



CURSO DE CAPACITAÇÃO EM RECREAÇÃO E O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Solicite agora mesmo seu certificado de **180 Horas** (no link abaixo)

[\[Clique aqui para solicitar certificado\]](#)



Veja um modelo do certificado!





**Somos a maior rede de Cursos
Pedagógicos do Brasil. Temos mais de
200 mil alunos matriculados em todo o
país!!**

**Nossos Cursos são reconhecidos e aprovados
pela ABED, Faculdades, Escolas, Prefeituras e
Instituições!**



Use o Certificado para:

- ✓ **Evolução Funcional**
- ✓ **Provas de Títulos**
- ✓ **Horas Complementares na Faculdade**
- ✓ **Concursos Públicos**
- ✓ **Processo de Recrutamento e Seleção**
- ✓ **Enriquecer seu Currículo**

DICAS IMPORTANTES PARA O BOM APROVEITAMENTO

- O objetivo principal é aprender o conteúdo, e não apenas terminar o curso.
- Leia todo o conteúdo com atenção redobrada, não tenha pressa.
- Explore as ilustrações explicativas, pois elas são fundamentais para exemplificar e melhorar o entendimento sobre o conteúdo.
- Quanto mais aprofundar seus conhecimentos mais se diferenciará dos demais alunos dos cursos.
- O aproveitamento que cada aluno tem é o que faz a diferença entre os “alunos certificados” e os “alunos capacitados”.
- A aprendizagem não se faz apenas no momento em que está realizando o curso, mas também durante o dia-a-dia. Ficar atento às coisas que estão à sua volta permite encontrar elementos para reforçar aquilo que foi aprendido.
- Aplique o que está aprendendo. O aprendizado só tem sentido quando é efetivamente colocado em prática





Sumário

DICAS IMPORTANTES PARA O BOM APROVEITAMENTO**Erro!**

Indicador não definido.

MÓDULO I – A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL..... 5

MÓDULO II - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO APRENDER DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL 51

MÓDULO III – JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENSINANDO DE FORMA LÚDICA 75

MÓDULO IV - O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS..... 114

MÓDULO V - RECREAÇÃO..... 131

MÓDULO VI – ALMANAQUE DAS BRINCADEIRAS 155

REFERÊNCIAS 360



MÓDULO I – A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Autores: ALINE FERNANDES FELIX DA SILVA ELLEN COSTA MACHADO DOS SANTOS

A História do Brincar

O brincar está presente em diferentes tempos e lugares e de acordo com o contexto histórico e social que a criança está inserida. A brincadeira é recriada com seu poder de imaginação e criação.

As brincadeiras de outros tempos estão presentes nas vidas das crianças, com diferentes formas de brincar, porque hoje, nós temos diferentes espaços geográficos e culturais. Mas que relação podemos fazer do brincar com o

¹ Módulo I – reprodução total - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL - A LINE FERNA N DE S FE LIX D A S ILV A / E LLE N C O ST A MA C HA D O D OS SAN T OS – Disponível em: http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf

desenvolvimento, a aprendizagem, a cultura e como incorporar a brincadeira em nossa prática?

O brincar é natural na vida das crianças. É algo que faz parte do seu cotidiano e se define como espontâneo, prazeroso e sem comprometimento.

As brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo. Achados arqueológicos do século IV a.C., na Grécia, descobriram bonecos em túmulos de crianças. Há referências a brincadeiras e jogos em obras tão diferentes como a *Odisséia* de Ulisses e o quadro *Jogos infantis* de Pieter Brughel, pintor do século XVI. Nessa tela, de 1560, são apresentadas cerca de 84 brincadeiras que ainda hoje estão presentes em diversas sociedades.

Segundo Wajskop (2007), a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério. Mas mesmo com o passar do tempo o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividade lúdica serão usados como sinônimos.

O ato de brincar faz parte da vida do ser humano desde o ventre de sua mãe. Seu primeiro brinquedo é o cordão umbilical, onde, a partir da 17ª semana,

através de toques, puxões e apertos, o bebê, em desenvolvimento, começa a criar relação com algo.

Dentro ou fora do útero, bebês gostam de brincar e nessa semana ele já deve ter encontrado o seu primeiro brinquedo, o cordão umbilical. Ele gosta de puxá-lo e segurá-lo. Às vezes ele segura tão forte que impede a passagem de oxigênio, mas ele não segura por tanto tempo, portanto, nenhum problema ocorre com essas brincadeiras.¹

De acordo com que Machado (2003) diz, a mãe também brinca com seu bebê mesmo antes de ele nascer, pois fica imaginando como será ser mãe, e associa as lembranças de quando brincava com sua boneca. Assim, quando o bebê nasce, já há uma relação criada da mãe para com o bebê e do bebê para com a mãe, pois esse já reconhece sua voz. No princípio, a relação acontece como se o bebê fosse o brinquedo de sua mãe e ao interagir com ele diariamente, a criança vai aprendendo a linguagem do brincar e se apropriando dela.

Nessa relação contínua, o bebê vai se diferenciando de sua mãe e começa a criar outros parceiros, que são os outros adultos com quem ela irá interagir. Esses parceiros precisam lhe propiciar um ambiente que permita a criança ser criança e desenvolver-se utilizando o corpo e os seus sentidos, sentindo-se livre para criar o seu brincar.

Dessa forma, a criança se desenvolve através das interações que estabelece com os adultos desde muito cedo. A sua experiência sócio-histórica inicia-se nessa interação entre ela, os adultos e o mundo criado por eles, e

quando os pais estimulam seus filhos durante a brincadeira, se tornam mediadores do processo de construção do conhecimento, fazendo com que seus filhos passem de um estágio de desenvolvimento para outro.

Para Winnicott (1975, p. 139), “o lugar em que a experiência cultural se localiza está no espaço potencial existente entre o indivíduo e o meio ambiente (originalmente, o objeto)”. Dessa mesma forma ocorre o brincar, pois para o autor a experiência criativa começa quando se pratica essa criatividade e isso se manifesta primeiro através da brincadeira.

No entanto, para esse autor é importante que o adulto não interfira nesse momento, pois as descobertas e o amadurecimento que o bebê desenvolverá nesse processo serão fundamentais para o começo de sua atividade cultural. Mas, paradoxalmente, Winnicott (1975), afirma que, será necessário que o adulto esteja sempre disponível e atento ao bebê, pois a autonomia e a capacidade criadora são desenvolvidas em longo prazo, e para isso o adulto deverá estar presente sempre que solicitado, mas não de forma retaliativa nem invasiva.

É por isso que não se deve pensar que a criança é apenas aprendiz, reprodutora de cultura e conhecimento, um ser frágil e vulnerável, mas, na verdade, ela é tão sujeito quanto o adulto, ela é co-construtora. De acordo com o que Perrotti (1990) diz, podemos dizer que, conceituá-la como ser passivo é, infelizmente, normal, pois nunca se considerou que a criança possui cultura própria. Assim, para o autor, a sociedade nega que a criança possua um lugar

ativo nessa cultura, sendo essa afirmativa, uma imposição do sistema que visa classificar os indivíduos segundo o nível quantitativo de produção que eles mantenham.

Segundo Perrotti (1990, p.18):

Nossa organização social é de tal modo ‘adultocêntrica’, que nossas reflexões sobre a criança e seu universo cultural correm sempre o risco de, repetindo a organização social, situar a criança em condição passiva face à cultura. Pensamos sempre na criança recebendo (ou não recebendo) cultura, e nunca na criança fazendo cultura ou, ainda, na criança recebendo e fazendo cultura ao mesmo tempo.

1.2- O Brincar como Linguagem Universal

Estudos atuais têm se preocupado em observar a infância e suas brincadeiras visando compreender as formas de sociabilidade da criança e seu diálogo com a cultura adulta. Assim, percebeu-se que a criança, sua infância e sua produção cultural são dignas de serem estudadas em si mesmo e não apenas baseados no que os adultos pensam dela.

O processo de socialização que antes era entendido como uma espécie de preparação para a fase adulta passou a focar as práticas da criança e suas experiências de autonomia. A brincadeira é uma das linguagens que se

destacam na infância e é através dela que a criança significa e ressignifica o mundo, constituindo suas práticas culturais.

Vigotsky (1984, apud WAJSKOP, 2007), afirma que, é na brincadeira que a criança consegue vencer seus limites e passa a vivenciar experiências que vão além de sua idade e realidade, fazendo com que ela desenvolva sua consciência. Dessa forma, é na brincadeira que se pode propor à criança desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas. Brincando, elas podem desenvolver sua imaginação, além de criar e respeitar regras de organização e convivência, que serão, no futuro, utilizadas para a compreensão da realidade. A brincadeira permite também o desenvolvimento do autoconhecimento, elevando a autoestima, propiciando o desenvolvimento físico-motor, bem como o do raciocínio e o da inteligência.

De acordo com o que foi lido, para Sarmiento (2003, apud CARVALHO, 2007), o estudo das culturas infantis tem como destaque a capacidade que as crianças possuem de produzir significados a ações existentes nas culturas dos adultos.

Segundo Carvalho (2007, p.3):

As culturas infantis são constituídas por um conjunto de formas, significados, objetos, artefatos que conferem modos de compreensão simbólica sobre o mundo. Ou seja, brinquedos, brincadeiras, músicas e histórias que expressam o olhar infantil, olhar construído no processo histórico de diferenciação do adulto. Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados

pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria.

Baseado na história pode-se dizer que jogo, brinquedo e brincadeira representam formas singulares onde, especialmente as crianças, compreendem o mundo.

Mesmo em diferentes culturas, é possível encontrar os mesmos gestos, coreografias e brinquedos, mas estes podem apresentar diferentes roupagens. Como a brincadeira de roda, realizada em diferentes culturas, mas que se modifica de acordo com os traços culturais e o contexto social de cada grupo. Para Kishimoto (1993, apud CARVALHO, 2007, p. 6), “a modalidade jogo tradicional infantil possui características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”.

As crianças possuem rituais, brincadeiras e jogos que foram transmitidos de geração em geração e compartilhados por diferentes classes sociais, rompendo as fronteiras do tempo e do espaço. Por isso, pode-se perceber, por exemplo, a permanência do pião, da pipa, da brincadeira de roda, ensinadas por nossos avós, aprendidas por nossos pais, praticadas por nós e reproduzidas por nossos filhos, ultrapassando fronteiras e sendo encontradas em diferentes culturas, mesmo que repaginadas.

Historicamente os jogos exprimem formas sociais de organização das experiências dos seres humanos, onde por meio da brincadeira é possível

experimentar o mundo. A ludicidade se concretiza na produção das culturas infantis que são constituídas na interação com a cultura mais ampla.

Para compreender a experiência da brincadeira como um fenômeno cultural é preciso perceber que as crianças percebem o mundo através das experiências que adquirem quando brincam, interagindo com outras crianças e com os adultos. Assim, ela experimenta suas emoções e elabora suas experiências. A figura do adulto funciona como referência, sendo suas ações reproduzidas, mas com um sentido próprio e essencial ao processo de apreensão do mundo pela criança.

Quando a criança brinca de “faz de conta”, se apropria da cultura ao experimentar a imaginação, a interpretação e a construção de significados para diferentes situações. Segundo Corsaro (2002, apud CARVALHO, 2007) quando a criança brinca de fazer de conta, ela acaba exercendo uma reprodução interpretativa dos elementos que compõem a cultura onde estão inseridas. Assim, os brinquedos interagem com a reprodução que as crianças fazem da realidade de seus contextos.

No faz-de-conta podem-se exercer diversos papéis para, dessa forma, melhor compreendê-los. E, à medida que esse processo se amplia com a participação de outras pessoas, a criança vai aprendendo a lidar com diferentes situações, a estabelecer relações entre ela e o outro, ao mesmo tempo em que se diferencia deste. As brincadeiras como cantigas de roda, cabra-cega, queimada e os diversos tipos de atividades esportivas e jogos como futebol, xadrez e

damas, por exemplo, apresentam situações pré-estabelecidas, não são criadas por um indivíduo em particular.

Portanto, não expressam diretamente aspectos de suas próprias vivências. Mas nelas também a criança experimenta emoções e vivências comuns a todos os indivíduos, simbolicamente representadas, e aprende a respeitar regras e limites, a conviver com o outro. Além disso, nas brincadeiras tradicionais, a criança entra em contato com experiências passadas, que fazem parte da história da cultura em que vive. Dessa forma, brincando – sem estar exercendo funções adultas – a criança elabora sentimentos, fantasias, angústias e medos, aprendendo, assim, a se relacionar com o mundo e a se apropriar da história do grupo social do qual faz parte e conseqüentemente, da história da humanidade.

Crianças de diferentes contextos sociais e históricos operam com essa linguagem (brincadeira e brinquedo) em sua compreensão do mundo. Isso mostra o caráter e a dimensão universal que tem essa linguagem.

1.3- A importância do espaço

A urbanização, fenômeno comum desde o princípio do século passado, afetou vários países, inclusive, de maneira marcante, o Brasil. Houve uma

concentração populacional em muitas cidades, determinando uma nova forma de utilização dos espaços.

As casas foram sendo substituídas por condomínios verticais, com menos espaços físicos internos e externos. As áreas privadas, e mesmo as públicas, destinadas ao lazer, têm sido substituídas por espaços produtivos mais lucrativos.

