: a partir de 5 anos

Número de participantes: de 4 a 10

Divida as crianças em dois times. Cada um ficará de um lado do campo e segurando um lado da corda. Ao sinal, cada time puxa para o seu lado, com toda força. Ganha a equipe que ficar por pelo menos um minuto com a maior parte da corda.

45 – A letra mágica

Idade: de 10 a 12 anos

Número de participantes: de 4 a 8

Todos os participantes escolhem uma letra do alfabeto. Na sua vez, a criança recita uma frase em que todas as palavras comecem pela letra escolhida. Quem se enganar, ou não falar nada, é eliminado. A frase mais engraçada ou inteligente marca um ponto. O vencedor é quem obtiver mais pontos.

46 – Corrida de três pernas

Idade: de 8 a 12 anos

Número de participantes: de 12 a 40

As crianças devem se dividir em dois times, e dentro dos times em pares, em que um amarra sua perna direita à perna esquerda do outro. A um sinal, os primeiros têm que correr, cruzar a linha de chegada, voltar e tocar a próxima dupla, e assim por diante.

47 – Corrida de canguru

Idade: de 6 a 10 anos

Número de participantes: a partir de 8

Os jogadores se dividem em duas equipes e formam filas indianas. Dado o sinal da largada, a criança do início da fila coloca uma bola entre os joelhos e avança aos saltos até a linha de chegada; depois retorna e entrega a bola ao participante seguinte. O time vencedor será aquele em que todos os jogadores completarem o percurso primeiro.

48 – Tudo o que o seu mestre mandar...

Idade: de 6 a 10 anos

Número de participantes: a partir de 2

Um participante deve ser nomeado o mestre, que fica em frente aos demais, e ordena que imitem os seus gestos, dizendo: “O mestre mandou...”. Porém, as crianças só devem imitar se o mestre disser essa frase antes de indicar o gesto. O jogador que imitar sem ouvir “o mestre mandou”, é eliminado.

49 – Costas com costas

Idade: de 7 a 10 anos

Número de participantes: a partir de 9

Uma das crianças é escolhida como perseguidor. As demais devem se dividir em duplas, e ficar um de costas para o outro e com os braços enganchados. A um sinal do perseguidor, todas as duplas se desfazem e devem procurar novos parceiros. O jogador que sobrar é o novo perseguidor.

50 – Caçada ao tesouro

Idade: a partir de 6 anos

Número de participantes: a partir de 2

Deixe uma prenda escondida em algum lugar do ambiente. Em locais diferentes, coloque papéis que contenham as pistas que levarão ao tesouro. A primeira deve levar os participantes a segunda e assim sucessivamente até chegar na última, que será o prêmio. Esse jogo pode ser individual ou em equipe.

A importância do lúdico na Educação Infantil

Prof. Marcos L Souza

Pedagogo – Psicopedagogo – Educador Musical – Historiador

Mestre em educação e Filosofia