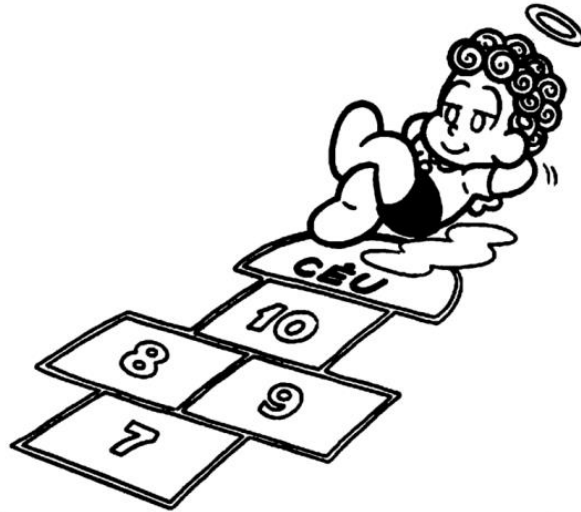


# AMARELINHA



ESTA É A BRINCADEIRA DE PULAR NUM PÉ SÓ SOBRE CASAS RISCADAS NO CHÃO, MENOS AQUELA EM QUE CAIU A PEDRA. SEU OBJETIVO É CHEGAR AO CÉU.

# BONECA



BRINQUEDO QUE JÁ FOI FEITO DE LOUÇA, MADEIRA, PANO E PLÁSTICO. IMITA UMA MENINA.

# CORDA



PULAR CORDA É UMA BRINCADEIRA TRADICIONAL QUE ENVOLVE GRANDE ATIVIDADE FÍSICA E COORDENAÇÃO. PODE SER BRINCADA SOZINHA OU COM OUTRAS PESSOAS TRILHANDO.

# DANÇA DAS CADEIRAS



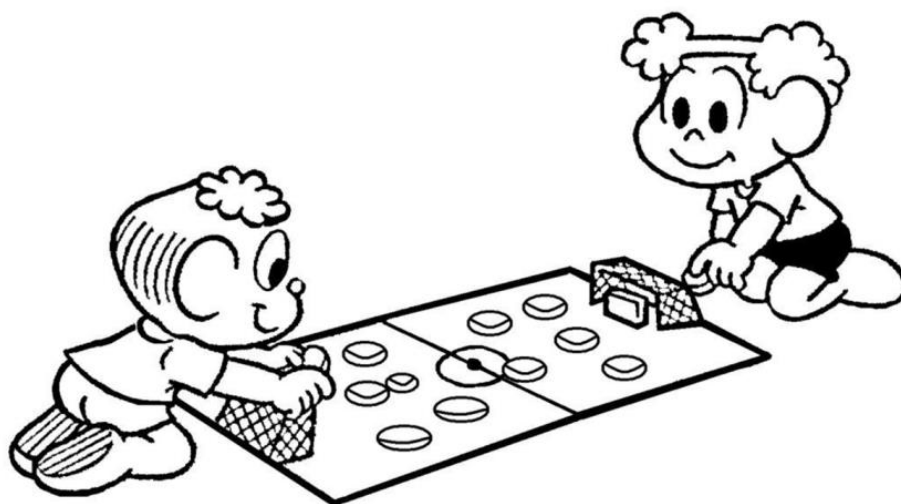
NESTA BRINCADEIRA TEM SEMPRE UM NÚMERO MAIOR DE CRIANÇAS DO QUE CADEIRAS. QUANDO TOCA A MÚSICA TODOS CORREM EM VOLTA DAS CADEIRAS. ASSIM QUE A MÚSICA PARAR, TEM QUE SENTAR RAPIDINHO. QUEM NÃO CONSEGUIR, ESTÁ FORA DA BRINCADEIRA.

# ESCONDE-ESCONDE



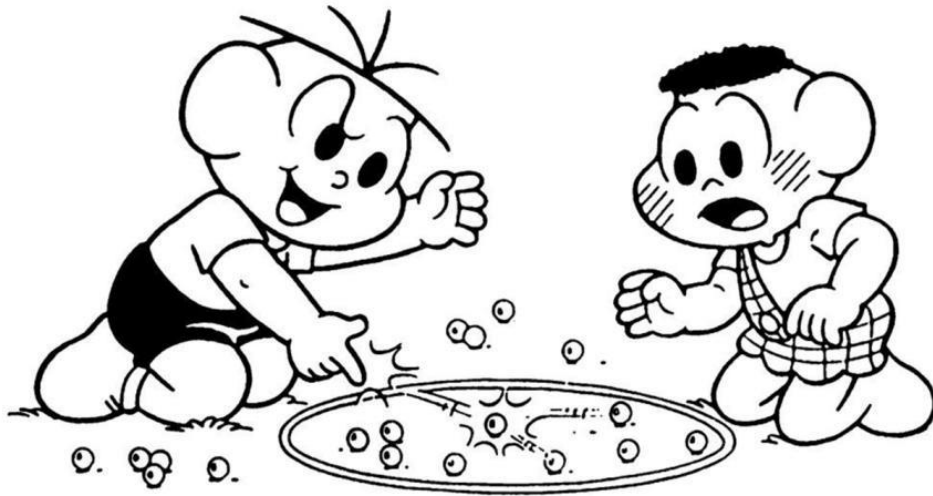
NESTE JOGO UMA CRIANÇA DEVE SAIR À PROCURA DAS OUTRAS QUE SE ESCONDERAM.