As consequências da urbanização pouco planejada e da falta de espaços de lazer também se refletem nas moradias cujos espaços domiciliares são inadequados para brincar. Alguns pais colocam os condomínios como uma saída para esse problema.

É importante que sejam oferecidos às crianças espaço de transmissão de cultura para que elas possam brincar e, assim terem oportunidades de criação, pois quando a criança brinca, reinventa cenas do cotidiano que a marcam, construindo sua própria história. As crianças que com frequência brincam de faz-de-conta tendem a cooperar mais com outras crianças e tendem a ser mais populares e alegres do que aquelas que não brincam de modo imaginativo.

Ao movimentar o seu corpo, a criança inventa brincadeiras e, assim, constitui o seu eu, sua imaginação e seus pensamentos. Quanto maior for a qualidade do brincar maior será o desenvolvimento cognitivo. Porém, muitos adultos limitam esse movimento e impedem a criança de se desenvolver nesse sentido, pois consideram que uma criança que se movimenta muito e que precisa de espaço para se expressar, é hiperativa ou arteira.

Dessa forma, muitos acreditam que a criança que consegue permanecer parada, sentada em frente à televisão é a que está mais próxima da civilidade e merece maior crédito. Os adultos e as crianças que brincam juntas de faz-de-conta tendem a ter uma relação mais saudável e prazerosa.

Devido às mudanças na realidade econômica, a infância vem sofrendo uma perda no seu espaço e, assim, um processo de abandono das brincadeiras vem sendo percebido, que são substituídas por outras atividades como: assistir televisão, jogos em computadores ou videogames como forma de preencher o tempo em que ficam em casa sozinhas. Segundo Brougère (1995, p.50), “A televisão transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe. Ela influenciou, particularmente, sua cultura lúdica”. Os meios de comunicação, principalmente a TV, representam um percentual muito grande de tempo na vida das crianças, a rua e os espaços públicos ou coletivos são poucos frequentados pelas crianças, e esses espaços são de suma importância para se ganhar liberdade e exercer autonomia.

O bombardeio que se tem percebido da mídia nos lares torna-se perigoso, no que diz respeito a que tipo de cidadão irá se formar. Nossa sociedade está cada vez mais sem tempo e espaços lúdicos.

Garcia (2003, p.126-127 apud GOMES, 2006, p.20) afirma que:

... assim, além das crianças, dos adolescentes e dos jovens atualmente não possuem o espaço da rua para desenvolver a socialização, também não possuem um rol de convivência familiar que lhes permita estabelecer maiores relações com o diferente (em idade, gênero, classe social, étnica, geracional e outros)

As transformações no mundo atual acabaram interferindo de forma negativa, no espaço, no tempo e na participação dos pais no brincar.

Os adultos deveriam valorizar esses pontos de forma positiva. Para Freud há tremenda importância à articulação entre o brincar, a criação e a arte.

Segundo Carneiro e Dodge (2007), diante dessa situação, podemos destacar quatro espaços que podem ser reconsiderados ou criados como locais onde as crianças possam realizar livremente suas brincadeiras: a observação da natureza, o teatro, a brinquedoteca e a escola.

A observação da natureza é fundamental, pois os benefícios que ela fornece são provenientes do contato com ela, a variedade de coisas que ela apresenta, descoberta das cores, formas, odores, sabores, pode ser relacionado às diferenças existentes entre os seres humanos.

O teatro também permite uma relação direta entre o público e os atores, exigindo, ainda, a criatividade para fazer cenário e figurino.

A brinquedoteca é uma opção bastante atrativa, porque tem um espaço organizado, que permite a livre escolha da criança tanto em relação aos objetos quanto a atividades.

Segundo Freud (1973, p.1344, apud MEIRA, 2004, p.84):

Não haveremos de buscar já na criança as primeiras marcas da atividade poética? A ocupação favorita e mais intensa da criança é o jogo. Acaso seja lícito afirmar que toda criança que joga se conduz como um poeta, criando-se um mundo próprio ou, mais exatamente, situando as coisas de seu mundo em uma nova ordem, grata para ele. Seria injusto, neste caso, pensar que não toma a sério este mundo: pelo contrário, toma muito a sério seu brincar e dedica-lhe grandes afetos. A antítese do brincar não é gravidade, senão a realidade. A criança distingue muito bem a realidade do mundo e seu brincar, apesar da carga de afeto com que o satura e gosta de apoiar os objetivos e circunstâncias que imagina em objetos tangíveis e visíveis no mundo real. Este apoio é o que ainda diferencia o “brincar” infantil do “fantasiar”.

É baseado nesse pensamento que podemos afirmar que possibilitar à criança espaço e oportunidade de expressar suas ideias, movimentos e criatividade, além da atenção que ela necessita, permitirá que ela possa se desenvolver plenamente e assim, também ser autora da cultura.

A escola é um espaço de produção cultural e, no decorrer deste trabalho, trataremos sobre as razões e a importância do brincar nesse ambiente, a

presença dos pais no brincar do dia a dia e dos benefícios dessa prática nas instituições de ensino.

2 - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

2.1- As razões para brincar

Temos várias razões para brincar, pois sabemos que é extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É brincando que a criança expressa vontades e desejos construídos ao longo de sua vida, e quanto mais oportunidades a criança tiver de brincar mais fácil será o seu desenvolvimento. Segundo Carneiro e Dodge (2007, pág. 59), “... o movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem”. A criança consegue lidar com situações novas e inesperadas, e age de maneira independente, e consegue enxergar e entender o mundo fora do seu cotidiano.

Atualmente as crianças entendem por brincadeira os jogos eletrônicos, fazendo com que as mesmas não se movimentem e as deixando estáticas e com isso vão ficando sedentárias e obesas. Com as brincadeiras tradicionais, como, por exemplo, pular corda, elástico, pique alto, etc, fazem com que as crianças se movimentem a todo tempo, gastando energia e dando liberdade para criar proporcionando alegria e prazer.

As razões para brincar são inúmeras, pois sabemos que a brincadeira só faz bem, e só não entendemos porque em muitos lugares isso incomoda tanto algumas pessoas, pais, professores..., sabemos que o brincar é um direito da criança, como apresentado na Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominada Estatuto da Criança e do Adolescente, acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Então vimos que, a criança tem o direito de brincar pois está amparada por lei, e esta é mais uma razão para brincar, além das inúmeras que já citamos, porque o brincar favorece a descoberta, a curiosidade, uma vez que auxilia na concentração, na percepção, na observação, e além disso as crianças desenvolvem os músculos, absorvem oxigênio, crescem, movimentam-se no espaço, descobrindo o seu próprio corpo. O brincar tem um papel fundamental neste processo, nas etapas de desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança representa o mundo em que está inserida, transformando-o de acordo com as suas fantasias e vontades e com isso solucionando problemas.

Para Cunha (1994), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, porque é bom, é gostoso e dá felicidade Além disso, ser feliz e estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente, são outros pontos positivos dessa prática.

2.2- O brincar e a escola

O brincar está associado à criança há séculos. Mas foi através de uma ruptura de pensamento que a brincadeira passou a ser percebida e valorizada no espaço educacional das crianças menores. No passado, o que se via era o brincar apenas como forma de fuga ou distração, não lhe sendo conferido o caráter educativo.

O brincar tem a função socializadora e integradora. A sociedade moderna cada vez mais tem sofrido transformações em relação ao brincar e ao espaço que se tem para brincar, os pais e os filhos têm pouco tempo para ficarem juntos e brincar. A escola acaba sendo a única fonte transmissora de cultura, onde ainda existem espaços para as crianças brincarem, tendo os profissionais de educação a incumbência de ensinar e resgatar as brincadeiras populares, mas não só isso, como também o jogo deve fazer parte do cotidiano das crianças, e seria usado como uma nova forma de transmitir conhecimento, pois a atividade lúdica é benéfica ao aprendizado.

De acordo com Almeida (2005, p. 5):

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.

A prática da brincadeira na escola promove aspectos diversos na criança que serão de suma importância para o seu desenvolvimento biopsicosocial, sendo imprescindível para uma formação sólida e completa.

Segundo Wajskop (2007, p.25):

A criança desenvolve-se pela experiência social nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos alunos.

O brincar vai desde a sua prática livre até uma atividade dirigida, com regras e normas. Os jogos são ótimos para desenvolver o raciocínio lógico, e também para o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo, e atualmente a aplicação desta nova maneira de transmissão de conhecimento é até mais fácil pelos recursos e metodologias disponíveis para o professor.

Apesar da visão renovada das possibilidades de utilização dos jogos na escola, o jogo ainda está muito distante de ser integrado realmente como recurso e metodologia. Em geral, o uso dos jogos no cotidiano escolar se restringe a atividades extremamente dirigidas, que contribuem muito pouco para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da produção de cultura.

Segundo Carneiro e Dodge (2007, p.91):

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.

Mas, vamos falar do brincar pelo brincar, atualmente, só é aberto o espaço para brincar na educação infantil, e nem sempre é aceito de uma forma natural. As crianças têm que brincar, porque, brincando aprende a participar das atividades pelo prazer de brincar, sem visar uma recompensa ou temer castigo, mas adquirindo o hábito de estar ocupada, fazendo alguma coisa inteligente e criativa, experimentando o mundo ao seu redor, buscando um sentido para sua vida. Mas, mesmo proporcionando todos esses benefícios, o brincar, a atividade lúdica, nas escolas de educação infantil quase sempre são muito dirigidos, se tornando menos espontâneo, criativo e prazeroso. Além disso, temos também a cobrança dos pais no sentido de obter um trabalho com bastante conteúdo, e na fase da educação infantil, a criança deve ser menos cobrada, havendo uma menor pressão dos pais em relação à obtenção de um trabalho com conteúdos mais estruturados. Muitas das vezes a escola não oferece oportunidades, espaços para a prática da brincadeira livre, e quase sempre, impede que aconteça. Seria valoroso que a escola se apropriasse da brincadeira, porque isso traria resultados mais relevantes e adequados às necessidades do mundo de

hoje. Apesar da sua importância, a prática da brincadeira na pré-escola ainda tem “fama” de ser apenas preparatória para a escola, sem valor pedagógico ou como um passatempo.

De acordo com Borba (2007, p.34):

A brincadeira é uma palavra estritamente associada à infância e às crianças. Porém, ao menos nas sociedades ocidentais, ainda é considerada irrelevante ou de pouco valor do ponto de vista da educação formal, assumindo frequentemente a significação de oposição ao trabalho, tanto no contexto da escola quanto no cotidiano familiar.

Então, podemos dizer que isso é uma difícil tarefa a ser resolvida, porque nem sempre a instituição de ensino atribui o devido valor ao brincar, o que acontece no máximo é integrar a brincadeira fazendo uma atividade dirigida, e também depende do profissional de educação estar preparado para mudanças e usar isso no seu cotidiano.

Em outros idiomas é usado um único termo, que é o jogar, como por exemplo, em inglês (play) e em alemão (spielen).

A palavra brincar, no entanto, só existe na nossa língua. Segundo o site www.dicionarioportugues.com.br (02/06/09):

Brincar significa divertir-se, folgar/ zombar, escarnecer/ proceder levianamente.

Para a palavra brincadeira temos: ação de brincar, divertimento/ gracejo, zombaria/ qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava.

Para recreação temos: interrupção do trabalho para descanso e higiene mental.

Para recrear temos: proporcionar recreio a, divertir, distrair.

Para jogo temos: ação de jogar, folguedo, brinco/ o que serve para jogar/ exercício ou divertimento sujeito a certas regras/ passatempo em eu se arrisca dinheiro/ divertimento publico composto de exercícios esportivos/ maneiras de jogar.

No dicionário Aurélio encontramos:

Brincar: Divertir-se infantilmente/ Divertir-se/ Dizer ou fazer algo por brincadeira; gracejar/ Divertir-se participando em folguedos carnavalescos.

Brincadeira: Ato ou efeito de brincar/ Brinquedo/ Entretenimento/ Gracejo. Recrear: Proporcionar recreio ou prazerá; ou senti-los; divertir-se.

Recreação: Recreio.

Jogo: Atividade física ou mental fundada num sistema de regras que definem a perda ou o ganho/ Passatempo/ Jogo de azar, aquele em que a perda

ou o ganho dependem mais da sorte que do cálculo/ O vício de jogar/ Série de coisas que forma um todo, ou coleção/ Conjugação harmoniosa de peças mecânicas com o fim de movimentar um maquinismo/

Balanço oscilação/ Manhã, astúcia/ Comportamento de quem visa a obter vantagens de outrem.

O que podemos perceber é que as palavras brincar, brincadeira vêm agregadas a significados positivos e negativos também. Assim, entende-se que o ato de brincar anda numa linha muito tênua entre a alegria que ele proporciona e o tom de descaso que pode aparentar.

Essa maneira de julgar a brincadeira é, de certa forma, cultural. Depois que se deixa de ser criança, brincar se torna algo proibido e inaceitável. No entanto, o que se tem visto, é a necessidade de, a cada dia, se deixar a brincadeira de lado e “levar as coisas mais a sério” com apenas alguns anos de vida.

Então essa é uma visão de que a brincadeira é uma atividade oposta a aprendizagem, ao trabalho, sendo por isso menos relevante na nossa prática e isso causa a diminuição dos espaços e tempos do brincar.

