



prefeitura de
**Bragança
Paulista**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



**ESTE MATERIAL
NÃO NECESSITA
SER IMPRESSO!**

ATIVIDADES:

BRINCADEIRAS



EM CASA

CONSTRUÇÃO



DE BRINQUEDOS

O BRINCAR na sua CASA!



Estamos vivendo um momento único e, por isso, é importante estarmos unidos e focados em buscar soluções para enfrentar o surto de Covid-19. As famílias também têm um papel fundamental nisso!

Mais do que nunca, precisamos caminhar juntos para atravessarmos este momento, dando exemplo e inspirando as nossas crianças. Por esse motivo, **NÓS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA REDE MUNICIPAL**, sugerimos, neste documento, atividades de **BRINCADEIRAS EM CASA** e **CONSTRUÇÃO DE BRINQUEDOS** a serem realizadas com as crianças, buscando minimizar os efeitos do afastamento temporário nas Unidades Escolares. É importante que os **familiares acompanhem e participem com seus filhos das atividades sugeridas**, seguindo juntos, em uma oportunidade de fortalecer os vínculos entre famílias, estudantes e escola.

ESTAMOS SEMPRE A DISPOSIÇÃO!!!



É hora de cuidarmos das nossas Famílias!!!!

Prevenção



Evite sair de casa



Lave as mãos frequentemente com água e sabão



Evite tocar olhos, nariz e boca



Não compartilhe objetos de uso pessoal



Limpe objetos que trazemos da rua e aqueles que são tocados frequentemente



Cubra com o braço, o nariz e a boca ao tossir ou espirrar



Utilize lenços descartáveis, jogue-os no lixo após o uso



Evite contato de crianças com idosos



Mantenha os ambientes arejados

Sintomas



Tosse



Febre



Dificuldades para respirar

Transmissão



Através de gotículas de saliva e catarro que podem contaminar



por contato físico



compartilhando objetos

Cuidados com quem apresentar os sintomas



Evite o contato com fluidos corporais



Permanença em isolamento domiciliar



Utilize luvas descartáveis para limpar roupas, objetos e o ambiente



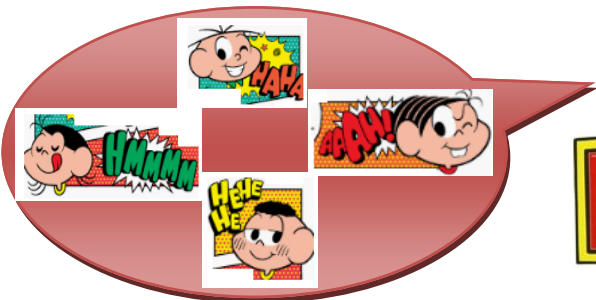
Procure o médico caso ocorra agravamento dos sintomas

Mais informações em: <https://www.saopaulo.sp.gov.br/coronavirus>
www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/saude/
<http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Default.aspx?tabid=9051>





Olá **AMIGUINHOS** e **AMIGUINHAS**!
Aqui é o seu **PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA**, tudo bem com **VOCÊS??**
Estou aqui hoje para propor um **DESAFIO** para você e toda sua **FAMÍLIA**, mas quem vai explicar melhor sobre esse **DESAFIO** serão os nossos amigos da...



TURMA DA MÔNICA

PREPARADOS PARA O NOSSO DESAFIO???

“O DESAFIO é... Quero ver quem consegue BRINCAR e JOGAR todos os DIAS!!!”

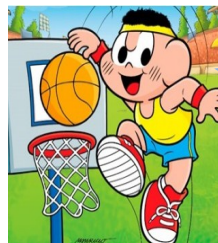
Vamos propor BRINCADEIRAS e JOGOS super DIVERTIDOS e FÁCEIS, lembrando que só podemos BRINCAR em CASA.

Vocês vão tirar de letra, pois muitas brincadeiras e jogos já praticaram com o seu PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA nas aulas.



É isso aí **MÔNICA... HAHHAHA!!!** “Quero falar para **VOCÊS** que a Organização Mundial de Saúde (OMS), recomenda 300 minutos de atividade física por semana”.

PORTANTO Turminha, vamos brincar muito!!!
Sempre lembrando que devemos manter nossa ROTINA DE ESTUDOS e obedecer os ADULTOS, pois sempre haverá o momento para nossas BRINCADEIRAS!



Boas dicas CEBOLINHA... HEHEHE!!!
Galerinha quero que VOCÊS sempre consultem um adulto antes de iniciar a atividade do dia, ok????

É isso mesmo **CASCÃO... HMMM**, que vontade de **BRINCAR** com **VOCÊS!!!** Para as **BRINCADEIRAS** e **JOGOS** ficarem mais **LEGAIS**, chamem o irmãozinho, a irmãzinha, o papai, a mamãe, o vovô, a vovó, qualquer um que **MORA** com você tá? **ASSIM** a **DIVERSÃO** estará garantida!!!



Olá **AMIGUINHOS** e **AMIGUINHAS**!
Aqui é a sua **PROFESSORA DE EDUCAÇÃO FÍSICA**, tudo bem com **VOCÊS??**
Quero só ver quem vai topar o **DESAFIO** hein!
Quando **RETORNAR** as aulas vou **QUERER** saber quem conseguiu cumprir as **ATIVIDADES, COMBINADO???** Logo... logo estaremos juntos!!!



Voltei AMIGUINHOS e AMIGUINHAS!
Vamos começar nossas BRINCADEIRAS e JOGOS???
Deixa eu explicar as regrinhas da nossa ATIVIDADE. Este é o TABULEIRO das NOSSAS BRINCADEIRAS e JOGOS, a cada DIA você irá BRINCAR de uma ATIVIDADE sempre seguindo o DIA de cada BRINCADEIRA! Preparados???

Convide alguém da sua CASA para BRINCAR!
Boa DIVERSÃO!

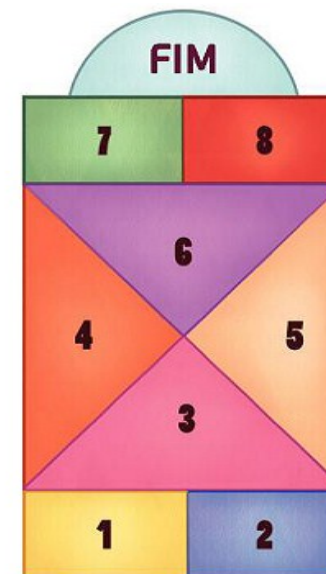
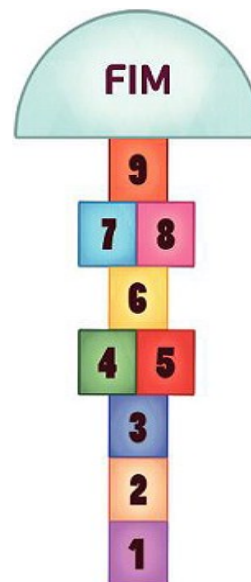
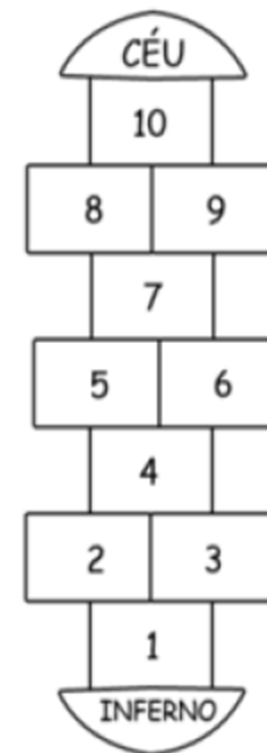


BRINCADEIRA 1

Jogos de Amarelinha

Este é o mais conhecido; a casa “Inferno” também pode ser chamada “Terra”, ou simplesmente não existir, mas o “Céu” sempre permanece, não importa o tipo de desenho.

1. Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.
2. Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
3. Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa do lado da outra, pode pôr os dois pés no chão.
4. Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2.
5. A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.
6. Perde a vez quem:
 - Pisar nas linhas do jogo
 - Pisar na casa onde está a pedrinha
 - Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair
 - Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta
7. Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.





Pedrinhas

Existem várias formas para brincar com esse jogo. Todas exigem muita agilidade e velocidade dos participantes. Uma das mais comuns é o jogador lançar todas as 'marias' para o alto e deixá-las onde caírem. Ele escolhe uma das 'marias', lançando-a novamente para cima. Enquanto isso, deve recolher outro saquinho do chão e, com a mesma mão, apanhar o que foi lançado ainda no ar.

Na rodada seguinte, as cinco 'marias' são jogadas mais uma vez, mas, neste turno, o jogador terá de recolher dois saquinhos, além da 'maria' ainda no ar – sempre usando uma só mão.

Outra maneira de brincar é quicando uma bolinha de tênis e recolhendo, uma a uma, as 'marias' do chão, o mais rápido possível.

Dica: crie novas regras e desafios para o jogo, combinando quantos saquinhos devem ser apanhados.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Cinco saquinhos, cinco pedrinhas, pipoquinha, cinco pedras, saquinhos

Bola na



Parede

COMO BRINCAR

Nessa brincadeira as crianças ficam de frente para uma parede com uma bola na mão. Cada vez que elas jogam a bola contra a parede devem obedecer as 'ordens' da cantiga.

Por exemplo, quando cantam 'ordem! Com um pé só' jogam a bola contra a parede, levantam uma das pernas, pegam a bola outra vez para jogá-la na parede novamente e cumprir outra ordem.

Alguns exemplos de ordens:

Ordem! Em seu lugar.

Ordem! Sem rir.

Ordem! Com um pé só (joga a bola e levanta um pé).

Ordem! Com o outro (joga e levanta o outro pé).

Ordem! Com uma mão (pega a bola só com uma mão).

Ordem! Com a outra (pega a bola com a outra mão).

Ordem! Batendo palmas (joga e bate palmas).

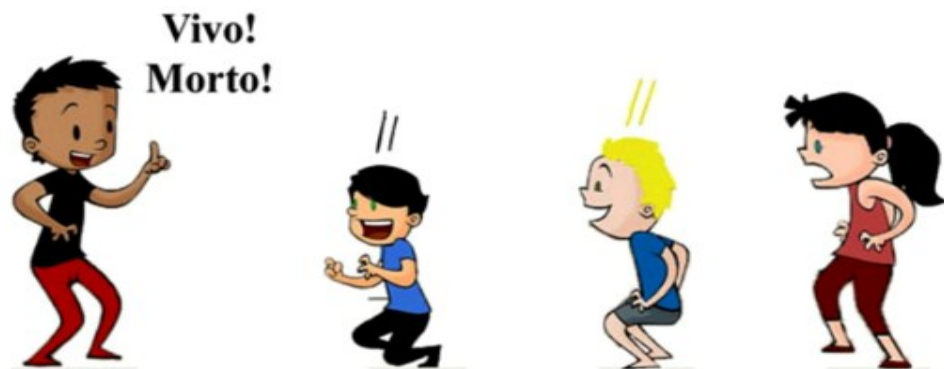
Ordem! Com Pirueta (joga e roda).

Ordem! Atrás e adiante (joga, bate palmas nas costas e na frente).

Ordem! Bate-queda (joga, bate palmas e bate no colo).

Ordem! Com perdão (joga e ajoelha).

Durante o jogo a bola não pode cair no chão. Use sua criatividade e invente novas 'ordens' durante a brincadeira. Ela ficará mais difícil se as crianças, em duplas e com duas bolas, trocarem as bolas enquanto obedecem as ordens da cantiga.



COMO BRINCAR

Um dos participantes é escolhido como líder e ficará à frente do grupo. É ele quem vai dar as instruções que devem ser obedecidas pelos outros jogadores.

Quando o líder disser: "Morto!", todos ficarão agachados. Quando o líder disser: "Vivo!", todos darão um pulinho e ficarão de pé. Quem não cumprir as ordens é eliminado, até sobrar um só participante, que será o vencedor e o próximo líder.

O grau de dificuldade da brincadeira varia conforme a velocidade em que os comandos são dados, lembrando que a sequência das ordens podem variar, por exemplo: "Vivo! Vivo! Vivo! Morto! Morto! Vivo!". Isso irá confundir os jogadores e exigirá ainda mais atenção dos participantes.

Dica: em espaços maiores ou com grupos grandes, a variação da brincadeira conhecida como "dentro e fora" fará mais sucesso. Primeiro desenhe um círculo razoavelmente grande em volta de cada participante. As regras são as mesmas do morto-vivo, mas nesse caso, quando o líder disser "dentro", os jogadores pulam para dentro do círculo. Já quando disser "fora", todos devem sair do desenho.



COMO BRINCAR

Antes da brincadeira começar, um dos participantes é escolhido para passar o anel. O restante do grupo forma uma fila e todos ficam com as mãos unidas e entreabertas, como uma concha fechada. O participante também posiciona as mãos em formato de concha, mas com o anel dentro. Ele deve passar as mãos dele por dentro das mãos de cada participante. Em um determinado momento ele escolhe um dos jogadores e deixa o anel cair nas mãos dele sem que o resto do grupo perceba. Depois ele deve passar pelo menos mais uma vez pela fila inteira novamente, para que ninguém desconfie onde está o anel.

Depois disso ele escolherá outro participante que não esteja com o objeto e este deve adivinhar onde o anel está. Se acertar será a vez dele passar o anel. Se errar é eliminado do jogo.

A brincadeira pode ficar mais interessante se o passador tiver mais de um objeto na mão. Pode ser um anel, uma bola de gude e uma moeda, por exemplo. Neste caso é preciso escolher antes quem deverá tentar adivinhar. Cada objeto é passado de uma vez. O jogador escolhido terá então que adivinhar qual objeto está na mão de quem.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Anelzinho, jogo do anel

PEDRA, PAPEL E TESOURA ou JOQUEMPÔ



COMO BRINCAR

Dois participantes ficam um de frente para o outro e, ao mesmo tempo, jogam uma das mãos para frente representando um dos três símbolos: pedra (mão fechada), papel (mão aberta) ou tesoura (dedos indicador e médio estendidos).

Para definir o vencedor segue-se a seguinte regra: pedra 'quebra' a tesoura; tesoura 'corta' o papel e papel 'embrulha' a pedra.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Joquempô, jo-quem-pô



COMO BRINCAR

Antes de começar a brincadeira, o grupo define quais serão as categorias do jogo. Exemplos de categorias comuns são NOMES, ANIMAIS, CORES, FRUTAS, CARROS e CEP (cidade, estado ou país).

Decidido isso, cada jogador desenha uma tabela com colunas em uma folha de papel e escreve, em cada uma destas colunas, o nome de uma das categorias.

Alternando um jogador por rodada, alguém fala em voz alta a letra A e passa a contar o alfabeto em silêncio, na velocidade que preferir. Outro jogador fala em voz alta "stop!" e imediatamente aquele que estava contando revela ao grupo a letra em que parou. A letra também pode ser definida jogando dedos.