# FUTEBOL DE BOTÃO



O FUTEBOL DE BOTÃO, TAMBÉM CONHECIDO COMO FUTEBOL DE MESA, É UM JOGO SIMULADO DE FUTEBOL PRATICADO COM BOTÕES APROPRIADOS, QUE REPRESENTAM OS JOGADORES E SÃO MOVIDOS COM O AUXÍLIO DE UMA PALHETA.

# GUDE



JOGO INFANTIL COM BOLINHAS DE VIDRO.

# HISTÓRIAS



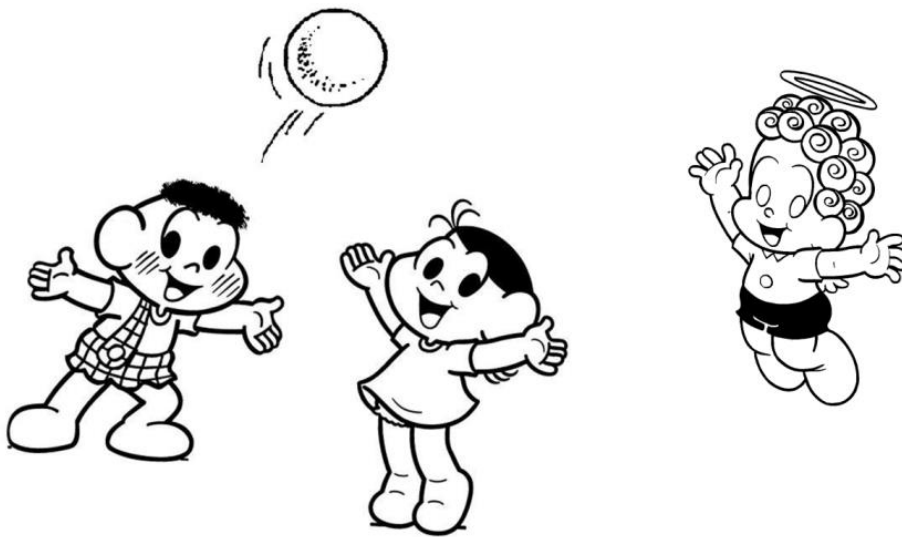
QUAL CRIANÇA QUE NÃO GOSTA DE OUVIR HISTÓRIAS?

# IOIÔ



É POSSÍVEL FAZER GRANDES MANOBRAS COM IOIÔ.

# JOÃO-BOBO



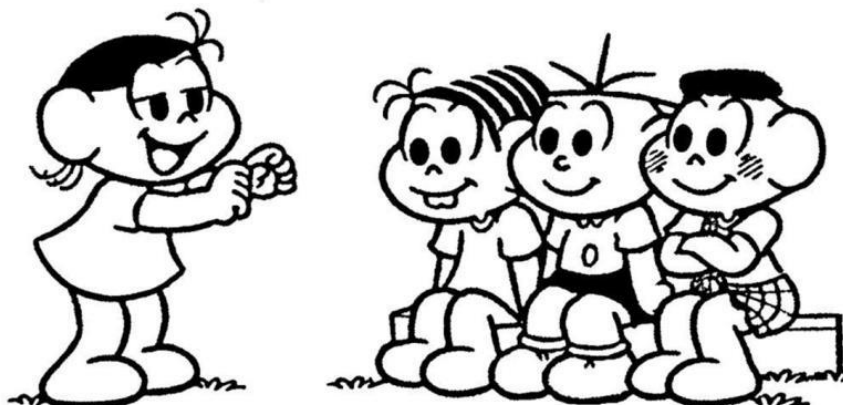
BRINCADEIRA DE BOLA ENTRE TRÊS CRIANÇAS. O QUE FICAR NO MEIO É O JOÃO-BOBO.

