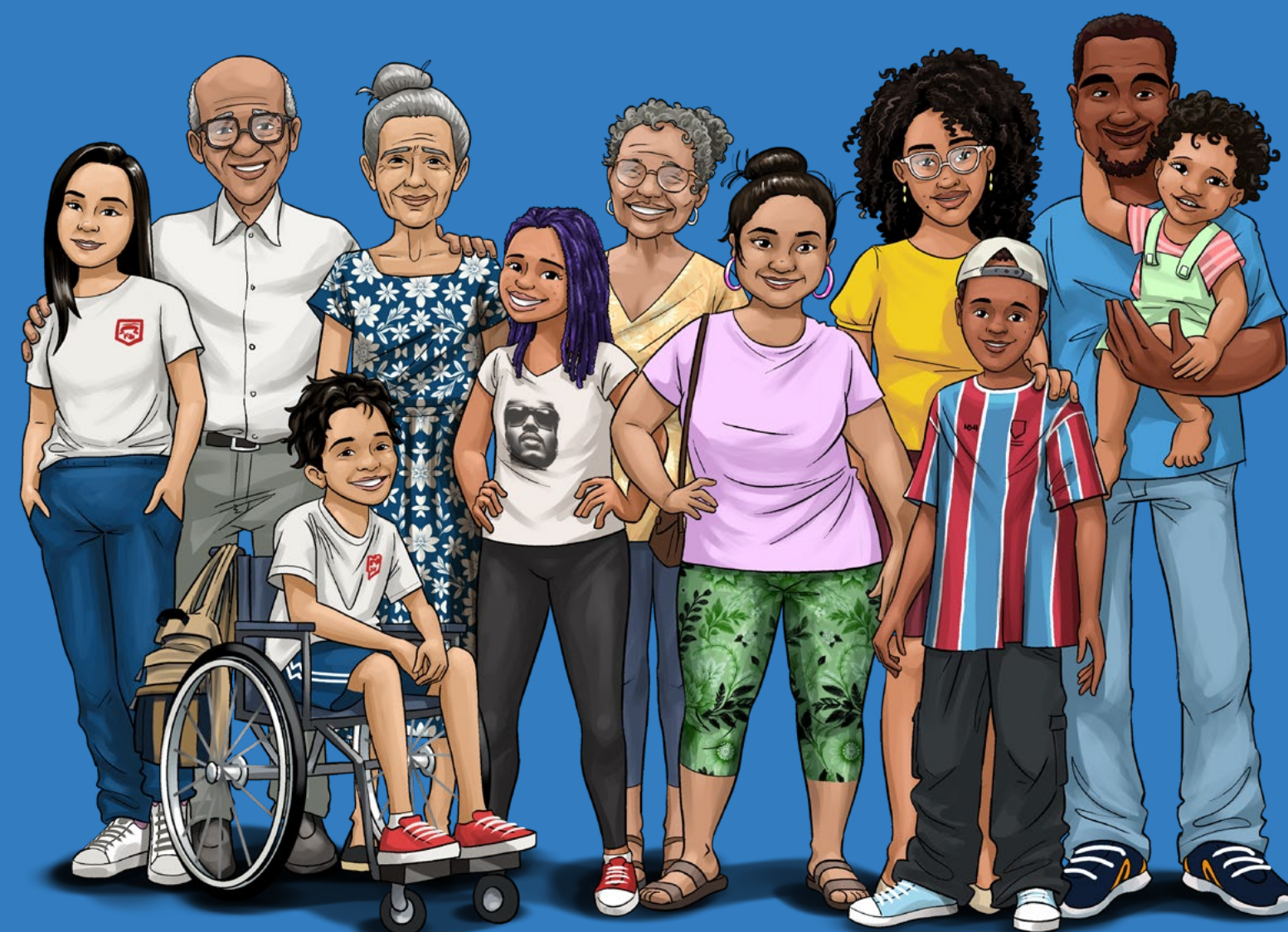


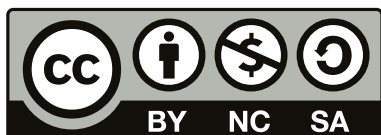
FAMÍLIAS FORTES

3ª edição



Caderno Brincadeiras

Brincadeiras



Caderno Brincadeiras - Famílias Fortes 3ª edição do Ministério da Justiça e Segurança Pública e Fundação Oswaldo Cruz é disponibilizada nos Termos de Licença Creative Commons - Atribuição - Não Comercial - Compartilhamento pela mesma licença 4.0 Internacional. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra desde que citada a fonte.

