



BRINCADEIRAS
de
FESTAS JUNINAS

Sapatos de lata

Material:

- ★ 4 latas de achocolatados ou leite em pó de 500 g
- ★ barbantes
- ★ prego e martelo

1. Com um martelo, faça um furo no meio de dois lados “paralelos” de cada lata (como é feito para colocar a alça num balde).
2. Passe um barbante por cada furo, dando um nó na ponta “de dentro”, deixando do lado de fora a sobra do barbante, que é, mais ou menos, equivalente a metade do tamanho da criança.
3. Usando um sapato ou tênis fechado, o aluno vai “calçar” as latas, segurando-as pelos barbantes



para ter apoio e andar até a linha de chegada (o percurso da corrida é de 1,5 metro).

4. É o vencedor quem chegar primeiro.

Atenção: sempre faça a corrida de duas em duas crianças para observar o desafio de perto. Essa brincadeira estimula o equilíbrio.



Cadê meu par?

1. Separe as crianças em duplas e dê a elas um lenço da mesma cor. Cada dupla deverá usar tons diferentes.
2. Cada criança do mesmo par será uma “palavra”. Exemplo: uma é “pipoca” e a parceira, “milho”, isto é, são palavras que se complementam.
3. Ajude os alunos a memorizarem a “sua” palavra. Procure trabalhar com termos que lembrem a festa junina.
4. Coloque as vendas coloridas nas duplas e, depois, separe as crianças.
5. O jogo começa com uma falando a palavra e o seu par “complementar”, em 1 minuto, tem de ir ao encontro dela. Acabado o tempo, passa a vez para outro jogador.
6. Ganha quando o primeiro par se encontrar.



Material:

★ 3 cadeiras

O pé da cadeira

1. Divida os participantes em dois ou três grupos com o mesmo número de alunos, os quais deverão ficar descalços e ceder os sapatos para a atividade.
2. Os calçados serão espalhados por toda a quadra ou o espaço em que será feita a dinâmica.
3. Uma criança do grupo deverá procurar dois

4. O grupo deverá permanecer nas laterais da quadra, orientando o colega na busca pelo sapato.
5. Vencerá a equipe que conseguir calçar os 4 pés das 3 cadeiras no menor tempo.

Estoura balões



Material:

- ★ bexigas
- ★ barbantes

1. Forme duplas com os alunos.
2. Cada participante deve amarrar, com barbante, um balão em cada pulso e em cada tornozelo; no total, cada criança terá quatro balões.
2. As duplas devem dançar enquanto procuram estourar os balões dos outros e, ao mesmo tempo, proteger os seus.
3. Vence a dupla que ficar com pelo menos um balão cheio.



Passa chapéu



Material:

- ★ um chapéu de palha
- ★ aparelho de som

1. Os participantes sentados no chão ou em pé fazem um círculo.
2. Coloque uma música caipira para tocar, enquanto o chapéu de palha vai passando de mão em mão. Se estiverem em pé, devem dançar sem sair do lugar.
3. Quando a música parar, quem estiver com o chapéu sai da brincadeira.
4. Vence quem conseguir ir até o final sem ser pego com o chapéu na mão.

Dança dos pezinhos

Dinâmica:

★ Cante a música *Oi, bota aqui, oi, bota aqui o seu pezinho. O seu pezinho bem juntinho com o meu.* com as crianças.

★ Ensine os passinhos.

1. Monte duas fileiras de crianças, uma de frente para a outra.
2. Quando começar a música, as crianças vão para frente, até que se encontram no meio do caminho, e tocam os pés uma das outras.
3. Sempre que mudar o refrão da música, a garotada tem de trocar de lado.
4. Ao final, elas dão as mãos e dançam um animado balancê, como se estivessem no baile.