Todos escrevem em suas tabelas, o mais rápido possível, palavras que começam com aquela letra e se encaixam na categoria correspondente. O primeiro a preencher todas as categorias diz "stop" em voz alta.

Feito isso, todos os demais participantes param de escrever e contabilizam os pontos: 5 para palavras que se repetiram na tabela de outros jogadores; 10 para palavras diferentes de outros jogadores e 15 pontos se o jogador for o único a preencher aquela categoria.



COMO BRINCAR

Divida os participantes em duas equipes. Em pedaços de papel escreva nomes de filmes, de pessoas famosas, desenhos animados ou provérbios. Sorteie os papezinhos entre um participante de cada equipe, este não poderá revelar para o resto do grupo o que está escrito.

Por meio de gestos do representante, o resto do grupo deve tentar adivinhar qual é a frase que estava no papel. Determine um limite de tempo para as equipes desvendarem a mímica. Cada acerto valerá um ponto. A cada rodada mude os representantes das equipes.

Abuse da criatividade tanto para fazer os gestos quanto para chutar possíveis respostas. Com a ajuda de uma lousa faça a brincadeira propondo que os participantes façam desenhos em vez de mímicas, neste caso use frases mais complexas para deixar o jogo mais interessante



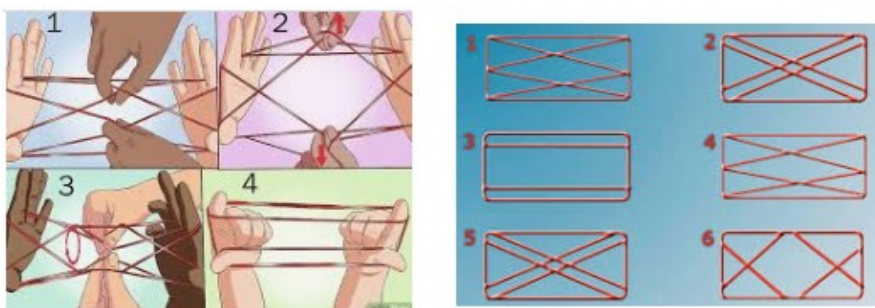
COMO BRINCAR

O objetivo do jogo é descobrir a palavra certa para escapar da força. Antes de começar o jogo, escreva em uma folha de caderno todas as letras do alfabeto, bem no topo.

No lado esquerdo da folha, faça o desenho de uma força, deixando bastante espaço do lado direito. Um dos jogadores pensa em uma palavra e, ao lado da força, faz os traços de acordo com o número de letras desta palavra. Compete ao outro jogador adivinhá-la.

Para cada letra certa faça um risco no alfabeto, ajudando o jogador a memorizar quais letras já foram sugeridas. Mas, para cada letra errada, o 'enforcador' desenha uma parte do corpo de um bonequinho na força.

Dica: com muitos jogadores, faça um desafio onde cada equipe deve adivinhar a palavra da outra. Para os mais jovens, dê dicas que ajudem a descobrir a palavra certa (por exemplo: "é o nome de uma flor", "é uma comida que você gosta", etc).



JOGO DO BARBANTE

COMO BRINCAR

Corte um pedaço de barbante e amarre as duas pontas. Coloque as duas mãos dentro do círculo e estique o barbante deixando os cotovelos dobrados e os braços paralelos, formando um retângulo. Este retângulo precisa estar apoiado logo acima dos nós dos dedos, quase nas pontas. O polegar fica de fora. Depois, sem mexer na posição dos barbantes – use o polegar para ajudar a segurá-lo – leve a mão direita até a esquerda passando-a por baixo da lateral do barbante, de modo que ele faça a volta entre os dedos.

Faça o mesmo com a mão esquerda. Depois coloque o dedo médio por baixo dessa linha que se formou na palma da mão oposta e estique-o novamente. Em cada lateral do retângulo se formará um X. A partir daí os jogadores se revezam na tentativa de retirar o barbante da mão do outro sem desmontar o retângulo principal.



DANÇA DO ARCO

COMO BRINCAR

Normalmente são as meninas que apreciam a forma tradicional da brincadeira. O bambolê é posicionado na altura da cintura e apenas com movimentos pélvicos são colocados para rodar.

O objetivo é conseguir manter o bambolê girando pelo maior tempo possível em volta da cintura. É preciso um pouco de treino até acertar o compasso. A partir daí, o desafio será girar mais de um bambolê na cintura. Os braços e o pescoço também são apoios comuns nessa brincadeira.

Dica: por se tratar de simples aros de plástico, os bambolês se adaptam muito bem a outras brincadeiras. Dá até para usá-los como substituto das cadeiras na 'dança das cadeiras' determinando que as crianças sentem dentro dos bambolês.



COMO BRINCAR

Um dos participantes é encarregado de ser o mestre e ficará a frente dos outros jogadores. Ele dará as ordens e todos os seguidores deverão cumpri-las desde que sejam precedidas das palavras de ordem: "O mestre mandou" ou "Macaco Simão mandou".

As ordens que não comecem com essas palavras não devem ser obedecidas. Por isso, esse é um jogo que exige bastante atenção, uma vez que será eliminado aquele que não cumprir as ordens ou cumprir as ordens sem as palavras de comando.

A diversão está na dificuldade das tarefas dadas pelo chefe, que pode pedir, por exemplo, que os seguidores tragam objetos de determinada cor ou façam uma sequência de atividades de uma vez só, como: "O mestre mandou... pular de um pé só mostrando a língua, girando e batendo palma!"

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Meu mestre mandou, seu mestre mandou, Macaco Simão



COMO BRINCAR

No jogo tradicional os participantes ficam em círculo - ou um de frente para o outro no caso de apenas dois jogadores - e passam a peteca de um lado para outro batendo no fundo dela. Quem deixar a peteca cair é eliminado do jogo.

Experimente também uma variação dessa brincadeira colocando um dos participantes no meio da roda. A peteca sempre deve partir dele para os outros jogadores e dos outros jogadores para ele.

Outra forma divertida de aproveitar o brinquedo é reunir a turma em uma quadra de vôlei e dividi-la em duas equipes. Cada time ficará de um lado da quadra. As regras são as mesmas do vôlei: a peteca não pode tocar na rede e a equipe adversária tem até três toques para devolvê-la para o outro lado da quadra. Quando uma das equipes deixar a peteca cair no chão, a equipe adversária ganha o ponto e o direito ao lançamento.

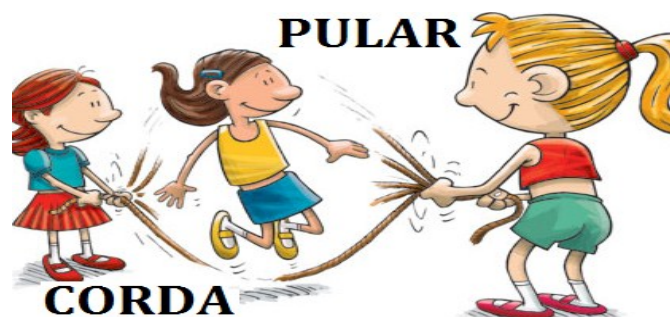
Dica: você pode fazer o seu próprio brinquedo com folhas de jornal: amasse meia folha de jornal fazendo uma bola achatada, coloque a bola no centro da outra metade da folha e 'embrulhe' a bola deixando as pontas soltas. Na altura da bola amarre a folha com um barbante bem firme. Depois é só pintar com tinta guache e brincar.



COMO BRINCAR

Em duplas e sem a ajuda das mãos, os participantes devem dançar enquanto equilibram uma laranja ou uma bexiga entre suas cabeças. A dupla que deixar o objeto cair é eliminada.