Famílias Fortes - 3ª edição - Versão brasileira adaptada do Programa Strengthening Families Program UK (10-14)

Strengthening Families Program é desenvolvido pelo Departamento de Serviço Social da Oxford Brookes University, Reino Unido. A versão brasileira adaptada do "Strengthening Families Program for Parents and Youth 10-14 - DVD Based Curriculum - Leader Guide 2006" - SFP 10-14 UK.

Revisão: Maria Fernanda Piconez e Trigueiros
Projeto gráfico Diagramação: Ohpá! Design e Comunicação
Direção: Nara Denilse de Araújo

362.2917

C122 [Caderno brincadeiras : famílias fortes] / direção Nara Denise de Araújo ; revisão Maria Fernanda Piconez e Trigueiros. - 3. ed. - Brasília : Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas e Gestão de Ativos (Senad), 2025.
20 p.

Elaboração de texto: Departamento de Serviço Social da Oxford Brookes University Trabalho em parceria da Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas e Ativos (Senad) com a Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) e o Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crime (UNODC).

ISBN digital 978-85-5506-191-2
ISBN impresso 978-85-5506-192-9

1. Drogas, política de prevenção, brincadeiras, Brasil. 2. Adolescente, proteção, Brasil. 3. Família, atuação, Brasil. I. Araújo, Nara Denise. II. Trigueiros, Maria Fernanda Piconez e. III. Departamento de Serviço Social da Oxford Brookes University. IV. Brasil. Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas e Gestão de Ativos (Senad). V. Título

CDD

Ministro da Justiça e Segurança Pública: Enrique Ricardo Lewandowski

SECRETARIA NACIONAL DE POLÍTICAS SOBRE DROGAS E GESTÃO DE ATIVOS (Senad)

Secretária: Marta Rodriguez de Assis Machado
Diretora de Prevenção e Reinserção Social: Nara Denilse de Araújo
Coordenador-geral de Reinserção Social: Raphael Calazans de Souza
Coordenadora de Articulação e Parcerias: Sara Maria Baptista Reis
Coordenador de Proteção Social: Andre Wagner Carvalho de Oliveira
Coordenadora-geral de Prevenção: Flora Moura Lorenzo
Coordenador de Projetos de Prevenção: Antônio Rafael da Silva Filho

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ (Fiocruz)

Presidente: Mario Santos Moreira
Diretora Fiocruz Brasília: Fabiana Damásio Passos
Coordenador Nacional: André Vinicius Pires Guerrero
Referência institucional para o Projeto GENTE: Helena Fonseca Rodrigues
Assessora de Governança e Gestão: Ana Cecília Miranda de Araújo
Referência Técnica Nacional de Prevenção: Luiz Felipe Zago
Referência Técnica Nacional de Articulação Intersetorial: Igo Gabriel dos Santos Ribeiro
Referência Técnica Nacional de Formação: Marcelo Pedra Martins Machado

EQUIPE TED SENAD / FIOCRUZ

Assessora de Monitoramento I: Letícia Augusto Melo Assu
Assessor de monitoramento II: Raphael Tadeu Sabaini
Assessora Administrativa: Kelli Angela de Freitas
Assessora Financeira: Julia de Araujo Carrari
Consultora de Publicação e Design: Emanuelle Arcângela Patrocínio Alves
Articuladora de Prevenção: Débora Estela Massarente Pereira
Articuladora Intersetorial: Paula Santos de Jesus

CADERNO BRINCADEIRAS – Famílias Fortes 3ª edição

Elaboração de texto:
Bruna dos Santos Mattos de Araújo
Daniela Piconez e Trigueiros
Debora Estela Massarente Pereira
Luana Carla Bandeira Sobrinho
Mariana Russo Voydeville Damasceno
Marina de Souza Pedralho
Meline Varela Lima Saraiva

Supervisão: Mayara Soares dos Santos
Colaboração: Viviane Paula Santos Rocha
Revisão: Maria Fernanda Piconez e Trigueiros
Projeto gráfico e Diagramação: Ohpá! Design e Comunicação
Direção: Nara Denilse de Araújo

REALIZAÇÃO

SECRETARIA NACIONAL DE
POLÍTICAS SOBRE DROGAS
E GESTÃO DE ATIVOS

MINISTÉRIO DA
JUSTIÇA E
SEGURANÇA PÚBLICA



APOIO



SUMÁRIO

CADERNO DE BRINCADEIRAS	6
1. O TAPETE MÁGICO	7
2. 007 - ZERO, ZERO, SETE!	7
3. O QUE EU TENHO E O QUE EU PRECISO!	8
4. JULDARIGI	8
5. ESCONDE-ESCONDE	9
6. AMARELINHA	9
7. ESTÁTUA	9
8. BOCA DO PALHAÇO	10
9. CORRIDA DO GATO E RATO	10
10. PEGA-PEGA	10
11. JOGO DA MEMÓRIA	11
12. MÍMICA	11
13. DOBRADURA	12
14. ELÁSTICO	12
15. ENIGMA	13
16. PIQUE-BANDEIRA	13
17. QUAL A SÍLABA?	13
18. BATATA-QUENTE	14
19. PASSA-ANEL	14