Pula a fogueira

Material:

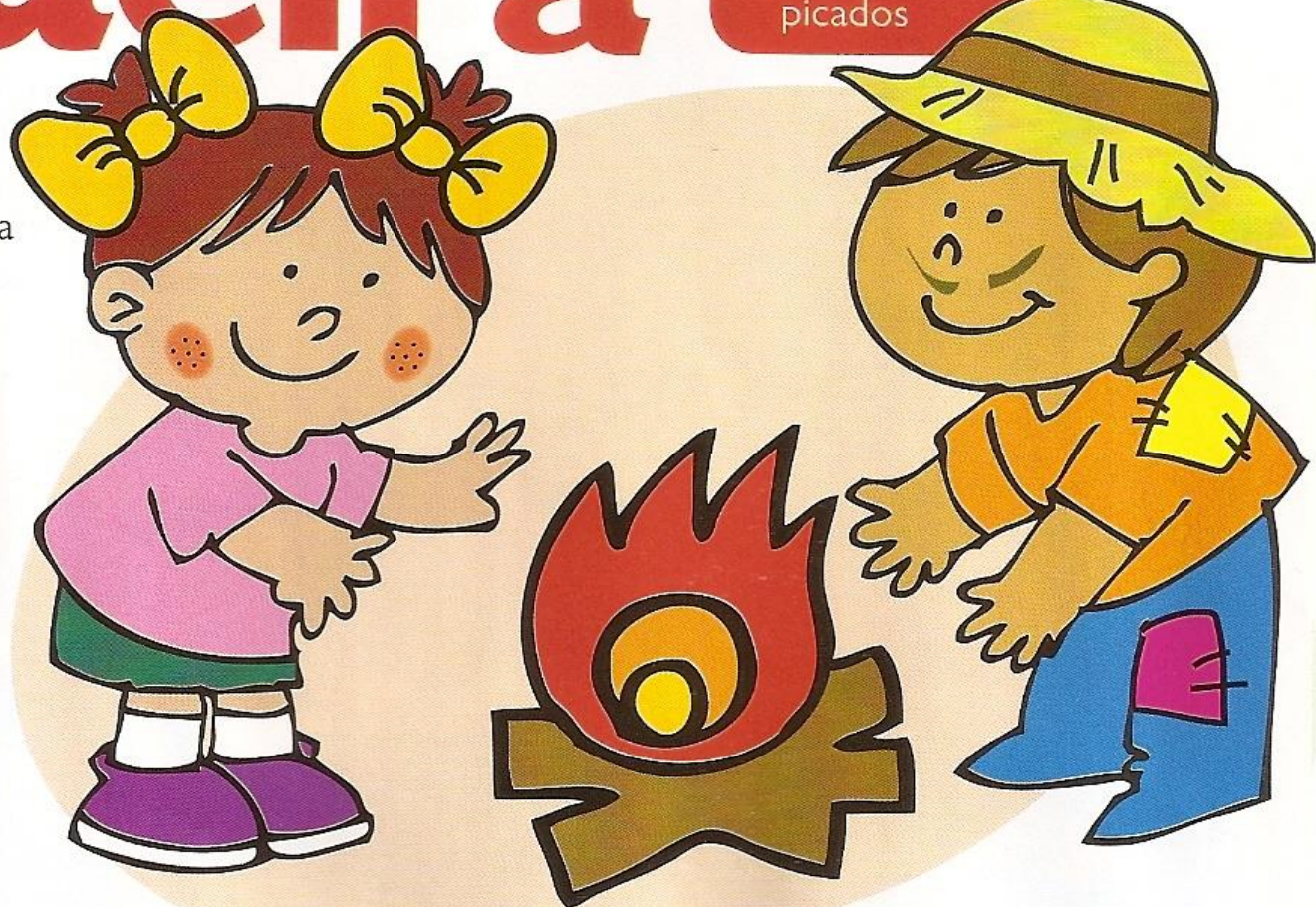
- ★ giz
- ★ papéis coloridos picados

1. Trace no chão duas linhas, representando a largura da fogueira. O intervalo entre as linhas inicialmente deve ser pequeno.

2. Os jogadores ficam em fila e começam, um a um, a “pular” a fogueira. Quem não atingir o lado oposto, é “queimado” e sai do jogo.

3. À proporção que toda a fila pula a fogueira, as linhas vão se alargando, aumentando o desafio.

4. Ganha quem pular a maior distância sem se “queimar”.



Pesca com peneira

Material:

- ★ bacia grande
- ★ várias tampas de garrafa pet
- ★ água
- ★ peneira plástica
- ★ vareta de bambu

1. Sobre a mesa, coloque uma bacia com água e tampinhas plásticas de refrigerante boiando.

2. Para pescá-las, a criança deve usar uma peneira plástica de cozinha (usada para coar leite no copo), com o cabo amarrado numa vareta.