Uma questão que se tem percebido nas escolas, depois da nova lei que mudou a idade de acesso ao ensino fundamental de sete anos para seis anos, que de acordo com a LDB, art.32, “O ensino fundamental, com duração mínima de nove anos, obrigatório e gratuito na escola pública, a partir dos seis anos...”, é

de que as crianças chegam mais novas e se deparam com uma grande diferença, um verdadeiro abismo, pois na Educação Infantil eles eram estimulados a brincar e no Ensino Fundamental são reprimidos o tempo todo quando o assunto é esse.

De acordo com Toledo (2008, p.6):

A aprendizagem é comprometida, neste sentido, como algo linear e o desenvolvimento infantil constituído por etapas. Assim, até os seis anos ainda é permitido à criança brincar, porém, na Fase I a brincadeira passa a ser vista de forma negativa.

No discurso de muitos professores é possível ouvir a fala de que a brincadeira atrapalha o aprendizado. E essa afirmação é algo até popular, pois quem já não ouviu a mãe dizer: “menina, que mania feia de fazer tudo na brincadeira”.

Os próprios pais estranham o “exagero na quantidade de brincadeiras na educação infantil” e se questionam os porquês desse método.

Numa entrevista feita com um pai de aluno da educação infantil foi possível constatar essa afirmação: “Aqui não é escola, é tipo creche. As crianças vêm só para brincar, não fazem trabalhinho de ler e escrever”.

Muitas vezes, o ler e escrever são colocados na frente de outros aprendizados e mesmo que tentemos explicar que é preciso desenvolver outras áreas e amadurecê-las para o momento da alfabetização, é possível ouvir o

seguinte argumento: “...mas o mundo lá fora não quer saber disso! Ele tem que ler e escrever”.

De acordo com Vigotski (1987, p.35):

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Em contrapartida aos discursos dos pais de que o aluno só vai aprender se deixar de lado a brincadeira, Vigotski afirma que a brincadeira proporciona aprendizado fazendo com que a criança se relacione com o outro, entenda as relações humanas, seu papel nelas, construindo sua identidade.

Muitos querem separar o brincar do aprender e dizem que escola não lugar de brincadeira.

Segundo Toledo (2008, p.12):

Ao considerar as brincadeiras das crianças como algo que atrapalha a aprendizagem, a escola começa a separar os momentos que são para “aprender” dos que são para “brincar”. Porque esses momentos precisam ser separados? Porque as crianças precisam deixar de brincar para serem transformados no adulto? Porque o adulto não pode brincar?

O ambiente escolar é uma comunidade onde diferentes personagens interagem de maneira que sempre há troca de saberes. Assim, a convivência

entre professores, alunos, pais e funcionários proporciona experiências inigualáveis para a vida dessas pessoas.

Segundo Wajskop (2007, p.26):

Nesta perspectiva, a brincadeira encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo nesta instituição que se constrói a partir exatamente dos intercâmbios sociais que nela vão surgindo: a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente.

2.3- O brincar entre pais e filhos

A família é considerada a menor unidade da sociedade e pode ser considerada a primeira, mais duradoura e estável caracteriza-se como o menor grupo social que se tem conhecimento. Sendo assim, os pais ou responsáveis devem assumir o papel de mantenedores dessa célula da sociedade, provendo sustento e educação, além de transmitir valores culturais.

No entanto, a grande preocupação da maioria dos pais é com relação à educação dos filhos. Eles acham que fornecer uma boa estrutura financeira, a escolha da escola, a moral e os bons exemplos são as mais importantes

ferramentas para formar um bom caráter, mas não é apenas com regras que as crianças se tornam pessoas melhores.

A aproximação dos pais com os filhos é fundamental para o futuro das crianças. Quando os pais brincam com os filhos, podem ensiná-los a perder medos e a lidar com frustrações. É a melhor forma de ajudá-los a desafiar a vida e a vencer alguns obstáculos. Eles se sentem mais confiantes, pois têm a pessoa amada ao seu lado.

Segundo estudos recentes, 30 minutos por dia já são suficientes para ter uma criança segura, feliz e de bem com a família. Mas será que os pais conseguem dedicar e priorizar 30 minutos para o desenvolvimento adequado dos seus filhos? Em vez de dar o videogame do momento, os pais deveriam presentear-los com algo melhor: mais tempo para os filhos. Assim, podemos dizer que não é o brinquedo que se torna o mais importante, mas o ato de brincar. O momento que família dedica ao filho, abrindo mão de formalidades, sentando no chão, mudando a voz, fazendo personagens, inventando brincadeiras, trocando de papéis.

As famílias modernas acabaram deixando a brincadeira de lado. Não há tempo. Os pais saem de casa para o trabalho antes de seus filhos acordarem e quando voltam, eles já estão dormindo. A mãe saiu para o mercado de trabalho, sobrou pouco tempo para brincar com suas crianças.

Assim, para preencher o espaço deixado por eles, os DVDs, os jogos eletrônicos, até os cursos de idiomas, esportes, etc. são usados para isso.

Os pais deveriam, no mínimo conhecer e reconhecer os benefícios que o ato de brincar proporciona às crianças. Assim, além de mudarem suas posturas, valorizariam mais o brincar dessas crianças na escola.

No entanto, é importante ressaltar que apesar dos grandes benefícios que o brincar na escola proporciona, nada pode substituir a brincadeira entre pais e filhos, pois os benefícios da troca entre os progenitores e seus descendentes geram confiança e estabilidade para que essas crianças se sintam preparadas para interagir com novas comunidades, a escola, por exemplo.

2.4- Os benefícios do brincar

Em relação aos benefícios do brincar, podemos dizer que estão ligados ao desenvolvimento infantil. Tanto o brincar pelo brincar, quanto o brincar dirigido (jogos), fazem bem à criança e ao seu desenvolvimento em todos os aspectos.

Como já mencionamos anteriormente são inúmeros os benefícios causados pelo brincar, sendo eles alguns aqui citados, deixa as crianças mais felizes e alegres, bem como as diverte, desenvolve habilidades físicas, ensina a respeitar as regras, ajuda na socialização, no aprendizado, na criatividade, na relação com o próximo.

Mas cabe uma observação, é extremamente importante divulgar entre os pais, responsáveis, profissionais da educação, os benefícios que o brincar traz para o desenvolvimento das crianças. Quando as crianças são estimuladas, o reconhecimento dos benefícios tem um valor muito maior. E conforme já foi citado anteriormente, os pais podem exercer um papel importantíssimo no brincar de seus filhos.

Para finalizar, citamos Carneiro e Dodge (2007, p.201), que afirmam que:

Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento, fazendo com que elas passem de um estágio de desenvolvimento para outro. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua autoestima e independência.

3 – A EXPERIÊNCIA DO BRINCAR EM DUAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1- EMEI

Nosso trabalho foi desenvolvido com base nas instituições de ensino onde atuamos.

A primeira escola é o EMEI (Escola Municipal de Educação Infantil), a escola era uma instituição de ensino privada e foi comprada pela prefeitura de Mesquita em 2006, ano em que a escola foi fundada. Ela possui 150 alunos no total, sendo seis turmas com 25 alunos cada. Sendo três para as crianças de quatro anos e três turmas para as crianças de cinco anos.

A equipe de funcionários é formada por 17 pessoas. São 5 professoras, uma professora faz dobra, 1 coordenadora pedagógica, 1 diretora, 1 supervisora, 1 auxiliar de secretaria, 2 inspetores, 1 merendeira, 1 auxiliar de cozinha, 1 auxiliar de serviços gerais, 3 vigias. A escola está com carência de Orientador Educacional, secretário e dirigente de turno.

O espaço escolar é composto por 3 salas de aula, 1 sala que é dividida em secretaria e diretoria, um refeitório onde também funciona a sala de vídeo, 2 banheiros para as crianças, 1 banheiro para adultos, 1 cozinha com estoque, um espaço em construção onde será feita a sala de professores, 1 pátio sem cobertura, com parque e casinha de boneca que estão desativados porque as madeiras apodreceram, tem também um jardim com horta que as próprias crianças plantaram e renovam todos os anos no dia do meio ambiente.

A escola possui alguns brinquedos e jogos didáticos que foram dados pela prefeitura e alguns jogos não são apropriados para a idade deles, mas a maioria dos brinquedos que se encontram na escola já chegaram usados e

quebrados, porque foram doados por terceiros, mas assim mesmo as crianças brincam transformando os brinquedos em outras coisas. São bonecas que estão sem cabeça e perna, carrinhos sem rodas, bola de futebol furada, etc, isso não se torna empecilho para as crianças brincarem, eles se divertem com que tem.

As crianças não fazem questão dos brinquedos que dizem tudo, preferindo os simples onde a imaginação e a criatividade colabore. Entre um robô de última geração que fala, anda, canta..., sozinho e uma boneca de pano, acabam brincando com a boneca de pano. É que esta se torna uma mulher, uma filha, um travesseiro, uma arma, o que a imaginação alcançar.

A escola tem também uma biblioteca com livros infantis, contos clássicos todos foram dados pela prefeitura, mas as crianças não podem manusear os livros porque a gestão não deixa com receio que as crianças rasguem ou rabisquem, porque se isso acontecer o professor tem que pagar outro, então os livros são usados somente quando o professor vai contar alguma história ou outra atividade que precise.

As professoras podem desenvolver atividades livres ou dirigidas tanto no espaço das salas de aula quanto no pátio. No entanto, o espaço das salas de aula é relativamente pequeno para o número de alunos e o pátio por não ter cobertura, dificulta as atividades em dias muito quentes, pois as crianças ficam muito expostas ao sol e nos dias de chuva ficam o tempo todo dentro da sala, então o refeitório se torna a única opção para desenvolver as atividades.

Perguntamos à coordenadora pedagógica qual a posição da escola com relação ao brincar e se essa prática faz parte do currículo da escola?

“No que diz respeito à Educação Infantil o brincar faz parte dos Parâmetros Curriculares e, conseqüentemente, está presente no currículo da escola.

Não consigo pensar na educação infantil sem envolver o lúdico nas atividades, sem promover o aprendizado através das brincadeiras, enfim tentar excluir da escola o brincar seria o mesmo que tentar privar a criança de ser criança. Uma covardia! Aqui na escola o brincar é muito valorizado e com certeza faz parte do currículo. Mas, vale ressaltar que esse brincar pode também acontecer com um objetivo a ser alcançado, existem várias atitudes à promover e observar em uma simples brincadeira. Em alguns momentos essa situação causa algumas confusões, pois ainda encontramos situações em que profissionais de magistério acham que esse momento de brincar é para ser transformado em momento de descanso para ele mesmo. Nada que um pouco de interesse não consiga resolver. Portanto, o brincar é de suma importância para o bom desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo da criança.”(Coordenadora Pedagógica do EMEI)

Com a fala da coordenadora podemos concluir que o brincar é importante, mas tem profissionais de educação que precisam amadurecer esta ideia, pois não podem banalizar o ato de brincar como intervalo para descansar.

Apesar das diversas dificuldades encontradas, a escola consegue desenvolver atividades lúdicas na escola com sucesso. Além disso, os alunos parecem muito felizes e a vontade na hora de brincar.

Quando perguntado por que gostava de brincar na escola, o aluno Vagner de 5 anos respondeu: “Gosto de brincar de carrinho. E na escola eu gosto de brincar mais, porque tem parquinho, tem brinquedo e tem casinha e em casa não tem ninguém para brincar”. A aluna Pilar de 5 anos respondeu “Gosto de brincar de boneca, parquinho, mãe e filho, casinha e na escola é mais legal brincar porque têm amiguinhos.”

3.2- CEMEI

O CEMEI (Centro Municipal de Educação Infantil) possui cinco turmas de creche, sendo duas para as crianças de dois anos e três para as crianças de três anos. Além das seis turmas de pré-escola, sendo três para as crianças de quatro anos e três para as crianças de cinco anos. As turmas são compostas por 20 alunos cada e esse quantitativo foi uma vitória da direção que insistiu para que a Secretaria de Educação não colocasse 25 alunos por turma devido ao espaço das salas que é pequeno.

A equipe de funcionários é composta por 14 professores, 12 auxiliares de creche, 1 diretora, 1 secretária, 2 auxiliares de secretaria, 2 dirigentes de

turno, 1 supervisora, 1 coordenadora pedagógica, 2 merendeiras, 1 auxiliar de cozinha, 2 auxiliares de serviços gerais e 4 vigias. No momento a escola está sem orientador educacional e apenas um inspetor para mais de 200 alunos.

A escola é alugada pela prefeitura de uma ONG que atuava no município há alguns anos e que encerrou suas atividades no ano anterior a fundação do CEMEI, em 2006. O espaço físico é bem amplo e possui diversos ambientes que propiciam o desenvolvimento de diferentes atividades. Na parte da frente do terreno, há um prédio de dois andares onde se concentram a maioria das salas de aula.

No andar superior existem 3 salas onde funcionam as turmas da pré-escola (4 e 5 anos), além de 1 banheiro e 1 bebedouro. No andar térreo se localizam 3 salas com banheiro (onde só funcionam os sanitários) e filtro de água, onde funcionam as turmas de creche de 3 anos.

Numa outra construção, funciona o refeitório, a cozinha e o estoque de merenda. Há um pátio coberto onde são realizados os eventos e outras atividades, um parque de areia, uma grande mesa com bancos de concreto que é utilizada para refeição, atividades com os alunos e reuniões com os funcionários, uma piscina para adultos que não é utilizada pela escola por ser funda e não haver profissionais de educação física para desenvolver atividades específicas. Há 1 estoque para materiais pedagógicos, 1 banheiro infantil com chuveiros e sanitários, além de 1 banheiro para homens e outro para mulheres.