20. BATATINHA FRITA UM DOIS, TRÊS	14
21. CORRIDA DE TAMPINHAS	15
22. MESTRE	15
23. CÉU E TERRA	15
24. QUENTE-FRIO	16
25. MUNDO ANIMAL	16
26. COELHO SAI DA TOCA	16
27. DIREITA VAZIA	17
28. CORRE COTIA	17
29. RODA	17
30. VIVO-MORTO	18
31. PULAR CORDA	18
32. DESENHO LIVRE	18
33. DESENHO EM GRUPO	19
34. DESENHO E OS SENTIDOS	19
REFERÊNCIAS	20

CADERNO DE BRINCADEIRAS

O Caderno de Brincadeiras é um material de apoio que pode ser utilizado pela Equipe de Suporte Local enquanto ocorrem os encontros da Metodologia Famílias Fortes.

A Equipe de Suporte Local é responsável por realizar atividades com as crianças das famílias participantes da metodologia enquanto seus responsáveis estão nos encontros da Famílias Fortes.

Muitas vezes, mães, pais ou responsáveis não conseguem participar dos encontros, pois precisam cuidar das filhas e filhos que não estão na faixa etária da metodologia. Por isso, é previsto que haja pessoas para cuidar das crianças menores de 10 anos, caso as famílias precisem levá-las.

Este caderno foi pensado para apoiar as Equipes de Suporte Local com algumas brincadeiras e atividades que podem ser realizadas para entreter as crianças e garantir que mães, pais e responsáveis se sintam tranquilas(os) para participarem dos encontros da Famílias Fortes.

Este caderno apresenta algumas sugestões, mas todo o universo de atividades lúdicas pode ser explorado, incluindo as brincadeiras locais. Foram selecionadas atividades que podem ser feitas em grupo ou individualmente, no grupo etário de 1 a 9 anos, considerando também a diversidade do Brasil. Lembre-se que as atividades são ideias e você pode escolher outras com o grupo.

Músicas, atividades com bola, pular corda, desenhos, jogos de tabuleiro são bem-vindos. O universo lúdico é muito rico! Cuide para que os combinados de uso do espaço e material sejam feitos antes de começarem as brincadeiras e que as crianças ajudem a guardar os materiais após o final de cada atividade.

Desejamos que as equipes e as crianças divirtam-se bastante!

Para decidir quem começa, em algumas brincadeiras, você pode utilizar joquempô, par ou ímpar, uni-duni-tê, mão aberta, mão fechada, adedanha, pé de chulé, pedra na mão, lá em cima do piano e pedra, papel e tesoura, entre outras estratégias.

1. NOME DA BRINCADEIRA:

O TAPETE MÁGICO

DURAÇÃO: 30 minutos.

PARTICIPANTES: mínimo seis pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Tecido de aproximadamente 1,5 m x 1,5 m (pode ser TNT), que será esticado durante a atividade; Bolinha (pode ser de papel, de tênis, ou outro material leve).

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: Prepare o tecido fazendo dois furos, um em cada extremidade, de tamanho semelhante. Esses furos servirão como “cestas de basquete” por onde a bolinha deverá passar.

Divida os participantes em dois grupos, cada um ficando em uma das extremidades do tecido. A brincadeira funciona assim: o time de um lado deve lançar a bolinha tentando fazê-la passar pelo furo do tecido do time adversário, utilizando apenas o movimento do tecido para direcionar a bolinha. É proibido pegar a bolinha com as mãos.

2. NOME DA BRINCADEIRA:

007 - ZERO, ZERO, SETE!

DURAÇÃO: 10 minutos.

PARTICIPANTES: mínimo seis participantes.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Não há.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: todas/os em círculo. Escolha a primeira pessoa que deve desenhar um *zero* no ar e, em seguida, apontar para outra pessoa. Esta também deverá desenhar um *zero* no ar e escolher uma terceira, que deverá desenhar um *sete* no ar e escolher uma quarta pessoa. Quando o número *sete* for escolhido, as pessoas que estiverem à sua direita e à sua esquerda devem levantar suas mãos. Agora, quem tem o número *sete* deve começar novamente a brincadeira, desenhando um *zero* no ar e apontando para alguém da roda. Caso uma delas esqueça que deve levantar as mãos, ou levante as mãos quando não for sua vez, pode pagar uma prenda ou apenas recomece a brincadeira.

3. NOME DA BRINCADEIRA:

O QUE EU TENHO E O QUE EU PRECISO!

DURAÇÃO: 30 minutos.