Dica: coloque músicas com ritmos diferentes e troque o ritmo em um curto espaço de tempo. Dê ordens que devem ser cumpridas pelas duplas, como: 'Dançando com um pé só!'; 'Dançando e batendo palmas!'



COMO BRINCAR

No jogo básico dois participantes seguram cada um uma ponta da corda, batendo-a em círculo e de forma ritmada enquanto o terceiro integrante pula, assim que ela tocar o chão. Para deixar o jogo mais divertido tanto o ritmo das batidas quanto os pulos podem variar. Quanto maior o número de jogadores e mais rápido o ritmo mais difícil fica, ainda mais se os pulos forem coreografados por cantigas como esta:

Dica: para os mais experientes é possível usar duas cordas sendo que a que ficar na mão esquerda bate-se no sentido horário e a da mão direita no sentido anti-horário. Para crianças menores, a corda pode ser usada em jogos mais simples, como 'Cobrinha' (os batedores encostam a corda no chão e a movimentam rapidamente da direita para a esquerda, enquanto o pulador atravessa de um lado para o outro sem tocar a corda) ou 'Reloginho' (um batedor fica no centro, girando a corda, que ficará um pouco estendida no chão enquanto os puladores, que ficam em volta do batedor em círculo, saltam assim que a corda se aproxima para não serem atingidos).

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Bater corda, cobrinha, relógio

"O homem bateu na porta
E eu abri
Senhoras e senhores
Coloca a mão no chão (fazer isso pulando a corda)
Senhoras e senhores
Pule de um pé só (fazer isso pulando a corda)
E de uma rodadinha (fazer isso pulando a corda)
E volte para o olho da rua (sair da corda, senão sair começa a bater forte a corda)".

Suco Quente

Suco quente
Cabelo diferente
Qual e a letra do seu presidente A,B,C...

Suco gelado

Suco gelado
Cabelo arrepiado
Qual e a letra do seu namorado A,B,C...

Salada, saladinha

Salada, saladinha
Bem temperadinha
Com sal, pimenta
Fogo, foguinho.
(bate corda bem rápido)



COMO BRINCAR

Amarre as pontas do elástico. Dois participantes serão os apoios do elástico. Distantes cerca de um 1,5m, os apoios encaixam o elástico na altura dos tornozelos e abrindo as pernas de maneira que se forme um retângulo paralelo ao chão. As crianças que ficam de fora alternam os pulos para o lado de dentro, fora e sobre o elástico sem enroscar os pés.

Quando terminar a sequência, o elástico sobe um nível e vai para a altura dos joelhos, depois para as coxas e quadris. Normalmente é preciso dar uma corrigida no nível do elástico por causa da diferença de altura entre as crianças.

Quando um dos participantes erra é a vez de outro jogador começar a sua sequência. As coreografias dos pulos variam tanto quanto a criatividade e a energia dos participantes permitirem.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Brincadeira do elástico



COMO BRINCAR

Os jogadores formam um círculo, com um deles sentado ao centro da roda com os olhos vendados. No círculo, cada jogador deve passar a bola – ou a batata – para o que está a sua direita. Enquanto o objeto circula, todos cantam: 'Batata quente, quente, quente, quente...'. A qualquer momento o jogador que está vendado pode gritar: 'Queimou!'

Quem estiver com a bola nas mãos nesse instante será o próximo a ir para o centro da roda.

Dica: para deixar mais divertido, o jogador central pode dar ordens para os outros participantes. Se ele gritar 'Meia-volta!', a bola deve girar no sentido contrário; 'Com uma mão!', os jogadores passam a bola entre si com uma mão só.



COMO BRINCAR

Um dos participantes fica com as duas mãos estendidas com a palma virada para cima, o outro fica com as palmas das mãos viradas para baixo na mesma direção, a uma distância de uns 10 centímetros acima das mãos do adversário.

Quem está com as mãos embaixo precisa atingir as mãos do outro jogador por cima, com um leve tapa. Este, por sua vez, precisa tirar as mãos o mais rápido possível, para não ser atingido. Se for pego, a dupla troca a posição das mãos e a brincadeira recomeça.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Duelo de mãos, bate na mão



COMO BRINCAR

Um dos participantes, escolhido para ser o líder, coloca uma música. Enquanto a música toca os jogadores dançam livremente, mas quando o líder disser: "Estátua!", a música para e todos os participantes devem congelar e manter a mesma pose sem mexer.

A última estátua a permanecer de pé será a vencedora.

Dica: o líder pode andar entre as estátuas fazendo piadas e caretas para conseguir que uma das crianças caia na risada – só não vale fazer cócegas. Quem se mexer será eliminado. Para voltar à dança, basta o líder colocar a música outra vez.



COMO BRINCAR

Os participantes sentam em círculo e intercalam as palmas das mãos viradas para cima, de modo que a mão direita de um bata sobre a palma da mão direita do integrante à esquerda. Assim que o integrante for tocado, deverá bater na palma do participante seguinte e assim por diante. As palmas seguem a silabação da música:

"A-do-le-tá
Le peti
Tole tolá
Le café
Com chocolá
A-do-le-tá
Puxa o rabo do tatu
Quem saiu foi tu!"

Quando a cantiga terminar, o último participante a ser atingido será eliminado e o jogo recomeça, até restar um. O participante que está na berlinda também pode tentar tirar a mão e, assim, se safar.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Adoleta, adotecá



COMO BRINCAR

De olhos vendados, um dos participantes será a cabra-cega que tentará pegar os outros jogadores. O primeiro a ser pego passa ao posto de cabra-cega.

Em outra versão do jogo, a cabra-cega, além de alcançar os jogadores, deverá adivinhar pela audição quem foi pego. É importante definir bem os limites da brincadeira e retirar do espaço qualquer objeto que possa oferecer riscos às crianças.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Pata cega, cobra cega, galinha cega



COMO BRINCAR

Basta usar lençóis, cobertores ou toalhas para que um par de cadeiras, como em uma mágica, se transforme em uma bela cabaninha. Um lugar que oferece 'abrigo' para as mais inúmeras diversões. As cabanas podem ser montadas no quintal, na sala ou no quarto.

Lá dentro as crianças podem levar brinquedos para se divertir e soltar a imaginação criando histórias. É tão ou mais divertido que um acampamento de verdade.

Proponha para que as crianças passem uma noite na cabaninha. Coloque colchonetes para dormir, leve uma lanterna e pipoca e façam uma **roda de contação de histórias**, cantem músicas ou brinquem de **sombras chinesas** até o sono chegar.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Cabaninha, acampamento na sala,



COMO BRINCAR

Distribua três palitos para cada jogador. Sem que os outros participantes vejam, cada um escolhe a quantidade de palitos que vai jogar e coloca em uma das mãos guardando os outros palitos na outra mão.

Quando alguém der o sinal todos os jogadores posicionam a mão fechada com o palito no meio da roda. Um por um, os jogadores fazem suas apostas de qual será a soma final dos palitos. Feito isso, todos abrem a mão e é feita a contagem para ver quem acertou.

Quem acertar a soma continua com os palitos que colocou, mas quem errou perde os palitos jogados.

Quando ficar sem palitos, o jogador é eliminado da brincadeira.

Dica: mude um pouco a brincadeira distribuindo entre os participantes 12 palitinhos. O procedimento do jogo é o mesmo, mas dessa vez os jogadores precisam usar, no mínimo, um palitinho.



COMO BRINCAR

Entre os mais velhos a brincadeira pode ser feita em folhas de caderno ou sulfite.

Um dos participantes escreve uma palavra em um papel e os outros tentam formar o maior número possível de palavras, apenas reorganizando as letras.