Na parte de trás do terreno ficam localizadas 3 construções distintas. A primeira é chamada de “casarão” onde, na parte de fora fica a lavanderia e a secretaria e na parte de dentro fica a brinquedoteca, 3 salas de aula, um banheiro com chuveiro e sanitário. Esta parte do casarão está interditado devido há problemas de infiltrações, que impossibilitam seu uso. É importante falar que devido a esse problema, 2 turmas de creche foram desativadas, prejudicando a comunidade.

Na segunda construção fica a sala da turma de 2 anos com banheiro, a sala da direção e da coordenação, 1 sala de relaxamento, utilizada para reuniões e atividades com funcionários e alunos, além de 1 biblioteca. E na última casa fica a sala de vídeo com banheiro. A escola também possui um campo gramado, onde futuramente será construída uma horta pelos alunos, mas que, por enquanto, é um espaço sem utilidade, pois o mato cresce rápido e impossibilita atividades no local. A escola possui muitas árvores frutíferas como jaqueiras, mangueiras, amendoeiras, abacateiros, pés de amora, tamarindos e acerola.

Com relação ao brincar, as professoras possuem liberdade para desenvolver as atividades lúdicas no horário do pátio. São 30 minutos diários, onde as crianças realizam brincadeiras livres. Com relação às atividades dirigidas, essas podem ser realizadas desde que sejam pré-estabelecidas para a organização do ambiente escolhido.

A escola possui brinquedos que foram entregues pela prefeitura, doados ou adquiridos através do dinheiro arrecadado nos eventos que a escola realiza.

São eles, bolas, bonecas, baldes e pás para brincar na areia, brinquedos feitos de sucata, jogos educativos, etc.

Perguntamos à coordenadora pedagógica do CEMEI qual a posição da escola com relação ao brincar e se essa prática faz parte do currículo da escola.

J.V (28 anos) respondeu:

“O CEMEI (...) acredita no brincar como uma forma de desenvolvimento e socialização da criança. Faz parte do cotidiano da escola de forma dirigida ou observatória, na qual o professor deixa a criança criar brincadeiras e as observa, intervindo somente quando necessário.”

Perguntamos a algumas crianças de que elas mais gostavam de brincar e onde elas preferiam estar nos momentos de brincadeira: em casa ou na escola?

Vejamos as respostas:

A. (4 anos) “De futebol, carro, roda-rodinha, gira-gira, pintar, escolinha, massinha, parquinho. Eu gosto mais de casa porque é mais legal.”

P. (4 anos) “Eu gosto do Max Steel, homem de pedra. Em casa é mais legal de brincar, porque lá tem homem de pedra.”

K. (3 anos) “Brincar de bola aqui na escola, porque tem mais gente.”

M. (4 anos) “Brincar com os coleguinhas. Na escola é mais legal de brincar, porque aqui tem coleguinhas para brincar.”

D. (5 anos) “Eu gosto de brincar de brinquedo. Eu gosto de ficar brincando em casa por que é melhor.”

A. (6 anos) “Brincar de andar de bicicleta. Eu gosto de brincar em casa, porque tem mais brinquedo e na escola não dá pra andar com a minha bicicleta.”

É curioso notar que as crianças que escolheram a escola como o melhor lugar para brincar, o fizeram porque é na escola onde estão outras crianças. Assim, eles podem trocar experiências com seus colegas e se divertirem em grupo. O brinquedo para as outras crianças é o mais importante, mas para as que escolheram a escola, o outro é o que realmente importa.

3.3- Um olhar sobre o brincar nessas escolas

Ao perguntarmos a alguns funcionários o que eles achavam sobre a prática do brincar nas escolas, foi possível perceber no discurso de todos, em ambas as escolas, a importância que eles dão a essa questão. Mas antes achamos necessário perguntar se eles frequentaram a Educação Infantil.

Três profissionais entrevistados dessas escolas não cursaram. Uma disse que: “Infelizmente não cursei Educação Infantil, pois na minha época estudei em escola pública e não era oferecido.” Outra disse simplesmente que não cursou. Mas a última relatou que: “Infelizmente não cursei e sei o quanto me fez falta, principalmente sobre a questão do desenvolvimento social. Eu

precisava muito me relacionar com outras crianças, com outras pessoas, pois era muito tímida.”

Comparamos esse último relato, com o de uma professora que apresentava a mesma dificuldade de relacionamento, mas que cursou Educação Infantil. Vejamos:

“Eu comecei a frequentar a escola com 2 anos e meio de idade e sempre fui muito tímida e fechada. Chorava com frequência e me sentia insegura para me expressar com palavras. Apesar disso sempre me destacava no que gostava de fazer. A brincadeira era o que mais me marcava na escola, pois era nesse momento que eu podia fantasiar, falar (mesmo que fazendo uma personagem), me libertar dos meus medos. As brincadeiras e histórias eram meus momentos preferidos.” (A.29 anos. Professora)

Podemos perceber como o brincar, através da fantasia, proporcionou a pessoa do último relato, liberdade e confiança para se sentir à vontade e poder se relacionar com outras crianças.

Quando as crianças brincam se sentem livres para serem o que desejam e se libertam de barreiras que as impedem de serem como são ou como querem ser.

Ao observar um aluno que sempre estava quieto nas aulas, e que não participava das rodas de conversa, percebi que o único momento em que ele demonstrava estar à vontade e conversava com seus colegas era na hora da

brincadeira livre. Nesse momento era possível escutar sua voz. Nem nas atividades dirigidas ele participava. Somente na brincadeira livre, onde não havia a interferência de adultos, era possível perceber sua espontaneidade e prazer.

Dois responsáveis de alunos entrevistados nos fizeram perceber um fato curioso. Uma mãe que frequentou Educação Infantil e outra que não passou por essa experiência.

A mãe que cursou E.I. diz que o que mais marcou sua vida nesse período escolar foi “as brincadeiras, a professora, o cuidado, o carinho, as datas comemorativas.” (A.S. 29 anos) Quando perguntada sobre o que ela acha da prática do brincar nas escolas, a resposta foi: “Acho legal. Mas a escola não é só brincadeira, tem o dever também. Eles têm que aprender.” (A.S. 29 anos). Para finalizar, perguntamos se ela acha necessário que as crianças brinquem na escola. A.S. respondeu que “às vezes, porque hoje as escolas deixam as crianças brincarem muito e ficam grandes e não aprendem a ler.”

Acreditamos que o que levou essa mãe a falar assim da questão do brincar, foi a cobrança do mundo, onde objetivos imediatos devem ser alcançados. Não há tempo a perder com brincar, conversar, ouvir, pensar. Respeitar o espaço e o tempo de cada um não é possível, pois essas crianças de 4 e 5 anos precisam vencer, e a brincadeira, como vimos no capítulo anterior, anda muito próxima da irresponsabilidade e do descaso.

No entanto, há profissionais de educação que, baseado no discurso da importância do brincar, deixam as crianças sem assistência. É importante permitir que as crianças brinquem espontaneamente, pois elas precisam aprender a resolver seus conflitos, no entanto, o mediador deve estar sempre presente para, quando necessário, interferir.

No discurso da mãe que não frequentou E.I., ela respondeu que só começou a estudar no primário (atual séries iniciais do ensino fundamental) e que os momentos de brincadeira eram raros e só podiam ser praticados na hora do recreio. “...mas não podia correr, era muito controlado.” (E.M. 37 anos). Sobre o que ela acha de ver os alunos da escola brincando, ela diz; “Acho legal, porque eles são muito pequenos.” E ao responder sobre a necessidade de brincar na escola, E.M respondeu: “Sim é importante para as crianças se conhecerem, para se enturmarem.”

Nessa fala, é possível perceber uma necessidade de compensação. Expliquemos. Essa mãe não teve a oportunidade que seu filho hoje está tendo e só ela sabe como esse tempo e essa vivência, da qual ela não pode desfrutar, lhe fez falta. Assim, saber que seu filho, hoje, pode brincar na escola sem ser recriminado, podendo expressar suas fantasias, sua criatividade e seus sentimentos, compensa o vazio que a sua ausência no E.I. e o “quartel” que foi o Ensino fundamental lhe deixaram. Crianças de 7, 8 anos que eram impossibilitadas de correr. Correr, ação essa que fundamenta muita das brincadeiras que conhecemos. Apesar de esse relato se tratar de momentos

ocorridos há 30 anos atrás, na atualidade, infelizmente, é possível ouvir discursos desse tipo.

Nas duas escolas assistidas, era possível perceber a presença das duas práticas: atividade dirigida e brincadeira livre. No entanto, em uma delas, a importância dada à primeira, era notória. Os professores devem colocar no planejamento diário as atividades que devem ser realizadas sempre de acordo com os temas que estão sendo desenvolvidos na aula. Enquanto isso, as brincadeiras livres, não devem ser realizadas a todo tempo e nem devem preencher um horário muito extenso no planejamento. Além disso, ela só deve ocorrer 2 vezes na semana, já que as atividades dirigidas precisam ser realizadas 3 vezes na semana, dando a sensação de que só elas proporcionam aprendizado.

Outra questão percebida nas duas escolas, é a situação dos brinquedos. Muitos deles estão sucateados, pois são de qualidade inferior e tem uma durabilidade menor, ainda mais quando dezenas de crianças os manuseiam. O ideal é que a essas crianças sempre fosse oferecido brinquedos variados e de qualidade, para que a segurança delas jamais fosse colocada em risco.

Contudo, é importante dizer que a criatividade deles não fica comprometida e, em muitos momentos, os brinquedos sucateados se tornam veículos para que a imaginação seja estimulada. Nas escolas onde fizemos nossa pesquisa era comum ver carrinhos sem rodas virarem aviões, bolas estouradas virarem capacetes, blocos de encaixe virarem pratinhos e panelas

para a brincadeira de comidinha. Segundo Brougère (1995,p.9), “o brinquedo não condiciona a ação da criança”.

Visto que estamos tratando do tema brincar e este ainda se dá e muito pela imaginação e criatividade das crianças, também buscamos observar como essas duas escolas trabalham a leitura dos livros que nelas estão disponíveis.

No EMEI, há uma biblioteca com livros infantis, contos clássicos, onde todos foram entregues pela prefeitura. No entanto, as crianças não podem manusear os livros porque a gestão não autorizou, pois há o receio de que as crianças rasguem ou rabisquem. A recomendação é essa, e caso algum livro seja danificado pelos alunos, o professor deve pagar outro. Sendo assim, os livros são usados somente quando o professor precisa contar alguma história ou outra atividade que julgue sua utilização necessária, desde que respeite essas regras.

No CEMEI ocorre o contrário. Como são várias turmas, a gestão separou kit's de livros que ficam em cestas dentro de cada sala de aula. A cada 2 meses há um rodízio dessas cestas. A recomendação da escola é que todos os dias os professores leiam, no mínimo, uma história para os alunos e que eles manuseiem os livros. Segundo a direção os livros foram feitos para serem tocados. Como as crianças vão ter cuidado com eles e como vão se interessar pela leitura se nunca puderem pegá-los?

Impedir a criança de manusear um livro soa tão mal quanto impedi-la de brincar ou de mexer em um brinquedo. As possibilidades que a contação de uma história proporcionam para o brincar de uma criança são inúmeras.

Permitir que ela tenha contato com esse “brinquedo literário” proporciona à ela novas maneiras de brincar e assim se apropriar da realidade.

Para finalizar o questionário, perguntamos às professoras se elas acreditam que o brincar é uma prática necessária na escola. Todos foram unânimes em dizer que sim, e uma das repostas resume bem o discurso de todas:

“Acredito que sim, pois é o sistema de educação mais completo que já conheci onde existem regras de convivência, de sobrevivência, envolve áreas como cognitivo, linguagem oral, corporal, gestual, hábitos e atitudes, desenvolvimento psicomotor, o lúdico, ... tudo! É essencial para a formação de qualquer indivíduo. É uma relação de amor deles, com eles, para eles e por eles, que marcam por toda a vida e colaboram para a construção do ser adulto”. S.M
(21 anos)

Considerações Finais

Nesse trabalho, buscamos aprofundar nossos conhecimentos sobre o brincar na escola e começamos essa trajetória falando sobre a cultura do brincar. Foi possível perceber que o brincar existe desde a antiguidade, já sendo utilizado como fonte de ensino e que até os dias atuais podemos verificar que além de ser usado como fonte de aprendizagem, ele também é usado para um melhor desenvolvimento em todos os aspectos da criança.

Depois falamos sobre a importância do espaço para brincar, isso é fundamental para a construção da identidade. Podemos dizer que aquela criança que teve liberdade para brincar, criar, recriar, com certeza será um adulto bem sucedido. Vimos que nas escolas onde trabalhamos, o espaço é um fator em questão.

Nas escolas analisadas, percebemos que estas oferecem oportunidades para as crianças brincarem, mesmo sendo com um pouco de dificuldade. As crianças conseguem se expressar, criar, fantasiar e as professoras também proporcionam esses momentos, sendo colaboradoras do processo. No entanto, as escolas precisam de reformas em relação aos espaços.

No EMEI, o espaço para brincar é mínimo e limita os alunos a explorarem diferentes espaços dentro da escola, pois além da sala de aula, que é pequena, só restam o pátio, que não tem cobertura para o sol ou a chuva, ou o refeitório que, além de ser usado para servir as refeições e de já ser a sala de vídeo, em dias de chuva se torna área para recreação.