PARTICIPANTES: mínimo de três participantes.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: três quebra-cabeças.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: a atividade será desenvolvida em grupos e as pessoas serão divididas em quantidades iguais (ou equitativas), conforme o número de participantes. Inicialmente, receba as(os) participantes com boas-vindas, pedindo que façam um círculo.

Com os grupos formados, distribua um quebra-cabeça para cada grupo, sendo que em todos existem duas, três ou quatro peças trocadas com os outros quebra-cabeças. O objetivo é que cada grupo monte o seu. Eles perceberão que há peças trocadas e deverão deduzir que será necessário compartilhar ou auxiliar os outros grupos para que todos os quebra-cabeças sejam completados. Quando finalizarem seus quebra-cabeças, faça um passeio por todos os grupos pedindo que compartilhem suas impressões. Encerre perguntando quais as dificuldades e facilidades que encontraram para realizar a atividade.

4. NOME DA BRINCADEIRA:

JULDARIGI* (Pronúncia jul-dá-ri-guí)

*brincadeira coreana

DURAÇÃO: 15 minutos.

PARTICIPANTES: até seis participantes por grupo - máximo de quatro equipes, mínimo de quatro pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: duas cordas, um lenço, local amplo e seguro para brincar.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: as(os) participantes podem ser divididos em até quatro equipes. As duas cordas estarão presas ao meio. O lenço será amarrado no meio das duas cordas. Cada equipe ficará com uma ponta das cordas. Diferente do cabo de guerra comum, as duas equipes se unirão para puxar as outras duas para o seu lado no campo, ou seja, as duas equipes estarão posicionadas à direita e duas à esquerda. Haverá marcação no chão que identificará o limite para puxar as equipes oponentes. Se o lenço chegar nessa marcação, a equipe vence.

5. NOME DA BRINCADEIRA: ESCONDE-ESCONDE

DURAÇÃO: sem limite de tempo, de acordo com a disponibilidade do grupo.

PARTICIPANTES: mínimo três pessoas. A partir de quatro anos de idade.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: não há.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: combinar quem será a pessoa que achará as demais, ou seja, a pegadora. Essa pessoa fica com os olhos fechados contando em voz alta até certo número combinado com os participantes (exemplo, contar até 30). Quando acabar de contar ela diz: *lá vou eu*. Durante a contagem as(os) demais participantes se escondem. A pessoa pegadora sai à procura das que estão escondidas. Quando encontrar alguém, tem que tocá-la(o) para eliminá-la(o) e continuar procurando as(os) outras(os). As crianças que estão escondidas, caso queiram se salvar e ganhar o jogo, têm que correr ao lugar combinado e tocar no local antes que a pessoa pegadora o toque e dizer: *um, dois, três (o nome dela mesma) está salva!* Importante que a pessoa da Equipe de Suporte Local, que cuidará das crianças, combine antes do início qual local será usado para brincar (exemplo: só a sala, a sala e o pátio...). Também deve estar atenta para que as crianças não se escondam em lugares que não podem ou entrem nas salas nas quais ocorrem atividades.

6. NOME DA BRINCADEIRA: AMARELINHA

DURAÇÃO: sem limite de tempo, de acordo com a disponibilidade do grupo.

PARTICIPANTES: mínimo uma pessoa.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: giz ou fita-crepe para desenhar a amarelinha no chão, uma pedrinha ou bolinha de papel.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: desenhe a amarelinha no chão e já é possível iniciar a brincadeira. Organize a ordem de jogadores. A primeira pessoa começa atirando a pedrinha ou bolinha de papel na casa com o número um. Ao acertar dentro das linhas, é hora de começar a saltar sobre os números, exceto aquele onde está o objeto. E assim cada criança inicia jogando na casa um. Após todas jogarem, elas voltam para o início e passam para a casa dois, e assim sucessivamente até o final.

7. NOME DA BRINCADEIRA: ESTÁTUA

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo uma pessoa.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: aparelho de som e música.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: explicar que irá tocar ou cantar uma música e que, quando pausar, terão que ficar em estátua, ou seja, não se mexerem até você voltar a tocar a música. A ideia é que fiquem parados quando a música parar e se sustentem assim, na posição estátua, até que reinicie a música. Se quiser, nesse tempo em que estão em estátua, você pode circular pelo grupo para verificar quem consegue ficar parada/o.

8. NOME DA BRINCADEIRA:

BOCA DO PALHAÇO

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo uma pessoa.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: caixa de papelão, tesoura, canetinhas, bolinhas de papel ou bolas de meia e fita-crepe.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: desenhar um palhaço na caixa de papelão e recortar onde seria a boca, para deixar espaço para passar a bolinha feita de papel ou meia. Posicione a caixa em um local na altura das crianças (pode ser na mesa ou cadeira). Faça uma marca no chão com um pedaço de fita-crepe. Oriente a fazerem uma fila e se posicionarem atrás da marca da fita. Na sua vez, cada participante joga a bolinha na boca do palhaço.