Vence quem conseguir montar mais palavras novas.

Para crianças mais novas, tente um "anagrama vivo": cole no dorso de cada criança uma folha de papel com uma letra diferente. Elas deverão se organizar e reorganizar para formar palavras diferentes com as letras disponíveis.

Dica: com participantes na fase de alfabetização também vale montar anagramas com sílabas.



COMO BRINCAR

Dentro de uma área pré-definida espalhe as pistas anotadas em um papel, sendo que cada pista traga uma informação que leve a outra pista, sendo que a última levará ao tesouro. Os jogadores recebem uma pista inicial para começar a caçada. Adapte as pistas de acordo com a idade dos participantes, com jogadores mais jovens faça pistas mais óbvias já para os mais experientes aumente a dificuldade.

A graça do jogo está justamente nas pistas que podem trazer charadas, enigmas, anagramas, cruzadinhas, caça-palavras, frases incompletas. Lembrando que a solução sempre levará à outra pista.

Com um número grande de jogadores divida-os em equipes em uma competição. Nesse caso, use as fitas coloridas para diferenciar as pistas de cada equipe. Se as idades dos participantes divergirem muito, faça rotas diferentes que levem ao mesmo tesouro e adapte a dificuldade das pistas para a idade de cada integrante.



COMO BRINCAR

O objetivo neste jogo de duplas é acertar a palavra mágica, ou a senha, com o mínimo de dicas possíveis. As dicas consistem apenas em outras palavras que podem se associar à palavra inicial.

Escreva várias palavras em pedaços de papéis e coloque-as em um saco. Eleja um da dupla para dar as dicas e outro para adivinhar a senha. Quem começa dando as dicas deve retirar uma senha do saco e lê-la mentalmente. Depois, de frente para o parceiro, fala outras palavras que possam se associar à senha.

Por exemplo, se a senha for “cachorro” a dica pode ser ‘animal’ ou ‘patas’. O parceiro tem até três dicas para acertar a senha. Cada palavra certa vale um ponto e a cada erro a dupla passa a vez para outros dois jogadores.

Dicas: inverta a função das duplas a cada rodada. Com jogadores mais jovens use palavras mais fáceis e, em vez de escrevê-las, peça para que eles apenas pensem em uma senha.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Senha, palavra mágica, palavra secreta



COMO BRINCAR

No jogo básico inicialmente o grupo elege um dos participantes para ser o ‘perseguidor’. Ele deve fechar os olhos e contar até 100 enquanto os outros jogadores se escondem dentro de uma área já pré-determinada. Quando termina de contar, o ‘perseguidor’ vai atrás dos jogadores escondidos. Quem for visto e tocado por ele está fora do jogo.

Outras duas variações comuns da brincadeira são o Pique-Esconde e o Polícia e ladrão. No primeiro, em vez de tocar o jogador quando o vir, o ‘perseguidor’ gritará o nome dele. Os dois então correm para o ‘pique’ – um poste ou uma árvore – se o perseguido chegar primeiro estará salvo, mas se o perseguidor chegar primeiro ele estará pego. Os jogadores escondidos também podem tentar correr até o pique e se salvar enquanto o perseguidor não estiver olhando.

No Polícia e Ladrão o grupo é dividido em duas equipes de números iguais e o pique passa a ser a cadeia. Os policiais contam até 100 enquanto os ladrões se escondem. Quem for pego vai para a cadeia, mas pode ser libertado por algum outro membro de sua equipe se o mesmo não for pego antes. Use sua criatividade para inventar novas regras para este jogo.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

Pique-esconde, escondidas, salva-todos

ALLA MORA

Educação Física



Material Necessário: Apenas as mãos

País de Origem: Itália

Desenvolvimento da Brincadeira:

É um jogo social disputado com os jogadores organizados em duplas e um de frente ao outro. Com uma das mãos, cada jogador aponta de zero a cinco dedos, concomitante com o "adversário" e cada um canta um número que deve corresponder à soma dos dedos expostos no jogo. O jogador que adivinhar a soma dos dedos apresentados no jogo marcará um ponto. Ao fazer o ponto, o jogador deve imediatamente falar alto "ALLA MORA (o ponto é meu)". Caso não faça, o ponto não será marcado e o jogo terá sequência. Vence o jogador que anotar os cinco primeiros pontos.

Link da Atividade:

<https://drive.google.com/file/d/1dAYHnvi4QSGcpz3QDXCZX8gyYXjAb0x-/view?usp=drivesdk>

LABIRINTO

Educação Física



Material Necessário: Folha de papel A4, Lápis de cor, caneta, giz, tampinha de garrafa ou pedrinhas.

País de Origem: Moçambique

Desenvolvimento da Brincadeira:

Com uma pedra ou tampinha em uma das mãos, sem que o outro saiba, os jogadores colocam-se de frente um para o outro. Na base inicial do "labirinto" são colocadas duas tampinhas diferentes, sendo uma de cada jogador. O jogador que tem a pedra ou tampinha estende as mãos ao colega, tendo este que adivinhar em qual das mãos está. Se conseguir adivinhar, a sua peça é deslocada para a próxima base do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Este procedimento repete-se até que a pedra ou tampinha de um dos jogadores chegue até a última base, vencendo o jogo.

Link da Atividade:

https://drive.google.com/file/d/1OULJ1yLMj85G_dFdKI5g4vN4nggo71i/view?usp=drivesdk



COMO BRINCAR

Um jogo fácil e interessante para as mães fazerem com os filhos pequenos. A brincadeira começa perguntando: "Se você fosse um bicho, que bicho seria?" A criança precisa responder e dizer por que escolheu este bicho. Depois será a vez de a criança perguntar para a mãe.

As perguntas podem ser sobre frutas, objetos, palavras. Estimule o pequeno jogador a usar a criatividade na hora das respostas e peça a ele para imitar o bicho ou o objeto escolhido.

Dica: desafie os jogadores a responder em forma de verso, principalmente no caso de crianças mais velhas. Por exemplo,

*Se eu fosse um bicho, seria um cão
Para uivar na janela e espantar o ladrão!*



JOGOS DE TABULEIROS: Ludo - Trilha - Perseguição



JOGOS DE TABULEIRO: Dama e Xadrez

NOSSAS IDÉIAS PARA CONSTRUÇÃO

Voltei AMIGUINHOS e AMIGUINHAS!!! Essa nossa ATIVIDADE, trabalha a imaginação e a criatividade. Vamos construir BRINQUEDOS para as nossas BRINCADEIRAS, vocês topam??? Sempre lembrando em PEDIR ajuda para um ADULTO, certo??

Vou explicar as regrinhas: a cada SEMANA você irá construir um BRINQUEDO e utilizá-lo na sua BRINCADEIRA, tudo bem? Mãos a obra, tenho certeza que VOCÊS vão se divertir muito!



1ª Semana
Construção do
Brinquedo
BILBOQUÊ

2ª Semana
Construção do
Brinquedo
BOLICHE

3ª Semana
Construção do
Brinquedo
JOGO DA ARGOLA

4ª Semana
Construção do
Brinquedo
JOGO DA VELHA

5ª Semana
Construção do
Brinquedo
ACERTE COM A BOLA

6ª Semana
Construção do
Brinquedo
BOLA NA CAÇAPA

7ª Semana
Construção do
Brinquedo
CAI-NÃO-CAI

8ª Semana
Construção do
Brinquedo
VAI-E-VEM

9ª Semana
Construção do
Brinquedo
BASQUETE DE MESA

10ª Semana
Construção do
Brinquedo
BOLINHA DE MEIA

11ª Semana
Construção do
Brinquedo
GARRAFA SENSORIAL

12ª Semana
Construção do
Brinquedo
PIÃO

13ª Semana
Construção do
Brinquedo
RAQUETE DE CABIDE

14ª Semana
Construção do
Brinquedo
CIRCUITO MOTOR

15ª Semana
Construção do
Brinquedo
COORDENAÇÃO MOTORA

BILBOQUÊ

ATIVIDADE COLETIVA

Reutilizar é divertido e é uma forma de cuidar do meio ambiente. Menos lixo! Menos poluição!