3. Cada participante terá três tentativas.

4. O professor anota o número de tampinhas pescadas.

5. Vence quem “peneirar” mais tampinhas.

Atenção: pode-se, também, utilizar uma colher de pau com o cabo bem comprido no lugar da peneira.

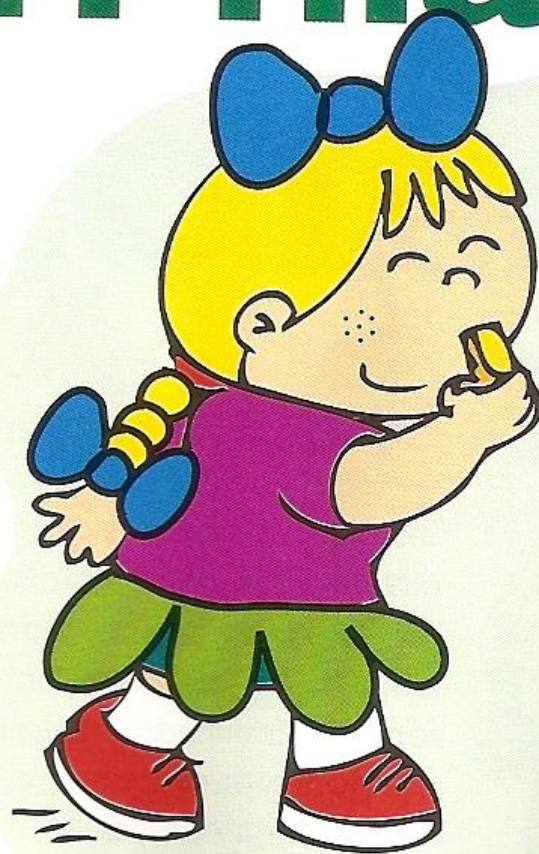


Sapos em fila

Material:

★ giz e apito

1. Trace duas linhas paralelas e distantes. Atrás de uma delas, os participantes são reunidos em dois grupos iguais.
 2. Em fila, os alunos seguram firme na cintura de quem está na frente.
 3. Dado o sinal, os participantes avançam pulando com os dois pés ao mesmo tempo. Se a fila se romper, o grupo volta à linha de largada.
 4. Vence a turma que alcançar a linha de chegada primeiro.
- Atenção:** pode-se fazer mais de duas filas com os participantes. **Exemplo:** três filas com três participantes cada.



Achei o meu par de sapatos!



1. Forme duas equipes.
2. Os jogadores tiram os sapatos, que são recolhidos, embaralhados e enfileirados a uma distância de uns dez metros do grupo.
3. Após o apito, os jogadores devem correr para encontrarem o seu par de sapatos, calçando-os em seguida. Feito isso, voltam