9. NOME DA BRINCADEIRA:

CORRIDA DO GATO E RATO

DURAÇÃO: 30 minutos.

PARTICIPANTES: mínimo de cinco pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: duas cordas ou fita crepe ou algo similar, para delimitar o campo.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: Utilize as cordas (ou fitas) para dividir o espaço em três partes, deixando a do meio maior.

Coloque uma corda no chão próxima a uma das extremidades, a cerca de 2 a 3 metros da parede ou do limite do espaço onde a brincadeira será realizada.

Coloque a outra corda na extremidade oposta, também a cerca de 2 a 3 metros da parede ou limite. Assim, o chão ficará dividido em três áreas, sendo a do meio a maior.

O gato fica na área central e os ratos ficam juntos em um dos lados, atrás da corda. Ao sinal, os ratos devem correr para o lado oposto do campo. O gato tenta tocar os ratos; quando um rato é tocado, ele se transforma em gato e passa a ajudar a pegar os outros ratos. O jogo termina quando restar apenas um rato.

10. NOME DA BRINCADEIRA:

PEGA-PEGA

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo três pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: não há.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: são dois tipos de jogadoras(es): a pegadora ou o pegador e quem deve evitar ser pego. Selecione quem será pegador e combine se terá o pique, que pode ser uma parede, um círculo no chão ou qualquer local no qual as(os) jogadoras(es) não podem ser pegadas(os). Após essa organização, explique que a pessoa pegadora irá correr atrás das(os) demais e quem for tocada(o) automaticamente vira pegadora (pegador).

11. NOME DA BRINCADEIRA:

JOGO DA MEMÓRIA

DURAÇÃO: até acertarem todas as duplas de peças.

PARTICIPANTES: mínimo uma pessoa.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: cartolina ou papel sulfite, caneta hidrográfica, tesoura. Recorte o papel em quadrados de 5 cm, faça símbolos, letras ou desenhos nos quadrados, garantindo sempre 2 iguais para formar cada par. Prepare no mínimo 6 quadrados (ou seja, 3 pares). Você pode aumentar conforme desejar (ex.: 12 quadrados = 6 pares).

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: organize as peças de forma que as imagens fiquem viradas para baixo uma ao lado da outra, em linhas e colunas, formando um quadrado. Explique a regra do jogo: cada criança terá que virar apenas duas peças por vez. Ao virar uma, precisa tentar encontrar a figura igual virando uma outra peça (não pode ver antes). Ao virar a peça, já conta como peça virada. Caso as peças formem par, a criança pode jogar novamente. Escolha quem irá começar e a ordem de jogadores.

12. NOME DA BRINCADEIRA:

MÍMICA

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo duas pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: cronômetro ou ampulheta.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: combine as regras. Uma(um) participante por vez pega uma gravura ou um papel escrito com uma ação, filme ou situação e não mostra a ninguém. Em seguida, em silêncio, irá fazer gestos e movimentos com o corpo correspondentes à imagem ou frase (combinem que não pode falar ou fazer som, apenas movimentos com o corpo). As (Os) outras(os) participantes deverão adivinhar qual é a resposta certa. Combine antes quanto tempo as pessoas terão para adivinhar a mímica, por exemplo, um minuto. Marque no relógio e, ao acabar o tempo, passe para outra(o) jogadora/jogador. Se forem muitas pessoas você pode organizar em 2 times. Uma pessoa faz a mímica e o time a qual ela pertence terá que adivinhar e a outra equipe espera. Após o tempo acabar ou adivinharem a mímica, uma pessoa do outro time pega a imagem ou frase, faz a mímica e seu time tenta adivinhar. Vocês podem marcar pontos de acordo com cada acerto.

13. NOME DA BRINCADEIRA:

DOBRADURA

DURAÇÃO: ilimitado.

PARTICIPANTES: mínimo uma pessoa.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: papéis sulfite, se tiver colorido, com estampa ou até mesmo revista e jornal.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: procure dobraduras que você saiba fazer (como barco, avião) ou busque dicas de como fazer e ensine as crianças.

14. NOME DA BRINCADEIRA:

ELÁSTICO

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo três pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Três metros de elástico de costura, una as pontas fazendo um nó para que o elástico forme um círculo.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: duas crianças ficam de frente uma para a outra, com o elástico esticado ao redor das pernas, geralmente na altura dos tornozelos, formando um retângulo.