Objetos que você nem imagina podem virar brinquedos!

Vamos aprender a fazer um bilboquê com garrafa descartável?
 Você fará essa atividade com os seus colegas.
 Seu Professor vai organizar os grupos e auxiliar nas tarefas.



Muito cuidado! Só faça esse brinquedo com a participação do seu Professor, da sua Professora ou de um outro adulto.

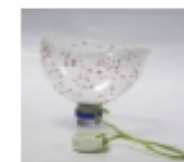
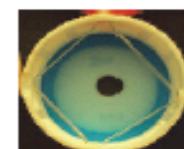
MATERIAL

- uma garrafa PET
- uma tampa de garrafa PET
- barbante
- fita colorida
- tesoura



COMO FAZER

- Com a ajuda do seu Professor, utilize a parte da garrafa já cortada por ele.
- Peça para seu Professor fazer um furo no meio da tampa.
- Em seguida, você vai amarrar uma das pontas do barbante no bico da garrafa. Passe, em seguida, a outra ponta do barbante por dentro do furo da tampinha. Dê um nó.
- Lembre-se de enfeitar a garrafa com uma fita colorida bem bonita.



COMO BRINCAR

- Segure o bico da garrafa com a parte aberta para cima.
- Tente colocar a tampinha que está pendurada na linha dentro da garrafa.

Será que você consegue?
DIVIRTA-SE!!!



BOLICHE

O objetivo do jogo é arremessar uma bola para atingir os pinos. O Boliche estimula a orientação temporal e espacial (direções, tamanho, distância, etc.) e melhora o desempenho das estruturas psicomotoras. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS ✂

- Meias velhas;
- 10 latas, garrafas vazias, caixas de suco ou leite (mesmo formato e tamanho);
- Fita crepe, fitas coloridas, papel adesivo ou cola;
- Tesoura ou estilete;
- Cano de PVC, aproximadamente 1 m (opcional).



PASSO A PASSO ✂

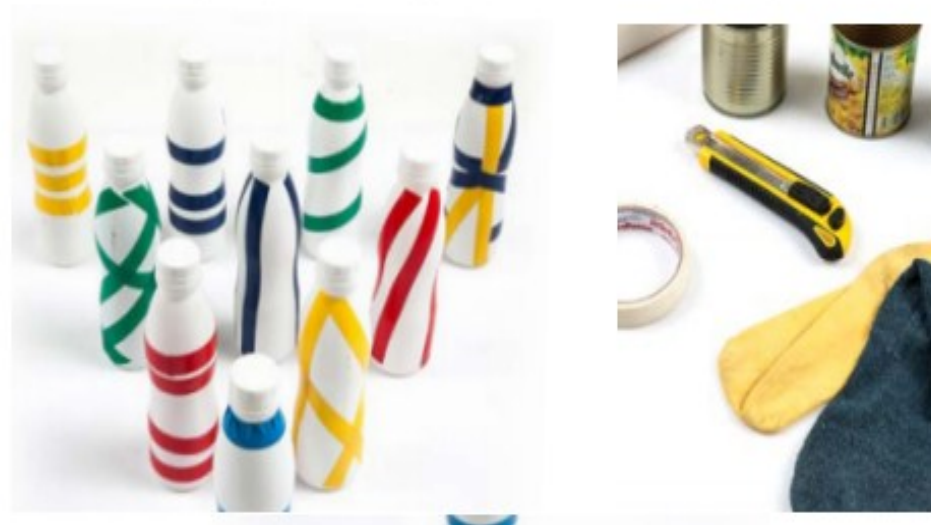
1. Com as meias, faça 3 bolas: encha uma meia com outras meias, torça o cano e vire do avesso envolvendo as meias que estão dentro da meia.
2. Se desejar, encape ou pinte as latas, garrafas ou caixas.
3. Numere de 1 a 10, com fita crepe ou papel adesivo, os pinos do boliche.
4. Para a canaleta: Com um estilete, corte o cano de PVC ao meio (no sentido horizontal) e, se necessário, lixe as bordas para tirar rebarbas que possam machucar.

BRINCADEIRA 🤗

1. Organizar os pinos em forma de pirâmide com os números maiores em baixo ou de forma triangular horizontal, com os números de forma crescente.
2. Determinar um ponto onde os participantes deverão fazer os arremessos.
3. Cada participante deve arremessar a bola 3 vezes, na tentativa de derrubar o maior número de pinos.
4. Ao final dos arremessos devem ser contados os pontos de cada participante.
5. O desafio do jogo é derrubar o maior número de pinos.

Observação

- Outra opção é usar, ao invés de números, cores. Dê uma pontuação para cada cor, por exemplo o verde vale 10 pontos, o vermelho 20 pontos, amarelo com azul 30 pontos, etc.



JOGO DE ARGOLA

O objetivo do jogo é arremessar e encaixar as argolas nas garrafas. O Jogo de Argola estimula a coordenação motora global, a preensão, o planejamento motor e espacial (organizar o movimento, a força, calcular a direção e a distância), aprimora a coordenação viso-motora, o reconhecimento de numerais e a noção de adição. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS ✂

- 10 garrafas pets com tampa;
- 3 Argolas plásticas (ou de mangueira ou de jornal);
- Areia, pedrinhas, feijão, arroz;
- Papel ou plástico adesivo;
- Canetinha com tinta permanente;
- Fita adesiva;
- Tesoura;
- Papelão;
- Cola.



PASSO A PASSO 🛠

1. Lave bem as garrafas e coloque um pouco de areia, pedrinhas, feijão ou água para deixá-las pesadas e não caírem facilmente.
2. Recorte e cole ou escreva números de 1 a 10 na frente das garrafas.
3. Caso não tenha argolas plásticas, faça-as com pedaços de mangueira d'água ou então pegue folhas de jornal e enrole-as torcendo e formando argolas, depois passe fita adesiva para fixá-las. (Veja foto ao lado).

BRINCADEIRA 🎮

1. Organizar as garrafas em formato de triângulo (observar a distância entre elas, pois devem permitir que as argolas entrem facilmente) e organizar para que os números maiores fiquem atrás.
2. Determinar um ponto onde os participantes deverão fazer os arremessos das argolas com uma linha de fita adesiva no chão.
3. Organizar os participantes em fila para iniciar o jogo.
4. Cada participante terá direito a três arremessos
5. Após as jogadas, contar os pontos das garrafas que tiverem argolas somando os pontos conforme o número correspondente à garrafa.
6. O desafio do jogo é conseguir o maior número de pontos possível.



JOGO DA VELHA

O objetivo do jogo é completar 3 espaços, com peças iguais, em qualquer direção: horizontal, vertical e diagonal. O Jogo da Velha estimula o raciocínio lógico, a apreensão, a coordenação viso-motora, a atenção, o raciocínio, o planejamento/estratégia e a concentração. Pode-se brincar em 2 participantes.

MATERIAIS ✂

- Bandeja de isopor, papelão ou caixa de ovos pequena;
- Canetinha, barbante, macarrão espaguete, palitos de churrasco, palitos de fósforo ou borracha de E.V.A.;
- 10 Tampinhas coloridas;
- Palito de churrasco ou palitos de fósforo;
- Cola.