No CEMEI, o espaço é grande e amplo, mas a falta de pessoal e de manutenção impede que todos os locais sejam utilizados pelos alunos. Na piscina não há profissionais especializados, a sala de brinquedos está desativada devido infiltrações, o campo onde futuramente será feita uma horta quando não é capinado, torna inviável sua utilização, o parque de areia não possui cobertura e impede que em dias quentes as crianças o utilizem.

Infelizmente, também percebemos que a prática nem sempre está de acordo com o que o discurso prega. Em certos momentos, por falta de estrutura, mas muitas vezes, por posicionamento e escolha. Impedir as crianças de manusearem os livros que foram destinados a elas, é um exemplo da dualidade em que muitos gestores se encontram. Como poderemos cobrar dos pais (na sua maioria pessoas que não concluíram o ensino fundamental) que eles entendam nossa opinião sobre o brincar e aceitem essa prática, quando, na direção de nossas escolas estão pessoas que estudaram, convivem e sabem o que os autores defendem como saudável e enriquecedor e, no entanto, ainda se posicionam de forma contrária.

Finalizamos este trabalho certas de que nossa prática não será mais a mesma, visto que quando demos voz aos pais, alunos e profissionais da escola, nos vimos surpreendidas pelo que essas pessoas pensavam. Achávamos que os pais não queriam que seus filhos brincassem na escola, que os alunos eram unânimes em escolhê-la como o melhor lugar para brincar e que todos os profissionais da escola defendiam a prática do brincar nas instituições de ensino.

A verdade é que generalizamos e ao ouvir o que o outro pensa, entendemos que, suas vivências e a realidade em que cada uma dessas personagens vive, influencia na sua forma de ver o mundo e de conviver nele.

No entanto, algo que para nós não mudará é a certeza de que o brincar, independente do local, dos brinquedos disponíveis e de quem o pratica, sempre

será positivo e sempre gerará aprendizado, tanto como atividade dirigida quanto livre.

Visto que somos professoras de Educação Infantil, entendemos que é impossível separá-la da prática do brincar. “Sendo assim, a educação infantil deve ser pensada e baseada em uma pedagogia centrada na infância e em suas especificidades, considerando- se e contemplando o prazer que o brincar proporciona” (GOMES, 2006, p.22).

Encerramos nosso trabalho com a música Aquarela de Toquinho, porque acreditamos que a imaginação, a criatividade, a fantasia, o desenvolvimento motor, a interação social, a produção de cultura, o aprendizado de regras, etc, são algumas das possibilidades que a brincadeira oferece, comprovando a real importância do brincar.

E mesmo que nada disso fosse verdade, só o prazer que a liberdade de brincar produz, já seria por si só, um excelente motivo para praticá-la. Afinal, no findar de nossa caminhada, o sol amarelo descolorirá, o castelo descolorirá e o mundo descolorirá, e o que nos restará? Com certeza, a lembrança de quem já foi criança a brincar.

Numa folha qualquer eu desenho um sol amarelo E com cinco ou seis retas é fácil fazer um castelo. Corro o lápis em torno da mão e me dou uma luva, E se faço chover, com dois riscos tenho um guarda-chuva.

Se um pinguinho de tinta cai num pedacinho azul do papel, Num instante imagino uma linda gaivota a voar no céu. Vai voando, contornando a imensa curva Norte e Sul, Vou com ela, viajando, Havaí, Pequim ou Istambul. Pinto um barco a vela branco, navegando, é tanto céu e mar num beijo azul.

Entre as nuvens vem surgindo um lindo avião rosa e grená. Tudo em volta colorindo, com suas luzes a piscar.

Basta imaginar e ele está partindo, sereno, indo, E se a gente quiser ele vai pousar.

Numa folha qualquer eu desenho um navio de partida Com alguns bons amigos bebendo de bem com a vida. De uma América a outra consigo passar num segundo, Giro um simples compasso e num círculo eu faço o mundo.

Um menino caminha e caminhando chega no muro E ali logo em frente, a esperar pela gente, o futuro está. E o futuro é uma astronave que tentamos pilotar, Não tem tempo nem piedade, nem tem hora de chegar. Sem pedir licença muda nossa vida, depois convida a rir ou chorar.

Nessa estrada não nos cabe conhecer ou ver o que virá. O fim dela ninguém sabe bem ao certo onde vai dar. Vamos todos numa linda passarela

De uma aquarela que um dia, enfim, descolorirá.

Numa folha qualquer eu desenho um sol amarelo (que descolorirá).

E com cinco ou seis retas é fácil fazer um castelo (que descolorirá).

Giro um simples compasso e num círculo eu faço o mundo (que descolorirá).

(Aquarela, Toquinho)



MÓDULO II - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO APRENDER DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL²

Autora: Cláudia Flôr de Souza

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo mostra uma breve discussão sobre a importância da brincadeira na educação infantil, como desenvolvimento na aprendizagem tanto cognitiva como intelectual das crianças. O ato de brincar se destaca com fundamental importância no processo de aprendizagem da criança enquanto ser humano, pois não se trata só de um momento de diversão, mas ao mesmo tempo, acontece a formação da assimilação de conhecimentos da criança, que será levada para sua vida futura.

Será discutida a importância do brincar como recurso pedagógico, que proporciona à criança momentos em que ela pode mostrar sua agilidade através da competição, refletir sobre o fazer, organizar e desorganizar, construir e reconstruir, crescer nos aspectos culturais e sociais como parte essencial de uma sociedade, a importância desse momento mágico que é o brincar na educação infantil e porque a criança precisa desse tempo, para o exercício do pensamento

² Módulo II – reprodução total - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO APRENDER DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL- Autora: Cláudia Flôr de Souza

e da aprendizagem, tornando essa base como um alicerce para a formação da criança como ser especial de uma sociedade.

Analisando como a criança descobre o mundo no espaço escolar através das brincadeiras, exercitando a imaginação, desenvolvendo sua personalidade e suas habilidades, expressando sua autonomia diante dos objetos, trabalhando seu emocional e ampliando seus horizontes através da participação nas atividades lúdicas.

O primeiro capítulo fará uma abordagem sobre as diferentes concepções de infância, sendo esta, a primeira etapa do desenvolvimento humano, num olhar histórico social e cultural.

No segundo capítulo se discutirá acerca das teorias, baseadas nos pensadores: Piaget, Vigotsky e Wallon, considerando as suas contribuições, dentro do processo de formação intelectual da criança enquanto sujeito. O que os mesmos defendem sobre o processo cognitivo da criança e a importância do brincar no desenvolvimento futuro da criança.

Já o terceiro capítulo discutirá a importância da brincadeira na escola, o espaço envolvendo a aprendizagem da criança através do brincar, e a organização do tempo, ou seja, a importância da rotina da educação infantil.

A adesão à cerca desses tópicos, enfatiza a relevância do brincar, e sua singularidade, como suporte para a educação infantil.

O presente trabalho desenvolvido na área da educação através de uma pesquisa bibliográfica buscando mostrar o quanto é importante trabalhar com o brincar, brincadeiras na educação infantil, pois é nesse período que ela poderá adquirir o gosto e a vontade de descobrir novas aventuras através do lúdico.

Como pode-se perceber, o brincar é um dos instrumentos imprescindíveis para o desenvolvimento da criança, o ato de brincar é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, também no processo de aprendizagem da criança com ser humano, pois não trata só de um momento de diversão, mas ao mesmo tempo, acontece a formação da assimilação de conhecimentos que será levada para sua vida futura.

Através de uma pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, analisaremos como a criança descobre o mundo através do brincar, no espaço escolar as brincadeiras são de fundamental importância para todo o desenvolvimento, exercitando a imaginação, desenvolvendo sua personalidade e suas habilidades, expressando sua autonomia diante dos objetos, trabalhando seu emocional e ampliando seus horizontes através da participação nos jogos, das brincadeiras.

Com esta reflexão consta-se que, as crianças pequenas adoram brincar, a importância do brincar e alguns recursos que proporciona a criança momentos em que ela pode mostrar sua aprendizagem, desenvolvimento, agilidade através da competição, da socialização com outras crianças, para refletir sobre o fazer, organizar e desorganizar, construir e reconstruir o seu desenvolvimento para

crescer nos aspectos cultural e social como parte essencial de uma sociedade do aprender.

Dessa forma esta pesquisa analisará de modo geral a importância desse momento mágico que é o brincar e o aprender na educação infantil e porque a criança precisa desse tempo, que as brincadeiras sejam de maneira prazerosa, lúdicas buscando envolvê-lo a criança e interagi-la no prazer de aprender brincando, e tornar essa brincadeira em uma fonte para o exercício do desenvolvimento do pensamento e da aprendizagem, tornando-se essa base como um alicerce para a formação da criança como ser especial para uma sociedade do bem.

Enfim, este estudo tem como objetivo: buscar na literatura bibliográfica, subsídios teóricos que contribuam para o estudo sobre o incentivo ao prazer de brincar e o aprender, iniciado desde a educação, tornando-se as brincadeiras muito mais, prazerosas para o desenvolvimento e da construção de sua identidade.

2 A Importância do brincar na Educação Infantil

Toda criança tem necessidade e o direito de brincar, isto é uma característica da infância garantida em Lei. A função do brincar não está no brinquedo, no material usado, mas sim na atitude subjetiva que a criança

demonstra na brincadeira e no tipo de atividade exercida na hora da brincadeira. Essa vivência é carregada de prazer e satisfação. É a falta desse prazer ou dessa satisfação que pode acarretar na criança alguns distúrbios de comportamento. Em cada etapa evolutiva da criança, o brincar vai se modificando, mas é essencial que ela tenha oportunidade de explorar todas as fases do brincar. A importância do brinquedo é a da exploração e do aprendizado concreto do mundo exterior, utilizando e estimulando os órgãos dos sentidos, a função sensorial, a função motora e a emocional. A brincadeira tem uma enorme função social, desenvolve o lado intelectual e principalmente cria oportunidades para a criança elaborar e vivenciar situações emocionais e conflitos sentidos no dia a dia de toda criança.

Segundo RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil), entendemos a importância do brincar (e que esta questão na vida escolar da criança), tendo em vista, o desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos, ou seja, cognitivo, afetivo, motor e social.

O brincar favorece a criança o aprendizado, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólicos. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, o emocional e o corpo da criança. Brincar faz parte da especificidade infantil e oportunizar a criança seu desenvolvimento e a busca de sua completude, seu saber, seus conhecimentos e suas expectativas do mundo. Por ser importante para as crianças, a atividade lúdica e suas múltiplas

possibilidades pode e deve ser utilizada como recurso de aprendizagem e desenvolvimento.

É no brincar que acontece a aprendizagem da criança, é através das brincadeiras as crianças podem desenvolver a sua capacidade de criar brincadeiras, para dar condições do desenvolvimento na diversidade das brincadeiras nas experiências através da troca com outra criança ou com os professores ou com a sua família.

Visando a importância do brincar é muito importante pois quando a criança está brincando ela cria situações imaginárias que lhe permite operar com objetos e situações do mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento se amplia, pois ela pode fazer de conta que age de maneira adequada ao manipular objetos com os quais o adulto opera e ela ainda não.

Hoje o brincar é muito importante por que é através do mesmo que a criança desenvolve, conhece e compreende, o seu desenvolvimento para o aprendizado e se expressarem no mundo que o cerca. Com base nas palavras de Vigotsky destacou a importância da brincadeira para o aprender, o desenvolvimento infantil, segundo o autor, vem auxiliando cada vez mais a criança no seu aprendizado, no faz de conta a criança tem a oportunidade de ser aquilo que ainda não é ou seja ser o que ela imagina ser ou seja através do seu imaginário ela vive suas próprias fantasias num mundo cheio de fantasias e encantando, também as crianças agem como se fosse maiores ou até imitam os adultos, exercitar-se na compreensão de papéis sociais e poder usar, de modo

simbólico, objetos e ações que ainda não lhe são permitidos. Dessa forma, enquanto brinca, a criança realiza muitas descobertas sobre o mundo que a cerca e sobre si mesma, bem como aprende a relacionar-se com o outro, com o mundo em que vive. O faz de conta depende da capacidade de cada criança para simbolizar o seu imaginário das fantasias e, para favorecer esse fazer da criança, é de fundamental importância que o espaço ofereça recursos e materiais variados que permitam a elas expressarem emoções e representarem situações cotidianas das brincadeiras e o aprendizado.

Pode-se afirmar que o Brincar; “é de fundamental importância para a aprendizagem da criança por que é através dela que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras” (SANTIN, 2001, p.523), ou ainda simplificada nas seguintes palavras de Ferreiro (1988), Brincar “é divertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança” Lúdico - “que tem caráter de jogos, de aprender brinquedo e divertimento; é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana” (FERREIRO, 1988, p.139).

O ato de brincar não é somente “o brincar por brincar”, mas sim o que ela representa para quem brinca. O brincar está em uma dimensão valorizada no desenvolvimento do aprender, abrangendo crianças e adultos, elevando-os a patamares ainda maiores pelo brincar e representando a necessidade de

conhecer, construir e de se descontraír, em um mundo real ou simbólico cheio de momentos maravilhosos que só acontece através do brincar. Para Huizinga (1999), o jogo, o brincar, deve ter caráter de liberdade para as crianças irem muito além das suas fantasias, deve ser uma atividade voluntária e quando imposta deixa de ser uma brincadeira ou um jogo, ou do faz de conta. É na brincadeira que as crianças aprendem como os outros pensam e agem, descobrindo assim uma forma mais rápida para a troca de ideias e o respeito pelo outro. Enquanto aprendem brincando também ensinam algo de sua vivência, resultando na interação do aprender e ensinar a dividir os outros.