A terceira deve pular dentro do retângulo e seguir fazendo movimentos, que geralmente são acompanhados por músicas que mudam de região para região do Brasil. A música mais conhecida é “dentro, fora, dentro, pisa, fora, cruza”. Quando a criança canta *dentro*, ela pula para dentro do retângulo formado com o elástico. Quando canta *fora*, pula para fora. É importante fazer esses movimentos sem enroscar no elástico. Quando a criança canta *pisa*, ela pisa com um pé em cada lado do elástico, e quando canta *cruza*, ela cruza os dois lados do elástico e pula para fora de novo. Então podemos dizer que ela passou de fase e o elástico, que inicialmente estava no tornozelo, sobe agora para a altura dos joelhos. A próxima fase será a cintura. Quando a criança erra, ela troca com uma das que estão segurando o elástico e começa tudo de novo.

15. NOME DA BRINCADEIRA:

ENIGMA

DURAÇÃO: 25 minutos.

PARTICIPANTES: Até seis participantes por grupo (mínimo dois grupos). Pode fazer com duas pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: papel kraft ou similar, canetas piloto ou similar, fita adesiva.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: as crianças estão divididas em equipes e organizadas em fila. Cada uma terá à sua frente duas folhas de papel: uma em branco (à esquerda) e outra com um texto escrito de maneira espelhada (à direita). Ao sinal, a primeira da fila correrá até os papéis e deverá escrever no papel da esquerda a primeira palavra da direita, de maneira a torná-la legível. Retorna à sua equipe e segue assim até que tenham conseguido traduzir o texto completo no papel da esquerda.

16. NOME DA BRINCADEIRA:

PIQUE-BANDEIRA

DURAÇÃO: até um dos times vencer.

PARTICIPANTES: mínimo seis pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: bandeira (pedaço de pano), espaço amplo, giz ou fita-crepe para definir o meio e o círculo em que ficará a bandeira.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: o objetivo é roubar a bandeira adversária e proteger a sua, atravessando o campo adversário correndo. Quando uma jogadora ou jogador tenta atravessar o campo inimigo precisa cuidar para não ser pego por nenhuma(nenhum) adversária(o), senão fica presa(o) no fundo do campo e não pode mais ajudar seu time.

Cada time fica em um lado do campo, dividido ao meio por uma linha. No fundo de cada campo é desenhado um círculo, uma bandeira, representando o time, é colocada dentro dele. Um time tem que tentar pegar a bandeira do outro e trazer para o seu campo. Vence quem conseguir fazer isso primeiro.

17. NOME DA BRINCADEIRA:

QUAL A SÍLABA?

DURAÇÃO: 15 minutos.

PARTICIPANTES: Até seis participantes por grupo. Mínimo de três pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: não há.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: pode ser feita em pequenos grupos ou em um grupo só.

Escolha uma pessoa para dizer a primeira palavra. Em sequência, as demais do grupo darão continuidade, dizendo uma nova palavra a partir da última sílaba da palavra dita anteriormente. Se alguém errar ou demorar (tempo a ser combinado) para responder, passa a vez para a próxima pessoa. Ganha o jogo a equipe que conseguir responder o maior número de palavras.

Exemplo: Uma pessoa começa dizendo a palavra escotismo. Em seguida, a outra escolherá uma palavra que comece com a sílaba mo - movimento, seguindo para a próxima pessoa, que escolherá uma palavra que comece com a sílaba to - tomate. E assim o jogo seguirá. Quando alguém errar ou não souber responder a tempo, a próxima continuará com a sílaba anterior.

18. NOME DA BRINCADEIRA:

BATATA-QUENTE

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo de duas pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: 1 bola ou qualquer objeto que possa ser usado como a batata-quente.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: em roda, sentados no chão, as crianças passam a batata-quente de uma para outra, enquanto alguém canta os versos abaixo:

“Batata-quente, quente, quente queimou!”

Quando parar de cantar, quem estiver com a “batata” na mão sai da roda. Ganha quem ficar por último.

19. NOME DA BRINCADEIRA:

PASSA-ANEL

DURAÇÃO: ilimitado.

PARTICIPANTES: mínimo quatro pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: um anel ou objeto pequeno.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: uma criança fica com um anel nas mãos e as outras se sentam em um banco, umas ao lado das outras, com os braços estendidos e as palmas das mãos unidas.

A criança que está com o anel também une as palmas de suas mãos, com o anel dentro, e passa suas mãos por dentro das mãos das outras crianças. Ela tem que deixar o anel nas mãos de uma das crianças sem que as outras percebam.

Depois, mostra as mãos vazias e pergunta a alguém “com quem está o anel?”

Se a pessoa acertar, vira passadora de anel. Se não, o anel segue com a mesma criança até que alguém acerte.