PASSO A PASSO 🛠

1. Na bandeja de isopor ou no papelão, faça duas linhas retas na horizontal e na vertical, usando canetinha, barbante, macarrão, palito de churrasco, de fósforo ou E.V.A.
2. Separe 10 tampinhas, 5 de cada cor.



BRINCADEIRA 🧡

1. Cada participante deve escolher uma cor e separar suas tampinhas.
2. Jogando alternadamente, cada participante deverá colocar uma tampinha em uma casa vazia, tentando formar uma fileira completa (3 tampinhas) com a sua cor. Esta fileira poderá ser na horizontal, na vertical ou na diagonal.
3. Além de tentar formar sua fileira, o participante também deverá tentar impedir o outro participante de formar a sua fileira.
4. O jogo termina quando um dos participantes conseguir formar uma fileira.



ACERTE COM A BOLA

O objetivo do jogo é arremessar e acertar a bola nas caixas. O Acerte a Bola estimula a coordenação motora, a preensão, o planejamento motor e espacial (organizar o movimento, a força, calcular a direção e a distância), desenvolve a noção de quantidade e aprimora a coordenação viso-motora. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS ✂

- ✎ 10 caixas de sapatos ou de leite;
- ✎ Canetinhas;
- ✎ 3 Bolas de meia ou de papel (jornal, embrulho, etc.);
- ✎ Fita adesiva ou clips.



PASSO A PASSO 🛠

1. Recorte a parte superior das caixas.
2. Distribua as caixas para formar uma pirâmide, colocando-as em uma disposição com 4, 3, 2 e 1 caixas.
3. Junte as caixas com clips ou com a fita adesiva.
4. Escreva os números dos pontos na parte interna de cada caixa (os pontos podem variar de acordo com a dificuldade. Coloque os pontos maiores nas laterais e os menores no centro).
5. Para fazer as bolas de papel, amasse os papéis e envolva-os com fita adesiva para dar formato e acabamento. Ou se preferir, faça bola de meia: coloque um pé de meia dentro de outro, torça, vire do avesso, torça de novo e costure com linha e agulha.



BRINCADEIRA 🧡

1. Determinar uma distância de onde deverão ser realizados os arremessos. Se for necessário, faça uma marca no chão.
2. Cada participante terá 3 chances de acertar as caixas com as bolas.
3. Quando finalizar os seus arremessos, o participante deve recolher as bolas e somar seus pontos.
4. O desafio é somar o máximo de pontos com os arremessos.

BOLA NA CAÇAPA

O objetivo do jogo é encaixar a bolinha na boca da garrafa. O Bola na Caçapa estimula o equilíbrio, a habilidade dos membros superiores, a integração bi-manual, a noção espacial, a atenção, a concentração, o raciocínio, a persistência e o planejamento. Pode-se brincar com 1 participante por vez.

MATERIAIS ✂

- ▣ 2 garrafas pets (precisam ser iguais);
- ▣ Bolinhas de gude;
- ▣ Durex ou fita adesiva colorida;
- ▣ Estilete.



PASSO A PASSO 🛠

1. Recorte uma das garrafas na altura do rótulo.
2. Coloque as bolinhas no fundo desta garrafa.
3. Vire a outra garrafa de ponta cabeça e encaixe nesta garrafa recortada.
4. Prenda com durex para que não se soltem.

BRINCADEIRA 🤪

1. Manter a boca da garrafa virada para cima.
2. Segurar a garrafa com as duas mãos.
3. Fazer movimentos para encaixar as bolinhas na boca da garrafa.
4. O desafio do jogo é encaixar todas as bolinhas.
5. Para recolocar as bolinhas na posição inicial e recomençar o jogo, basta virar o brinquedo de ponta cabeça para que elas voltem a posição original.



CAI-NÃO-CAI

O objetivo do jogo é tirar os palitos sem deixar as tampinhas caírem. O Cai-não-cai estimula a coordenação manual, a preensão fina, a atenção, a concentração, a percepção visual e tátil, o cuidado, a delicadeza, a estratégia e o raciocínio. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS ✂

- Duas garrafas pet do mesmo tamanho;
- Palitos de churrasco;
- Tampinhas coloridas;
- Fitas adesivas e tintas coloridas (opcional);
- Estilete;
- Alicates e prego.

PASSO A PASSO 🛠

1. Recorte as garrafas na altura do rótulo.
2. Encaixe uma dentro da outra (se precisar faça um corte pequeno na borda da garrafa que será encaixada por dentro para que consiga encaixá-la sem fazer prega).
3. Faça um recorte no fundo e na parte de cima do tubo para colocar e tirar as tampinhas.
4. Com o alicate, segure um prego e aqueça-o para fazer furos na garrafa (por onde irão entrar os palitos).
5. Se quiser pinte os palitos com cores diversas.



BRINCADEIRA 🤗

1. Colocar aleatoriamente os palitos no tubo, de forma que entrem de um lado e saiam do outro, formando uma teia sem espaços, para segurar as tampinhas.
2. Colocar todas as tampas por cima.
3. Os participantes da brincadeira devem retirar um palito por vez, sem deixar cair as tampinhas.
4. Quando cair alguma tampinha o participante deve retirá-la de dentro do tubo com cuidado para não deixar cair mais nenhuma.
5. Quando todas as tampinhas tiverem caído os participantes devem contar quantas tampinhas tem cada um.
6. O desafio é terminar a brincadeira com o menor número de tampinhas.

Observação

- Se quiser, na parte interna das tampinhas, coloque números que podem ser somados para pontuação final do jogo.



VAI-E-VEM

O objetivo do jogo é deslizar o tubo de um lado para o outro. O Vai e Vem estimula o equilíbrio, a coordenação bi-manual, a amplitude de movimentos dos membros superiores, a preensão, a atenção, a previsibilidade, a compreensão de regras, o desenvolvimento de estratégias e a interação social. Pode-se brincar com 2 participantes por vez.

MATERIAIS ✂

- 2 garrafas pets (precisam ser iguais);
- Corda fina ou fio de varal (mais ou menos 5 metros de comprimento);
- 4 argolas (prefira as de plástico, mas podem ser de papel e fita);
- Durex ou fita adesiva colorida;
- Estilete.

PASSO A PASSO 🛠

1. Corte o fundo das garrafas.
2. Encaixe uma garrafa na outra, deixando os bicos voltados para as extremidades.
3. Prenda com durex para que não soltem.
4. Corte a corda em duas partes de mesmo comprimento.
5. Pegue as pontas das duas cordas e passe-as por dentro do brinquedo, saindo na extremidade oposta.
6. Em cada ponta de corda amarre uma argola.



BRINCADEIRA 😊

1. De frente para o outro, cada participante deve segurar uma argola em cada mão, mantendo as cordas esticadas.
2. Um dos participantes inicia com o tubo do seu lado. Ele deve abrir seus braços vigorosamente, afastando as cordas uma da outra, para impulsionar o tubo para o outro lado.
3. O outro participante deve aguardar o tubo segurando as argolas com as mãos juntas, permitindo que o tubo se aproxime.
4. Quando o tubo chegar, ele rapidamente deve abrir seus braços, afastando as cordas e impulsionando o tubo de volta a outro participante.
5. O tubo deverá ir e voltar, cada vez com maior velocidade.