# LABIRINTO



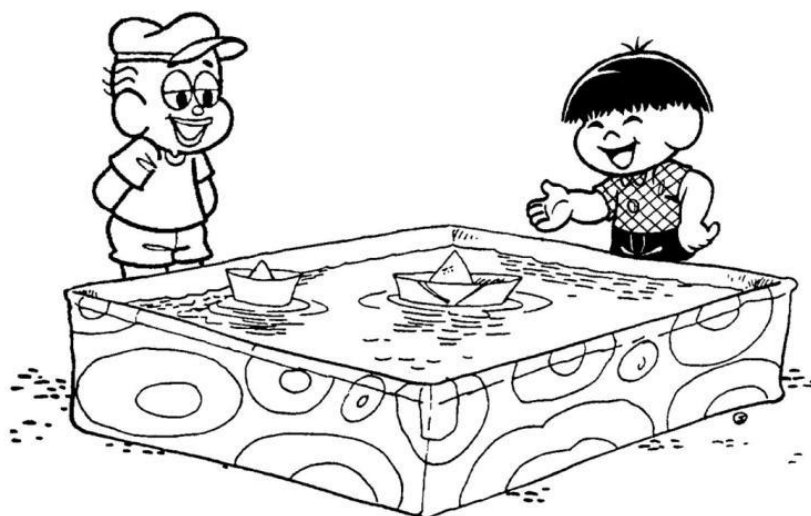
PASSATEMPO ONDE DEVEMOS DESCOBRIR O CAMINHO CERTO A SER PERCORRIDO.

# MÍMICA



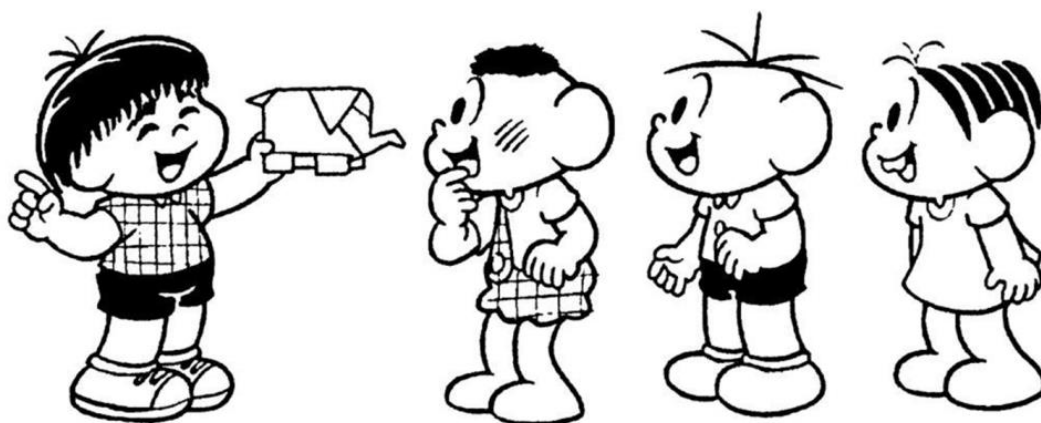
MÍMICA É UMA BRINCADEIRA QUE CONSISTE EM UMA PESSOA TER QUE REPRESENTAR UTILIZANDO-SE DE GESTOS, ALGO DE SUA ESCOLHA, SOBRE UM ASSUNTO ESCOLHIDO COM OS DEMAIS PARTICIPANTES. PODE SER UM ANIMAL, UM OBJETO, ETC... O RESTANTE DOS PARTICIPANTES DEVE, ENTÃO, TENTAR ADIVINHAR O QUE FOI REPRESENTADO.

# NAVIO



COLOCA-SE O NAVIO NA BANHEIRA CHEIA DE ÁGUA E DEIXA NAVEGAR.

# ORIGAMI



ORIGAMI É UMA ARTE MILENAR DE ORIGEM JAPONESA, QUE TEM COMO BASE A CRIAÇÃO DE FORMAS ATRAVÉS DA DOBRADURA DE PAPÉIS, SEM O USO DE CORTES.

# PIÃO



BRINQUEDO COM UMA PONTA DE FERRO, QUE GIRA ATRAVÉS DE UMA CORDA ENROLADA NELE PRÓPRIO.

# QUEBRA-CABEÇA



JOGO DE COMBINAÇÃO DE PEÇAS QUE SE ENCONTRAM EMBARALHADAS.



# RODA



BRINCADEIRA QUE CONSISTE NA FORMAÇÃO DE UMA RODA DE CRIANÇAS, UMA AO LADO DA OUTRA, DE MÃOS DADAS, CANTANDO E MOVIMENTANDO-SE EM CÍRCULOS.