O brincar tem grande importância na educação infantil, principalmente no aspecto cognitivo, proporcionando à criança criatividade, com o objetivo de desenvolver suas habilidades. As brincadeiras fazem parte da infância de toda criança, pois garantem divertimento, alegria e aprendizagem.

Temos várias razões para brincar, pois sabemos que é extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É brincando que a criança expressa vontades e desejos construídos ao longo de sua vida, e quanto mais oportunidades a criança tiver de brincar mais fácil será o seu desenvolvimento para o aprender. Segundo Carneiro e Dodge (2007, pág. 59), “o movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem”. A criança consegue lidar com situações novas e inesperadas, e age de maneira independente, e consegue enxergar e entender o mundo fora do seu cotidiano.

Atualmente as crianças entendem por brincadeira os jogos eletrônicos, fazendo com que as mesmas não se movimentem e as deixando estáticas e com isso vão ficando sedentárias e obesas. Com as brincadeiras tradicionais, como, por exemplo, pular no pula-pula, pular corda, elástico, pique alto, etc., fazem com que as crianças se movimentem a todo tempo, gastando energia e dando liberdade para criar proporcionando alegria e prazer.

As razões para brincar são inúmeras, pois sabemos que a brincadeira só faz bem, e só não entendemos porque em muitos lugares isso incomoda tanto na sociedade ou algumas pessoas, pais, professores..., mas sabemos que o brincar é um direito da criança, como apresentado na Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominada Estatuto da Criança e do Adolescente, acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de viver o seu tempo de infância que é o de brincar, praticar esportes e divertir-se. Então vimos que, a criança tem o direito de brincar pois está amparada por lei, e esta é mais uma razão para que as crianças brinquem, além das inúmeras situações que já citamos, porque o brincar favorece a descoberta, a curiosidade, uma vez que auxilia na concentração, na percepção, na observação, e além disso as crianças desenvolvem os músculos, absorvem oxigênio, crescem, movimentam-se no espaço, descobrindo o seu próprio corpo. O brincar tem um papel fundamental neste processo, nas etapas de desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança representa o mundo em que está inserida, transformando-o de acordo com as suas fantasias e vontades e com isso solucionando problemas.

Para Cunha (1994), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, porque é bom, é gostoso e dá felicidade em todos esses momentos das brincadeiras. Além disso, ser feliz e estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente, são outros pontos positivos dessa prática só pode ser desenvolvida através do brincar.

A educação infantil abre portas para que as vivências em grupos nessa faixa etária tornem-se significativas no processo de aprendizagens futuras. A história da educação infantil é marcada por altos e baixos, seu surgimento se deu com a revolução industrial, esse movimento levou mulheres e mães para fora do lar, gerando a necessidade do surgimento das creches.

A educação infantil abre portas para que as vivências em grupos nessa faixa etária tornem-se significativas no processo de aprendizagens futuras. A história da educação infantil é marcada por altos e baixos, seu surgimento se deu com a revolução industrial, esse movimento levou mulheres e mães para fora do lar, gerando a necessidade do surgimento das creches.

Através das brincadeiras as crianças podem aprender sobre o mundo, desenvolvendo-se nos sete eixos mencionados nos RCNEIS. A grande maioria das brincadeiras está associada ao desenvolvimento dos movimentos corporais, trabalhando as destrezas, habilidades, lateralidade.

Muitas brincadeiras proporcionam o aprendizado das regras de convivência, dos conceitos matemáticos como noções de espaço e tempo, outras desenvolvem a linguagem e a autonomia, pois a criança precisa comunicar-se e

expressar suas preferências para brincar, as brincadeiras com a música e as artes ativam a criatividade, outras brincadeiras ensinam as ciências.

O universo escolar proporciona experiências únicas na vida de uma criança, seja qual for sua idade por o início destas descobertas já começa na educação infantil. Desde muito cedo as crianças brincam e esta é uma realidade observável nas creches e pré-escolas. A criança parte começa primeiro das brincadeiras com o seu corpo para aos poucos ir diferenciando os objetos ao seu redor.

Discorrendo sobre o tema a história do brincar Craidy e Kaercher (2001) afirmam que a criança vê o mundo através do brincar e que sempre existiram formas, jeitos e instrumentos para brincar. As brincadeiras se perpetuam e se renovam a cada geração carregando os traços característicos de cada uma. Elas continuam ressaltando:

[.....] A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar.(2001,p.103) [.....].

Mesmo com a implantação das novas tecnologias, as simples brincadeiras não deixam de ter sua relevância, elas podem tornar-se fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança ou ate

mesmo as brincadeiras pode ser resgatadas para dentro da escola. Desgualdo (2008) escrevendo sobre a importância do brincar na educação infantil descreve como o lúdico interfere no desenvolvimento da criança. Ela afirma que tantas mudanças tecnológicas trouxeram uma grande confusão na cabeça das crianças a respeito do que é brincar.

Muitas abandonaram as velhas brincadeiras de rua e se entregaram as magias dos jogos eletrônicos, mas a escola pode resgatar estas brincadeiras com projetos sociais ou culturais..

Não podemos ignorar que há muitos benefícios em videogames e jogos de computador e que podemos fazer bom uso deles sem esquecer que principalmente na educação infantil, as crianças precisam interagir com o próprio corpo e com as outras crianças construindo seu saber pela cultura e modificando-o de acordo com suas necessidades biológicas e psicossociais, pois elas estão em uma etapa tão importante do desenvolvimento, porque estão construindo sua personalidade cultural e social. É através do brincar as crianças podem exercer sua capacidade de criar, condição imprescindível para que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas ao lúdico ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta. Sendo assim quando a criança está brincando a criança cria situações imaginárias que lhe permite operar com objetos e situações do mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento

se amplia, pois ela pode fazer de conta que age de maneira adequada ao manipular objetos com os quais o adulto opera e ela ainda não.

A criança nos primeiros anos de vida desenvolve os movimentos que é o elemento-chave das brincadeiras. À medida que a criança cresce, a presença de objetos na brincadeira vai aumentando. Com, os jogos que envolvem apenas o movimento persistem e passam a envolver regras mais complexas para o aprendizado dos mesmos.

Acredito que o brincar na Educação Infantil serve como o eixo orientador e estimulador para o desenvolvimento e o desempenho de suas atividades é muito importante, mostrando assim, que é necessário que o professor tenha consciência do valor pedagógico das brincadeiras e dos jogos para a criança já desde a educação infantil. As variações das brincadeiras na Educação Infantil vão promover um maior desenvolvimento da criança que pode favorecer uma prática voltada para um relacionamento mais reflexivo, entre muitas outras contribuições do brincar para a prática pedagógica, na educação infantil. 2 A importância da Infância e o Brincar

O significado e a noção de criança e infância é algo historicamente construído, ele possui perspectivas diferentes de acordo com a sociedade e também com cada período histórico tomado como base para a pesquisa. O seu significado vai depender do contexto onde surge e como se dão as relações sociais, históricas, políticas e culturais dentro do contexto estudado.

A criança não pode ser vista como algo que independe das relações de mundo, como algo já previsto ou descontextualizado.

De acordo com o Art. 2º do estatuto da criança e do adolescente “Considera-se criança a pessoa até doze anos de idade incompletos” para as regras leis a ações tomadas no Brasil o parâmetro para a definição de criança é esta faixa etária, logo o período da infância coincide com o período em que os indivíduos são considerados crianças.

A conceituação da criança e da infância é algo construído pelo adulto, essa construção faz parte de um processo duplo que num primeiro momento tem toda uma associação com o contexto, regras e valores colocados pela sociedade e outro que traz as percepções do adulto com relação as suas memórias, ou seja, a concepção de infância acaba por ter em seu conteúdo uma visão idealizada do passado do adulto somada com a visão trazida pela sociedade. A criança não é, e não pode ser vista um adulto em miniatura, ela ainda precisa passar por diversas fases de sua vida, o desenvolvimento motor, físico, cognitivo e social para chegar a fase adulta e o brincar é um dos elementos necessários ao seu desenvolvimento.

O ato de brincar, como já foi visto, é algo intrínseco ao ser humano e que está presente em sua vida, sobretudo, durante a infância. Qualquer ação pode ser considerada brincadeira, não há nenhum traço específico para determinar quais formas de agir podem ser consideradas e interpretadas como tal. Para que

se identifique e se ação realizada é uma brincadeira, basta que os sujeitos envolvidos nela a determinem dessa forma.

Todo jogo e toda a brincadeira pressupõe uma cultura específica que pode ser denominada cultura lúdica, um conjunto de procedimentos que tornam a ação do jogo e a atuação dos que brincam possível. Kishimoto (2008 p.24) afirma que “Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal para outras pessoas”.

O jogo pressupõe um ponto de partida que chamamos de cultura lúdica, é ela que determina o andamento e o desencadear da brincadeira, a cultura lúdica é fruto de uma interação social e esta ligada a cultura geral de onde e de quem se brinca. Como a cultura de um povo não é algo estático – ressignificada a todo o tempo, não haveria como a cultura lúdica ser algo fixo.

A cultura geral pode ser vista como uma construtora da lúdica, assim no decorrer das brincadeiras e do desenvolvimento a criança brinca e ressignifica a todo tempo os elementos da vida social que chegam até ela. Para Kishimoto (2008, p.26) “O desenvolvimento da criança determina as experiências possíveis, mas não produz por si só a cultura lúdica. Esta se origina das interações sociais (...)”.

No momento em que a criança domina essa cultura lúdica e brinca envolve-se em diversos estilos e formas de brincar, sobretudo as brincadeiras de faz de conta quando se cria uma situação imaginária que é vivenciada e

trazida para a sua realidade. Quando a criança inicia a construção do faz de conta ela passa a utilizar e definir para os objetos outras funções além daquelas que se percebe, um exemplo é quando ela brinca com um a cabo de vassoura acreditando ser um lindo cavalo. Esse processo de construção da brincadeira e da imaginação traz para a criança consequências importantes para o seu desenvolvimento, ao entrar no mundo do faz de conta ela faz uma separação dos campos de percepção e da motivação, já que há muitas vezes simulação de ações em que materiais são utilizados para significar outro.

Nesse momento a criança passa a interpretar o campo do significado quando ela utiliza objetos para outras funções, em meio a sua brincadeira, que não são as suas funções reais.

Durante as brincadeiras de faz de conta a criança acaba por utilizar em alguns momentos elementos presentes em suas vivências cotidianas, ela utiliza como matéria prima de sua imaginação o que foi observado vivenciado durante diversos momentos e sua vida Como Cerisara afirma:

[...] Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária, sendo esta uma característica definidora do brinquedo em geral. Nesta situação imaginária, ao assumir um papel a criança inicialmente imita o comportamento do adulto tal como ele observa em seu contexto

(CERISARA, 2008, p.130). [...].

A ação de brincar não pressupõe a utilização apenas de elementos do imaginário, pode-se também combinar situações reais vivenciadas com outras do universo da imaginação. Essa adesão do real com o imaginário promove a recombinação criativa das experiências vividas com suas ideias virtuais e também dos materiais como que se brinca; estes podem receber a denominação de brinquedo. De acordo com Brougère (1995) a brincadeira pode ser vista como uma forma de interpretação que a criança fez sobre o brinquedo, ele não condiciona as ações da criança, mas oferece um suporte que poderá ganhar inúmeros significados a partir do imaginário e de acordo como o decorrer da brincadeira. No momento que se vive a infância e que se brinca, existe no brinquedo e na brincadeira um pouco do mundo real, dos valores da sociedade, mas existe também elementos do imaginário.

Outra modalidade de brincadeira presente na vida da criança é o jogo de regras que começa a torna-se participante do cotidiano das mesmas em torno dos 6 anos de idade, em que se estabelecem parâmetros para que a brincadeira possa ocorrer, na maioria das vezes essas regras possuem como parâmetro inicial as regras gerais da sociedade. De acordo com Friedman (1996) as regras podem ser de dois tipos, as transmitidas, aquelas que se tornam “institucionais”, em que a ação dos mais velhos acabam determinando a ação dos outros mais jovens e dessa forma vão sendo passadas e legitimadas, são os mais velhos que trazem as regras para a brincadeira; e as regras espontâneas que possuem natureza momentânea, que são criadas de acordo com a necessidades dos seres

brincantes. Quanto a forma de jogar e as práticas das regras existem também alguns estágios definidos por Friedman, o primeiro definido como motor e individual, em que fazem parte as crianças de 0 a 2 anos em que as regras não estão presentes, o segundo estágio que compreende as crianças de 2 a 5 anos chamado de estágio egocêntrico em que a criança brinca sozinha e quando brinca juntamente com outras não existe a preocupação para estabelecer nem para obedecer regras; terceiro estágio denominado de cooperação em que estão presentes as crianças de 7 a 10 anos em que há a necessidade de vencer o seu parceiro, assim surge uma necessidade de controle das ações dentro das brincadeiras do que deve e o que não deve ser feito e o quarto estágio que é o de codificação das regras que compreende crianças ente 11 e 12 anos, nesta fase as brincadeiras são todas regulamentadas e as regras são seguidas e levadas a sério.