BASQUETE DE MESA

MATERIAL:

Tesoura

Caneta

Canudos ou palitos

Copo descartável

Bolinha de tênis de mesa ou papel



Desenhar no copinho o formato de uma cesta de basquete



Montar a base da cestinha de basquete, passando uma fita adesiva sobre os palitos ou canudos no copo



Recortar, o copinho em formato de cesta de basquete



Fixar as cestinhas de basquete na posição vertical.

BOLINHA DE MEIA



COMO CONSTRUIR A BOLINHA DE MEIA



Corte 30 cm de meia calça ou meia de artesanato. Amarre uma das extremidades. Preencha o interior da meia e enrole a meia até formar uma bolinha que fique firme e bem coberta.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Meia calça ou meia de artesanato colorida;
- Estopa ou retalhos de tecido para encher a bolinha.



COMO O ADULTO PODE APOIAR O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Use uma bola bem macia, como de pano ou meia;

Se o bebê ainda não senta, ofereça uma bolinha para que ele possa aprender a passar de uma mão para outra;

Ela deve ser de tamanho médio para o bebê não engolir;

Jogue a bola para o bebê, incentivando-o a devolver para você;

Ele poderá pegar a bola ou bater nela com o braço para jogar a você de volta;

Coloque várias bolinhas em cima da uma colcha macia no chão ao redor do bebê para que ele tente pegá-las;

Monte um cesto ou caixa com várias bolinhas dentro para que o bebê possa brincar de tirar e colocar bolas.

BRINCAR E PROTEGER

A bolinha de meia deve ser maior que 10 cm para que o bebê não engula ou engasgue;

Prepare um local seguro e longe de tomadas para que o bebê não se machuque;

O chão com uma colcha macia ou tatame são ideais para evitar queda.

GARRAFA SENSORIAL

Garrafas sensoriais são garrafas plásticas de qualquer tamanho, desde que sejam transparentes, e com objetos que despertem a curiosidade e o desejo de observação de materiais. As cores e formas quando misturados à água ou areia produzem efeitos interessantes.



MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Garrafa pet pequena;
- Durex colorido;
- Cola quente.



COMO CONSTRUIR A GARRAFA SENSORIAL



- **Garrafas sonoras:** botões, grãos, miçangas, macarrão, grampos, prego, cliques, palitos de dente;
- **Garrafas leves:** pena, fitas, bolinhas de papel crepom, folhas e flores;
- **Garrafas pesadas:** areia, terra, pedrinhas, farinha e água;
- **Garrafas com líquido:** água; combinação de água com anilina e pequenos objetos flutuantes.

COMO O ADULTO PODE APOIAR O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Ofereça três tipos de garrafas sensoriais;
 Preste atenção na interação da criança com as garrafas sensoriais;
 Fique atento quando é o momento de substituir as garrafas sensoriais.

BRINCAR E PROTEGER

As garrafas precisam estar lavadas e esterilizadas;
 Os conteúdos das garrafas devem estar fora do alcance das crianças;
 Como a garrafa estará cheia de coisas fáceis de engolir, cole a tampa para vedar bem com cola quente ou durex colorido. Use a cola quente longe do alcance da criança.

PIÃO

A atividade de construir brinquedos fortalece a criatividade, autonomia e a autoestima da criança. Construir um brinquedo junto com a criança também ajuda a fortalecer o vínculo entre o adulto e a criança. O pião é uma das brincadeiras mais antigas do mundo (sua origem remonta à Antiguidade) e estimula o desenvolvimento infantil ao combinar o uso da visão e da coordenação motora, além de desenvolver força, destreza e senso de distância.



MATERIAIS NECESSÁRIOS

- 01 CD sem uso;
- ½ bola de Isopor pequena ou uma bolinha de gude,
- 01 tampinha de garrafa ou cola colorida;
- Papel colorido para decorar e colar sobre o CD.



COMO PREPARAR O PIÃO



Faça o contorno do formato do cd em um papelão ou cartolina usando um lápis grafite. Em seguida decore o molde do cd como quiser com tintas, caneta hidrocor, adesivos e desenhos. No lado de baixo cole a estampa que quiser em um dos lados do CD. No lado de baixo cole a bolinha de gude ou a meia bola de isopor pequena no meio (use cola branca mesmo, mas para secagem rápida é melhor usar a cola quente), e no lado de cima, também no centro, cole a tampinha de garrafa. Agora é só brincar!

COMO O ADULTO PODE APOIAR O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Observe o que a criança já consegue fazer sozinha com segurança;

Valorize o que ela já consegue fazer;

Brinque junto;

Você pode construir o seu, servindo de modelo para a criança construir o dela, e ao final brincarem juntos.

BRINCAR E PROTEGER

O uso da cola quente e o a divisão da bolinha de isopor ao meio devem ser realizados por um adulto.

RAQUETE DE CABIDE

O brincar possibilita olhar as coisas de outra maneira e dar-lhes novos significados. A atividade de construir brinquedos fortalece a criatividade, autonomia e a autoestima da criança. Brincar com raquete contribui para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à orientação espaço-temporal e à coordenação motora grossa.

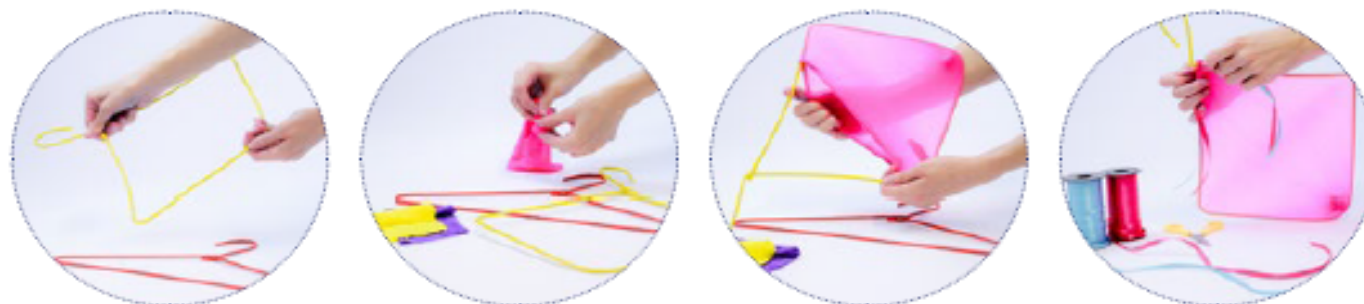


MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Cabide;
- Metade de uma perna de meia calça;
- Bexiga.



COMO PREPARAR A RAQUETE DE CABIDE



Feche o gancho do cabide criando uma alça. Puxe o cabide fazendo com que ele fique no formato de um losango. Corte a metade de uma perna de meia calça e dê um nó em uma das pontas. Vista o cabide com a meia calça e finalize com um nozinho bem próximo ao gancho. Encha a bexiga e use como bola para a raquete.

COMO O ADULTO PODE APOIAR O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

- Construa junto com a criança a raquete;
- Observe e valorize o que a criança já é capaz de fazer sozinha e apoie o que ela precisa de ajuda;
- Construam duas raquetes para brincarem juntos;
- Pense em desafios para tentar equilibrar a bexiga na raquete: pular num pé só, dançar e equilibrar a bexiga em cima da raquete.

BRINCAR E PROTEGER

- Oriente a criança a fechar o gancho do cabide;
- Ajude a criança a cortar a meia calça. Cuidado com o uso da tesoura!

CIRCUITO MOTOR

CAMINHO COM FITA

Jogo Sensorial:
Andar sobre a fita: para frente, lateralmente, para atrás e saltando.



Circuito de Habilidade Motora

DESAFIO COM FITAS



COORDENAÇÃO MOTORA

PINBALL DE PAPELÃO



BRINCANDO COM PREGADORES



GOLF DE PAPELÃO