20. NOME DA BRINCADEIRA:

BATATINHA FRITA UM, DOIS, TRÊS

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo quatro pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: não há.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: uma pessoa do grupo fica virada de costas e diz: *batatinha frita, um, dois, três*. Depois, vira-se para as(os) outras(os). O grupo tem que avançar para chegar até essa pessoa antes que ela vire, pois quando ela vira todos têm que se transformar em estátuas. Essa pessoa olha o grupo, vira de costas e fala novamente a frase. Vence quem conseguir encostar na pessoa antes de ela virar.

21. NOME DA BRINCADEIRA:

CORRIDA DE TAMPINHAS

DURAÇÃO: até acabar.

PARTICIPANTES: mínimo duas pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: tampinhas de garrafa, giz.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: são necessárias, no mínimo, duas crianças. Um caminho é desenhado no chão e cada criança fica com uma tampinha. Uma de cada vez vai dando leves toques na tampinha com a ponta do dedo, para fazê-la andar sem sair do caminho ou tocar na linha. Quem errar passa a vez. Quando alguém erra, volta a jogar de onde parou na rodada seguinte. Quem terminar o caminho primeiro vence.

22. NOME DA BRINCADEIRA:

MESTRE

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo quatro pessoas.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: todas(os) se sentam em roda. O grupo escolhe uma pessoa para ficar de fora e outra para ser mestre. O mestre decide qual gesto todas(os) da roda têm que fazer e só ele pode mudar. Quem ficou de fora volta e tem que adivinhar quem é mestre. Se acertar, troca de lugar com o mestre. Se errar, o grupo escolhe outro mestre e ela(e) continua tentando adivinhar.

23. NOME DA BRINCADEIRA:

CÉU E TERRA

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo quatro pessoas.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: as crianças desenharam uma linha no chão. Um lado do risco será o céu e o outro será a terra. Todos fazem uma fila em cima da linha e escolhem alguém para ser o comandante da brincadeira, que fica fora do desenho e diz *céu ou terra* na ordem em que quiser. Cada vez que ela(ele) disser *céu*, os participantes têm que pular para o lado da linha onde está o céu. Quando disser *terra*, todos pulam para o lado da terra. Quem errar sai da brincadeira. Vence quem ficar por último.

24. NOME DA BRINCADEIRA:

QUENTE-FRIO

DURAÇÃO: até acharem o objeto.

PARTICIPANTES: mínimo duas pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: qualquer objeto.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: uma das crianças esconde qualquer objeto, enquanto as outras fecham os olhos. Depois, todas procuram o objeto. Para conseguir pistas, vão perguntando a quem escondeu: *tô quente ou tô frio?* Se estiverem próximas ao esconderijo, a resposta será: *tá quente!* Se estiverem distantes *tá frio!* Quem escondeu também segue dando dicas, como *tá esquentando ou tá esfriando*, de acordo com a proximidade ou distância do objeto escondido. Quando alguém chega muito perto, quem escondeu grita: *tá pegando fogo!* E se estiver muito longe, *tá gelado!* A criança que achar o objeto será a próxima a escondê-lo.

25. NOME DA BRINCADEIRA:

MUNDO ANIMAL

DURAÇÃO: ilimitado.

PARTICIPANTES: mínimo duas pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: não há.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: duas crianças dizem juntas *mun-do-a-ni-mal* e colocam ao mesmo tempo um número qualquer com os dedos da mão. Os números mostrados são somados para saber qual é a letra correspondente no alfabeto. Por exemplo, se uma coloca três e a outra dois, dá cinco. Cinco é a letra E (a é 1, b é 2, c é 3...). Quando souberem a letra, as duas têm que dizer rapidamente o nome de um animal com E. Quem disser primeiro, ganha.

26. NOME DA BRINCADEIRA:

COELHO SAI DA TOCA

DURAÇÃO: ilimitado.

PARTICIPANTES: mínimo sete pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: não há.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: em trios: duas crianças formam a toca e uma será o coelho. Para fazer a toca, a dupla junta as mãos no ar, formando uma casinha. Quem interpreta o coelho fica agachada(o) entre elas, embaixo dos braços. Essa estrutura se repete com as(os) demais participantes. Uma das crianças fica em pé entre as tocas e deve falar *“coelho sai da toca!”*. Os coelhos entocados precisam trocar de casinha. Já a criança que estava no meio deve tentar roubar a toca de alguém. Se conseguir, aquela que ficou sem toca é a que passa a falar *“coelho sai da toca!”* no centro do espaço. Ela também pode falar *“toca, troca de lugar”*, nesse caso, as tocas devem trocar de coelhos.