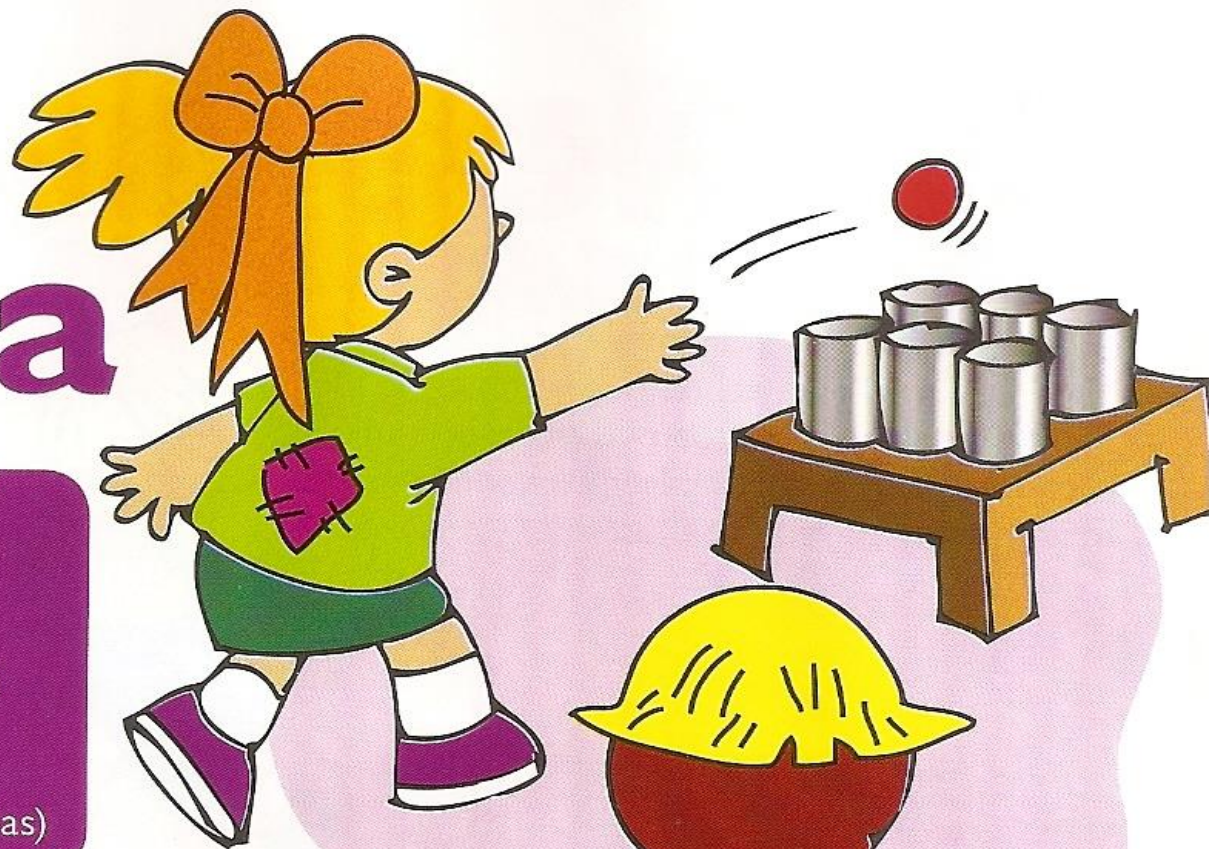
- ao ponto de partida, pulando.
4. Quem calçar sapatos trocados, ou não os calçar direito, será desclassificado.
5. Cada jogador que retornar à linha de partida, e não for desclassificado, marcará um ponto para a equipe.
6. Ganha a equipe que conquistar o maior número de pontos.



Bola na lata

Material:

- ★ 6 latas de achocolatados ou leite em pó de 1 kg
- ★ retalhos de papel coloridos
- ★ cola branca
- ★ bolas de plástico médias (igual às da piscina de bolinhas)



1. Decore as 6 latas com os retalhos de papel e junte 3 latas com fita crepe, formando um conjunto de latas com duas fileiras.

2. Coloque as latas em cima de uma mesinha, com a “boca” voltada para

os participantes, a uma distância considerável da marca onde as crianças vão lançar as bolas.

3. Cada participante recebe três bolinhas de plástico para fazer três tentativas.

4. Vence quem acertar mais bolinhas nos buracos das latas.



Queimada mirim

Material:

- ★ bola de meias macias
- ★ lenços com estampa de bolinha
- ★ lenços com estampa xadrez
- ★ giz
- ★ dado



1. Forme dois grupos, sendo que cada um usará o mesmo tipo de lenço.
2. Num determinado lugar da quadra, marque com o giz onde será o “poço”, para onde deverão ir os jogadores “queimados”.
3. Os jogadores misturam-se pela quadra.
4. Um jogador de cada equipe jogará o dado. O que tirar o número maior começará o jogo.

5. O objetivo é “queimar” com a bola de meia a pessoa do “lenço” diferente do seu. Se ela deixar a bolar cair no chão, vai para o poço.
6. Se a bola é agarrada por qualquer membro da equipe, o jogador é salvo.
5. Ganha a equipe que “queimar” todos os jogadores adversários.

Ovo na colher

Material:

- ★ giz
- ★ colheres de sopa
- ★ ovos cozidos

1. Com um giz, desenhe no chão uma minipista na quadra, determinando o local de partida e de chegada.
 2. Cada aluno deve segurar com uma das mãos (ou a boca) uma colher com um ovo cozido em cima.
 3. Vence quem cruzar a linha de chegada sem derrubar o ovo.
- Atenção:** Se quiser variar, substitua o ovo por batata ou limão.