No momento em que a criança brinca, pode-se considerar que ali existe o lúdico em ação. Quando brinca a criança pode fazê-lo de diversas formas, como já foi visto, com os jogos de exercício, faz de conta, simbólico e ate mesmo jogos de regras. Estudando o lúdico e suas implicações, se torna possível perceber algumas definições distintas para as diversas formas de brincar e conseqüentemente os elementos que o compõem. Segundo Kishimoto (1996) a atividade lúdica pode apresentar-se de três formas o jogo, brinquedos e brincadeiras, cada atividade desta possui características distintas, entretanto se assemelham quanto ao desenvolvimento cognitivo e ao prazer proporcionado

por eles, assim, para um a melhor compreensão torna-se importante distingui-las e identificá-las de forma mais detalhada.

A Escola de Educação Infantil deve proporcionar um ambiente agradável que atenda as necessidades das crianças com atividades pedagógicas embasadas no lúdico, valorizando e oportunizando os bebês para explorarem o espaço e conquistar novas habilidades, como define o autor:

[...] A experiência da criança no contexto educativo precisa ser muito mais qualificada. Ela deve incluir o acolhimento, a segurança, o lugar para a emoção, para o gosto e para o desenvolvimento da sensibilidade. (Bujes, 2001, p.13) [...].

As diversidades de práticas pedagógicas caracterizam o universo escolar infantil, refletindo em diferentes concepções, e em funções atribuídas ao movimento no cotidiano das creches, pré-escolas e instituições afins.

Existem muitas possibilidades de incorporar atividades lúdicas na aprendizagem, para isso é importante, que permita à decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças, pois ao contrário será compreendida apenas como mais um exercício.

[...] Brincar é a fase mais importante da infância do desenvolvimento humano, neste período por ser auto - ativa representação do interno a representação de necessidades e impulsos internos. (FROEBEL, 1912, p.54-

55) [...].

Pois as crianças possuem inúmeras maneiras de pensar, de jogar, de brincar, de falar estudar e se movimentar, por meio destas diferentes linguagens as quais se expressam no seu cotidiano, ou seja, no convívio escolar, familiar e escolar, construindo assim uma identidade infantil. No entanto elas imaginam, falam, fantasiam , colecionam, reconstroem o seu mundo infantil. Nesse sentido, é muito importante estar proporcionando nas atividades realizadas com as mesmas brincadeiras e jogos que estimulem suas habilidades e possam descobrir seus talentos próprios.

2 Por que brincar?

O brincar é uma atividade muito importante para a vida humana por que a mesma é a criadora do desenvolvimento, na qual a imaginação, desenvolve a fantasia da realidade para o interagir na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos para a convivência na sociedade. A brincadeira traz em si a articulação de elementos imaginários de imitação e também de elementos da realidade, ela acaba por ser uma transformação da realidade no plano da imaginação e das emoções através do brinquedo.

O brincar causa na criança inúmeras sensações como representação, a imitação do cotidiano ou de situações vividas anteriormente nas questões individuais e sociais, enfim promove novas vivências, o que acarreta num desenvolvimento e por consequência um aprendizado, sempre acompanhados pelo prazer, que o brincar proporciona.

Em contrapartida aos discursos dos pais de que o aluno só vai aprender se deixar de lado a brincadeira, Vigotski afirma que a brincadeira proporciona aprendizado fazendo com que a criança se relacione com o outro, entenda as relações humanas, seu papel nelas, construindo sua identidade.

A brincadeira na Educação Infantil não deve ser entendida, apenas no seu aspecto funcional, colaborando para a melhoria das aprendizagens cognitivas, mas também brincam para satisfazer necessidades como, por exemplo, viver a brincadeira. Durante essas brincadeiras a criança utiliza seu corpo e o movimento como forma de interagir com outras e com o meio, produzindo culturas. Essa culturas estão embasadas em valores com a ludicidade, a criatividade e nas suas experiências de movimento.

Desta forma entende-se que as práticas escolares devem respeitar e compreender, acolhendo no universo infantil, sendo assim desenvolvendo na criança a capacidade de produzir conhecimentos fundamentais para seu próprio desenvolvimento.

Durante o brincar as crianças aprendem umas com as outras e se desenvolvem como seres sociais, que pensam que possuem atitudes, que geram

novas capacidades, que desenvolvem novas habilidades de descoberta do mundo. Como nos afirma Brasil, (2002, p. 27) “ao brincar as crianças cria e recriam e repensam os acontecimentos do seu imaginário para o aprender que acontece através do brincar, desenvolvendo o aprender de forma lúdica, mais as brincadeiras não podem ser sempre dirigidas da mesma forma, mas de maneiras variadas, livres com o intuito de gerar aprendizagem, ou seja, com uma função educativa para o desenvolvimento da criança.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados demonstraram que este artigo pode-se verificar que “A importância do brincar e do aprender na educação infantil”. É de fundamental importância na vida da criança e a brincadeira é um meio que a criança utiliza para desenvolver, aprender a se relacionar com as outras crianças e com o mundo em que esta inseridos. Vale ressaltar que as escolas de educação infantil devem oferecer à criança um ambiente de qualidade e favorecedor para o desenvolvimento da criança, que estimule as interações sociais e que seja um ambiente enriquecedor da imaginação infantil, por que é através do brincar que a crianças aprendem, tornando os momentos de brincadeiras em aprendizagens significativas.

O estudo foi desenvolvido mostra que a importância de valorizar a prática do brincar do lúdico para incentivar crianças na educação infantil, é enorme a importância, dos benefícios que o brincar proporciona no desenvolvimento da criança, através desse momento à criança, se comunica, descobre suas habilidades com naturalidade e com prazer, dentro desse universo de faz de conta. Levando em conta o que foi analisado o brincar este diretamente relacionado ao desenvolvimento intelectual da criança, dessa forma, a criança precisa de estímulos quanto nos ambientes escolares, quanto familiar dando oportunidades de contatos com materiais que dão suporte a uma aprendizagem de qualidade.

Em virtude do que foi mencionado não se pode simplesmente culpar os educadores ou considerá-los desmotivados pelo assunto, mas é preciso mostrar quais são os benefícios de um trabalho bem elaborado, que envolva as atividades lúdicas de qualidade, com liberdade de ação física, mental, utilizando recursos e transparência, no estímulo na competição entre os alunos através dos brinquedos, oferecer segurança, tudo isso são notáveis para enriquecimento do trabalho, e a construção de sua identidade. Considerando esses aspectos, com base nas pesquisas sobre a importância do brincar na educação infantil, pode se obter um resultado satisfatório na busca por uma identidade infantil de qualidade, somado ao desafio do estudo, pois além de proporcionar um grande aprendizado sobre o assunto abordado, foi uma superação pessoal enquanto professora da Educação infantil.



MÓDULO III – JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENSINANDO DE FORMA LÚDICA³

Autora: ELIZANGELA BUENO

1. CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA E O BRINCAR NO DECORRER DA HISTÓRIA

Com o início da construção do projeto da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) na Câmara Federal e com os debates desencadeados pelo processo constituinte dos anos de 1980, a Educação Básica, mais precisamente a Educação Infantil, passou a ter grande expressão e respaldo legal do governo federal, com vistas a proporcionar às crianças de 0 a 5 anos atendimento sistemático, organizado, cujo foco volta-se para o cuidar e o educar.

No entanto, ao longo da história, observa-se que nem sempre foi assim. Na sociedade medieval, o sentimento de infância foi bastante esquecido, tanto que a criança, quando não necessitasse mais de cuidados básicos de sua mãe ou criada, era ingressada no mundo dos adultos e não mais deste saía. Por não haver condições de saúde, como também de higiene que procurassem prosperar

³ Módulo III – reprodução total - JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENSINANDO DE FORMA LÚDICA - Autora: ELIZANGELA BUENO – Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ELIZANGELA%20BUENO.pdf>

a infância, a mortalidade infantil era vista como algo bastante comum, natural e a criança por sua vez, tida como „engraçadinha“, não saindo do anonimato até que superasse a fase de risco (AZEVEDO, 1999). Assim, a criança não era valorizada, o que se seguiu até a Idade Média.

Na sociedade medieval o sentimento de infância era pouco valorizado. Embora isto não significasse que as crianças fossem rejeitadas ou abandonadas, não significava também grande afeição por elas. “[...] Quando ainda muito pequena e frágil, não podia ainda misturar-se à vida dos adultos, mas tão logo começasse a andar sozinha e a desempenhar pequenas tarefas, a criança se confundia com os adultos” (AZEVEDO, 1999, p.34-35).

A escolarização surge no século XVII, com o objetivo de alterar o processo infantil de busca pelo conhecimento e a escola assume o papel de educar, retirando a criança do contato com o adulto. É neste período que a igreja exercerá importante função junto a esta educação, pois, terá que, além de corrigir a criança, livrá-la do pecado de ter sido gerada, já que somente por esta razão era considerada pecadora e este pensamento necessitava ser trabalhado. A esse respeito afirma Azevedo (1999, p.36) que “A escola dos tempos modernos tornou-se um meio de isolar cada vez mais a criança do mundo dos adultos durante um período de formação moral e intelectual e adestrá-la sob regime disciplinar rigoroso e autoritário.”

No século XVIII, a criança passa a ser vista como uma página em branco e por ser um primitivo irracional e não-pensante, necessitava de orientação.

Então, procurou-se, neste período, despertar na criança a responsabilidade de adulto. Azevedo (1999, p. 35), com base nos estudos de Áries, destaca que:

A criança passou de uma posição de anonimato para uma posição de “adulto em miniatura”. Se o primeiro sentimento de infância é um sentimento que surge naturalmente na convivência com a família, o segundo é um sentimento que surge de fora dos confessores e moralistas, que repugnavam a paparicação e que pensavam recuperar, construir, ou ainda, reconstruir a criança para a sociedade, num movimento que toma muita força a partir do século XVIII (AZEVEDO, 1999, p.35, grifo nosso).

Com o desencadear da Revolução Francesa, a educação volta-se para o comércio, assim como para a burguesia, de modo que para o primeiro era uma educação básica, já para o segundo, estaria relacionada à questão de prepará-la para cargos de chefia e responsabilidade.

Devido à Revolução Industrial existe a necessidade da criação de pré-escolas (instituições de cunho meramente assistencialista). Estas tinham por função, cuidar e orientar os filhos dos trabalhadores. Por serem privadas de certos cuidados, estas crianças eram obrigadas a receber uma educação compensatória, enfatizando a necessidade de preencher as lacunas deixadas pelos familiares. (AZEVEDO, 1999).

Somente por volta do século XX, através de pesquisadores como Piaget, Freud e Vygotsky, ligados à Psicologia do Desenvolvimento e às teorias psicanalíticas e de aprendizagem, procurou-se buscar o real significado de

educação, bem como compreender de que forma acontecia o aprendizado, visando à evolução por meio da linguagem e de interferências nos primeiros anos de vida da criança.

Hoje, percebe-se que a educação compensatória, que começou no século XIX com Pestalozzi, Froebel, Montessori e McMillan, (período em que a pré-escola era compreendida por esses pensadores como uma forma de superar a miséria, a pobreza, a negligência das famílias), ainda é bastante presente no Brasil, através de cuidados básicos como alimentação e saúde, e a escola, que, muitas vezes, pouco está educando, procura redimir e tomar para si função de compensar as ausências e necessidades básicas de convivência familiar.

A educação pré-escolar começou a ser reconhecida como necessária tanto na Europa quanto nos Estados Unidos durante a depressão de 30. Seu principal objetivo era o de garantir emprego a professores, enfermeiros e outros profissionais e, simultaneamente, fornecer nutrição, proteção e um ambiente saudável e emocionalmente estável para crianças carentes de dois a cinco anos de idade (KRAMER, 1992, p.26).

A criança neste sistema exerce uma função de massa moldável, o professor é pouco valorizado e a formação humanista é deixada de lado. É por essa razão e tantas outras que refletir sobre a Educação Infantil é uma forma de buscar respostas para como se deve trabalhar a Educação Infantil em toda sua essência. “Todas as possibilidades de existência da criança conhecidas

historicamente nos revelam que a maneira como pensamos e propomos o trabalho a ser desenvolvido com a criança é uma decorrência de como concebemos, da clareza ou não que posamos ter de seu papel social” (AZEVEDO, 1999, p.37).

Como se vê, a cada definição da história de infância, tanto as creches como as pré-escolas tiveram funções diferenciadas. Portanto, hoje é preciso ter nítida essa definição, para que se possa fundamentar uma política de Educação Infantil em bases sólidas.