27. NOME DA BRINCADEIRA:

DIREITA VAZIA

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo seis pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: cadeiras, papéis com números.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: as crianças se sentam em cadeiras colocadas em círculo e cada uma recebe um número. Uma das cadeiras deve ficar vazia. Uma delas, escolhida antes, fala “direita vazia!”. As outras perguntam: “quem senta?”. A escolhida fala um número qualquer. Por exemplo, quatro. A criança que está com o número quatro vai para a cadeira que estava vazia. A criança que estava à sua esquerda, que ficou com a direita vazia, fala “direita vazia!”. O grupo pergunta: “quem senta?”. A criança responde um número qualquer. O número chamado vai sentar na cadeira e o que estava ao seu lado tem que chamar outro número e assim por diante, até que todos os números sejam chamados. Se uma criança ficar com a esquerda vazia e chamar outra criança achando que é à direita, tem que sair da brincadeira com sua cadeira. Se uma criança não perceber que a sua direita está desocupada, também sai da roda. Ganha quem ficar por último.

28. NOME DA BRINCADEIRA:

CORRE COTIA

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo cinco pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: lenço.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: participantes sentam-se em uma roda e cobrem os olhos. Alguém anda em volta com um lenço na mão para deixar atrás de uma pessoa. E vai cantando a música: “corre, cotia, na casa da tia. Corre, cipó, na casa da vó. Lencinho na mão, caiu no chão. Moça bonita do meu coração. Posso jogar? Ninguém vai olhar?”. A(O) jogadora/jogador que achar o lenço corre atrás do que jogou. Quando pegar, vira cantador, a(o) outra(o) se senta e a brincadeira recomeça.

29. NOME DA BRINCADEIRA:

RODA

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo três pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: não há.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: as crianças fazem um círculo, dão as mãos, escolhem uma música e rodam conforme vão cantando.

Normalmente seguem o que a letra da música diz: giram para a esquerda ou para a direita, abaixam, levantam-se, colocam a mão no coração.

30. NOME DA BRINCADEIRA:

VIVO-MORTO

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo duas pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: não há.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: uma(um) participante é escolhida(o) para comandar a brincadeira e dará orientações a todas(os) com as palavras *morto* e *vivo*. Quando ouvirem *morto*, deverão se agachar. Ao ouvirem *vivo*, deverão se levantar.

31. NOME DA BRINCADEIRA:

PULAR CORDA

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo três pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: uma corda de pular.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: duas crianças batem a corda, enquanto uma terceira pula. Podem cantar músicas, contar números, letras. Quem está pulando não pode pisar na corda. As crianças se revezam entre quem pula e quem bate a corda.

32. NOME DA BRINCADEIRA:

DESENHO LIVRE

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo uma pessoa.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: papel, giz de cera, lápis, lápis de cor.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: entregue folhas de papel para as crianças e deixe disponíveis giz de cera, lápis e lápis de cor, para que façam desenhos livremente.

33. NOME DA BRINCADEIRA:

DESENHO EM GRUPO

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo duas pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: cartolina, papel kraft ou similar ou papel sulfite, giz de cera, lápis, lápis de cor.

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: diga que farão um desenho em grupo, mas que cada pessoa desenhará de uma vez. Decidam quem começa e a ordem de quem desenhará. Quando você disser *começa*, a primeira pessoa começa a desenhar. Após um tempo (pode ser 10 ou 20 segundos), você diz *troca*. Então, a primeira pessoa para de desenhar e a segunda continua. E assim sucessivamente. A brincadeira acaba quando tiverem completado um desenho. Deixe que utilizem a folha toda, depois, peça que digam o que veem no desenho e como foi a dinâmica.

34. NOME DA BRINCADEIRA:

DESENHO E OS SENTIDOS

DURAÇÃO: ilimitada.

PARTICIPANTES: mínimo duas pessoas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: cartolina, papel kraft ou similar ou papel sulfite, giz de cera, lápis, lápis de cor, uma venda (para cobrir os olhos).

DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA: diga que uma pessoa ficará com olhos vendados enquanto a outra irá dizer qual traço fazer no papel. Pode ser em dupla ou em grupo. Se for em grupo, as(os) integrantes vão orientando a pessoa vendada a fazer o desenho. Você pode também pedir após um tempo que troque a pessoa vendada por outra da dupla ou grupo. Então, ela passa a ser a desenhista de olhos vendados e a que estava de olhos vendados passa a comandar, dizendo como fazer o traço do desenho. Depois, peça que digam o que veem no desenho e como foi a dinâmica.

REFERÊNCIAS:

Guia Sesc - Brincadeiras pelo Brasil. Disponível. Site Sesc SP. Disponível em: https://portal.sescsp.org.br/online/artigo/12968_BRINCADEIRAS+PELO+BRASIL. Acesso em: 06.07.2024

Mapa do Brincar. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/Acesso> em: 06.07.2024

Casa do brincar. Disponível em: <https://www.casadas5pedrinhas.com.br/editora> Acesso em: 06.07.2024