# SUDOKU

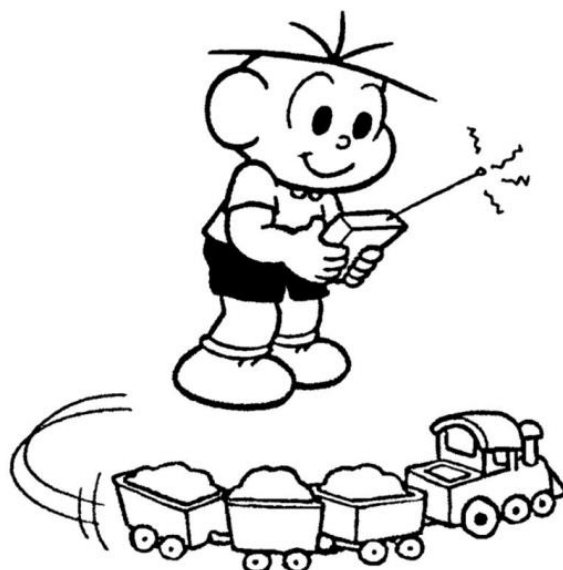
B		I	
	I		
		D	
	D		U



VAMOS PREENCHER O QUADRO COM AS LETRAS DA PALAVRA **BIDU**? NÃO VALE REPETIR NA HORIZONTAL, VERTICAL, NEM DENTRO DOS QUADRINHOS MENORES.

É UM TIPO DE PASSATEMPO, ONDE DEVEMOS PREENCHER OS QUADRINHOS COM NÚMEROS, LETRAS OU DESENHOS QUE FALTAM, SEM REPETIR NOS QUADROS MENORES.

## TREM



BRINQUEDO QUE IMITA UM TREM DE VERDADE, COM LOCOMOTIVA E VAGÕES, EM MINIATURA.

## URSINHO DE PELÚCIA



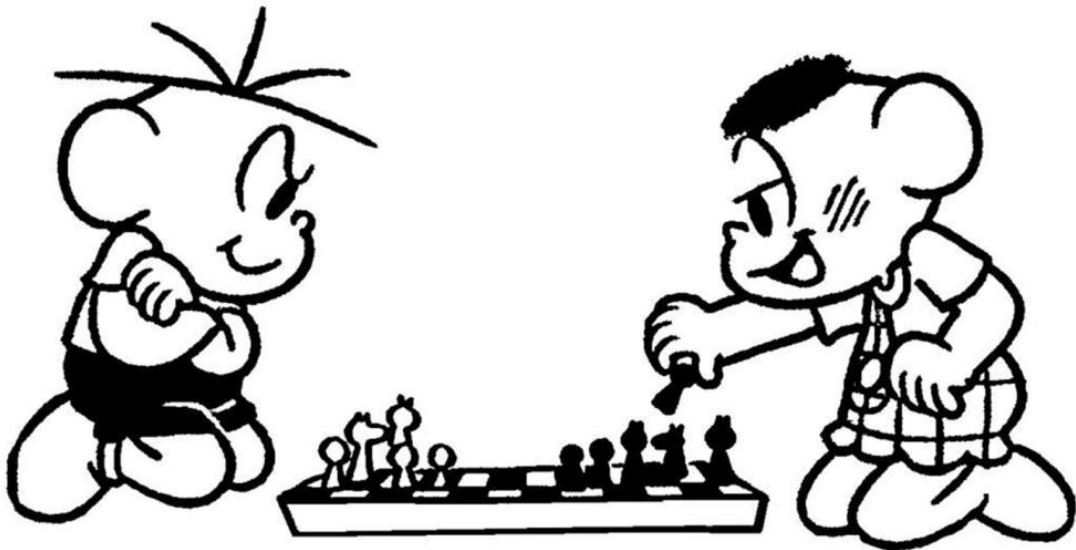
É DIFÍCIL IMAGINAR A CRIANÇA QUE NÃO GOSTARIA DE TER ESTE SIMPÁTICO, FOFINHO E CHARMOSO URSINHO DE PELÚCIA.

# VÍDEO-GAME



É UM BRINQUEDO MODERNO QUE DESENVOLVE A AGILIDADE DAS CRIANÇAS.

# XADREZ



JOGO DE PEÇAS BRANCAS E PRETAS EM QUE TEM O REI, A RAINHA, TORRES, BISPOS, CAVALOS E PEÕES.

# ZORRO



ZORRO É UM PERSONAGEM QUE VESTE MÁSCARA E CAPA PRETAS, TEM UMA ESPADA E LUTA POR JUSTIÇA. MUITAS CRIANÇAS GOSTAM DE USAR FANTASIAS, PODENDO SE VESTIR DE ZORRO, HOMEM ARANHA, SUPER-HOMEM OU QUALQUER OUTRA DE SUA PREFERÊNCIA.