1.1 A relação Cuidar e Educar

Como se explanou anteriormente, o conceito de infância sofreu transformações ao longo da história. Observou-se que, a partir do século XX, os estudos sobre a criança passaram a contemplá-la enquanto sujeito social de plenos direitos. Essas discussões propiciaram uma visão ampla sobre a relação existente entre o cuidar e o educar, e a forma controversa que ela assume na visão de pais, creches e pré-escola.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) esclarece sobre a necessidade de que as instituições públicas de Educação

Infantil se libertem, por assim dizer, da ideia de que são escolas para pobres e de que somente o cuidar seja oferecido. Assim, encontram-se as orientações no RCNEI

Constituir-se em um equipamento só para pobres, principalmente no caso das instituições de educação infantil, financiadas ou mantidas pelo poder público significou em muitas situações atuar de forma compensatória para sanar as supostas faltas e carências das crianças e de suas famílias. A tônica do trabalho institucional foi pautada por uma visão que estigmatizava a população de baixa renda. Nessa perspectiva, o atendimento era entendido como um favor oferecido para poucos, selecionados por critérios excludentes. A concepção educacional era marcada por características assistencialistas, sem considerar as questões de cidadania ligadas aos ideais de liberdade e igualdade. Modificar essa concepção de educação assistencialista significa atentar para várias questões que vão muito além dos aspectos legais. Envolve, principalmente, assumir as especificidades da educação infantil e rever concepções sobre a infância, as relações entre classes sociais, as responsabilidades da sociedade e o papel do Estado diante das crianças pequenas. (BRASIL, 1998, p. 18, v.1).

É importante destacar que a mudança de paradigma acentuada no documento, pois se antes a educação infantil tinha caráter compensatório, hoje, já se tem nítida a questão dessa etapa da educação ter suas especificidades, as quais devem ser respeitadas.

Cerisara (1999) oferece uma reflexão que comprova essa mudança de paradigma. Transformação esta que muito contribui para que a educação infantil valorize a criança em seu desenvolvimento cognitivo, mesmo embora o cuidar ainda se faça presente, ele não é tido como condição primordial, mas sim como parte da função do professor desse nível de ensino.

A compreensão de que as instituições de educação infantil têm como função educar e cuidar de forma indissociável e complementar as crianças de 0 a 6 anos é relativamente recente.[...] O desafio está acima de tudo estreitamente ligado às relações creches-família, que precisam ser enfrentadas urgentemente no sentido de explicitar qual o papel que estas duas instituições devem ter no atual contexto histórico, a fim de que as professoras de educação infantil e as famílias – pais e mães das crianças – possam assumir suas responsabilidades com maior clareza dos seus papéis que, mesmo sendo complementares um em relação ao outro, são diferentes e devem continuar sendo (CERISARA, 1999, p.12).

Nessa perspectiva, a avaliação que se faz então dos papéis dos pais e dos profissionais de educação infantil, ainda que estes encontrem dificuldades quanto às práticas metodológicas a serem utilizadas, a função e o papel de cada um deve ser complementar e de responsabilidade única, ou seja:

O entendimento de que creche e família são instituições que se complementam nas funções de „cuidar“ e „educar“ resultará em mais tranquilidade para as crianças, uma vez que elas assumem uma situação de

„duplo pertencimento“, pois na realidade pertencem ao mesmo tempo a estes dois mundos (MAISTRO apud FERMINO, 2002, p.23, grifos do autor).

Essa reflexão, quanto ao papel das famílias na educação dos filhos, ou mesmo, quanto ao nível de envolvimento que devem ter, até onde vai à obrigatoriedade das creches e pré-escolas e começa a das famílias, vem sendo amplamente discutida:

Uma das características que tem marcado as transformações observadas nas creches é a maneira como se dá o contato entre educadoras e mães e/ou famílias das crianças. Até poucos anos atrás, era mais comum a prática de receber e entregar as crianças no portão da instituição. [...] Fomentou-se, assim, a discussão sobre a relação creche-família e sobre estratégias para abrir as creches à maior participação das famílias. [...] Hoje, é possível encontrar creches abertas, creches mais ou menos abertas, creches fechadas. O processo está ocorrendo, não sem dificuldades (VITORIA apud FERMINO, 2002, p.24).

Possivelmente, essa barreira existente na perspectiva dos pais ao atendimento de seus filhos ocorre, também, pela falta de informação que possuem e de acesso à própria instituição creche, no intuito de não só verificar, como também participar das ações e atividades pedagógicas propostas pelos centros de educação infantil.

[...] a participação das famílias na creche, se reduz ao espaço de reunião de pais. Isso evidencia que a compreensão do que é participar parece restringir-se a „vir quando são chamados“ pela instituição, o que revela a inexistência de

um espaço mais efetivo e cotidiano de inclusão no contexto da creche (MAISTRO apud FERMINO, 2002, p.28).

Também sobre esse aspecto, o RCNEI (BRASIL, 1998, p. 61) sinaliza que “os pais, também, têm o direito de acompanhar o processo de aprendizagem de suas crianças, se inteirando dos avanços e conquistas, compreendendo os objetivos e as ações desenvolvidas pela instituição”. Nota-se que não se trata de ir à escola uma única vez ao final do semestre, mas sim de acompanhar as ações da escola voltadas para o desenvolvimento cognitivo e social da criança.

Ainda com base no RCNEI (BRASIL, 1998), observa-se que o objetivo principal desse documento não é o de permitir que a educação infantil tenha caráter assistencialista, antes, porém, o que se pretende é apontar metas de qualidade que contribuam para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos. Visa, também, contribuir para que possa realizar, nas instituições, o objetivo socializador dessa etapa educacional, em ambientes que propiciem o acesso e a ampliação, pelas crianças, dos conhecimentos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p. 7).

Diante disso, a relação cuidar e educar no contexto da educação infantil torna-se complementar à família. Portanto, definir o papel a ser exercido por cada uma das partes é necessário, visto que para uma satisfatória educação das

crianças pequenas faz-se necessário que o cuidado familiar e o cuidado na escola sejam complementares. Sem que uma instituição venha a substituir a outra.

1.2 Fases do Desenvolvimento Infantil

Com base nos estudos de Piaget (1973), verifica-se que o desenvolvimento humano se realiza através de estágio, de fases, na mesma ordem para todos os indivíduos que possuem o mesmo desenvolvimento normal, e passam por essas fases, podendo até mesmo variar as idades.

O desenvolvimento é a busca do equilíbrio superior, como processo de equilíbrio constante. Através desse processo surgem novas estruturas de pensamento, novas formas de conhecimento, mas mesmo assim, as funções do desenvolvimento serão as mesmas.

Para melhor entender essas relações, pode-se utilizar o seguinte exemplo: a função do lar é refugiar os seres humanos, das intempéries, mesmo se considerando contemporâneo, o homem está em constante mudança como construção de novas moradias em vários lugares, ou seja, alterando as estruturas ambientais.

Para Piaget (1999), o desenvolvimento psíquico do ser humano se inicia desde o nascimento e, na fase adulta, se estabiliza. Para melhor entender esse processo, pode-se comparar o crescimento orgânico da criança, que se encontra em evolução chegando a atingir o nível estável na sua fase adulta.

1.2.1 Período sensório motor: 0 a 2 anos

Na fase de zero a dois (0 a 2) anos, a criança conquista o mundo por meio da percepção e dos movimentos, o recém-nascido reduz-se ao exercício dos reflexos. O seu desenvolvimento é acelerado dando suporte para as suas novas habilidades motoras como, por exemplo: pegar, andar, olhar, apontar entre outros. Ao decorrer desse estágio, os reflexos podem ser progressivamente substituídos pelos esquemas e somados aos símbolos lúdicos.

Desse modo, a criança começa a diferenciação entre o seu eu e o mundo e isso ocorre também no aspecto afetivo, ou seja, o bebê passa das emoções primárias para a escolha efetiva dos objetos, manifestando sua preferência. Ao mesmo tempo a criança aprende a organizar suas atividades em relação ao ambiente, conseguindo isso, passa a organizar as informações recebidas dos sentidos e, com isso, a aprendizagem vai progredindo com acertos e erros na tentativa de resolver os problemas. (PIAGET, 1973).

O período sensório motor é relacionado ao desenvolvimento mental que é iniciado a partir da capacidade de reflexo da criança e vai até quando a criança inicia a sua própria linguagem ou outros meios simbólicos para representar o mundo pela primeira vez.

As emoções das crianças funcionam como um canal importante para o contato com os adultos, tanto pelo toque corporal, mudança no tom de voz e nas expressões faciais, assim dando sentido ao processo de aprendizagem. A criança imita os adultos e assim vai criando suas próprias reações como: balançando o corpinho e batendo palminhas etc.

Logo que a criança começa aprender a andar se movendo de um lado para o outro sem rumo específico, ela começa a amadurecer o sistema nervoso e aperfeiçoando seu andar se tornando mais segura e instável. Com o passar do tempo, ela vai adquirindo sua própria confiança. A criança nessa fase é curiosa, sem se preocupar com o objeto. Para ela, tanto faz pegar uma xícara como um copo, isso não faz diferença. (PIAGET, 1973).

No aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano de vida, tem entre outras consequências a possibilidade de ações características da inteligência sensório-motor podendo converter-se em elemento de aprendizagem da criança. Há situações em que ela revive uma cena e imita com gesto como levantando os braços, pondo as mãos em posição de reza ou mesmo balançando a cabeça quando não quer algo oferecido por um adulto.

No plano da consciência corporal, nessa idade (0 a 2 anos), a criança começa a reconhecer, ou seja, a conhecer a imagem do seu próprio corpo. O que ocorre geralmente com a criança por meio das interações sociais e das brincadeiras que geralmente ocorrem diante do espelho. Nessa fase a criança aprende a reconhecer suas próprias características físicas, o que é fundamental para construção da identidade da criança. (PIAGET, 1973).

1.2.2 Período pré-operatório: 2 a 7 anos

O período chamado pré-operatório é marcado pelo aparecimento da linguagem oral, ou seja, por volta dos dois anos de idade, concebe a criança além da inteligência a prática construída na fase anterior, dando a possibilidade de ter ação interiorizada, chamada de esquemas representativos ou simbólicos. Diante disso, a criança constrói uma ideia a respeito de algo em que poderá trocar um objeto por outro, como por exemplo, poderá pegar um cabo de vassoura e pensar que ele é um cavalo. Portanto, o pensamento pré-operatório indica inteligência seguida de ações.

Segundo Piaget (1973), a partir do momento em que a criança consegue realizar jogos sensório motor desligado do seu contexto o esquema simbólico já garante a superação da ação pela pura representação. Desse modo, possibilita a criança adquirir meios para a assimilação do elemento real.

Ainda com base no autor supracitado, tem-se que A função simbólica resulta uma diferenciação entre significantes e significados nos quais os símbolos ou sinais, permitem evocar objetos ou situações não percebidas até então, o que constitui o começo da representação. A representação de dois aspectos: o aspecto figurativo do pensamento, em posição as transformações, e guiado pela percepção e sustentado pela imagem mental, e o aspecto operativo, que é relativo às transformações e se dirige a tudo que modifica o objeto, a partir da ação até as operações. (PIAGET, 1973).

A partir dessa faixa-etária, ocorre o desenvolvimento do pensamento simbólico, torna-se possível o estabelecimento de alguns avanços importantes do estágio pré-operacional, desse modo, não será mais necessária a indicação sensorial para que a criança possa pensar em elementos. Ela pode lembrar-se de algum objeto que caracterize função simbólica, por meio da imitação, o jogo simbólico da linguagem, ou seja, o símbolo favorece a criança pensar e a falar sobre produto e suas qualidades mesmo que não esteja presente como elemento concreto.

As considerações tecidas por Hermida (2009, p. 179), os conduz ao entendimento de que por meio do brincar “a criança põe em jogo seu amplo mundo de experiências motoras, sua afetividade, suas fantasias, seu mundo simbólico, sua personalidade.”Por esse motivo, as especificidades do período pré-operatório devem ser consideradas em toda a sua complexidade de modo que se possa preservar os valores que a caracterizam. (HERMIDA, 2009).

O período determinado de simbólico tem classe de importância, pois possui função de aquisição da própria linguagem. Para Piaget (1973 apud FARIA, 1998, p. 39), “quando os substantivos e os adjetivos começam a funcionar adequadamente dentro do contexto das frases, o indivíduo já domina de forma adequada as classes e as relações”. Período esse que as classes são intuitivas, mas inacabadas. A partir do momento em que a criança conhece um objeto novo a mesma pode agir de uma ou mais maneiras: construir uma imagem do novo objeto, e acomodando-se a ele através de um conjunto de ações sensório motor (predomínio da acomodação sobre a assimilação).

3.3 Período operatório formal: 12 a 16 anos

Este período tem como fundamento a passagem do pensamento concreto para o formal e abstrato, em que a criança passa a dominar progressivamente a capacidade de abstrair e generalizar, ou seja, ela cria teoria sobre o mundo real, colocando os aspectos que gostaria de reformular, os elementos concretos.

A partir desse momento, a criança passa a atingir o equilíbrio entre o pensamento e a realidade, quando compreende a importância da reflexão sobre o mundo real. Diante desse quadro, a criança, através do seu pensamento,

manipula ideias por meio das palavras, símbolos matemáticos e outros. (PIAGET, 1973).

2. A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Diante da realidade na qual o que predomina é a industrialização, muitos estudiosos apontam que os setores produtivos estão disponibilizando brinquedos na área educacional, dando maior destaque para tais produtos. Brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto.

Até porque o brinquedo possibilita o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve afetivamente no seu convívio social. A brincadeira faz parte do mundo da criança. É nesse momento que ela experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para o grupo. Desse modo, o brincar é uma das formas de linguagem que a criança usa para entender e interagir consigo mesma e com os outros e o próprio mundo.

O RCNEI (BRASIL, 1998, p. 58) destaca a importância de se valorizar atividades lúdicas na Educação Infantil, visto que “as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo”. Ainda

se observa no RCNEI a valorização do brinquedo, entendidos como componentes ativos do processo educacional que refletem a concepção de educação assumida pela instituição. Constituem-se em poderosos auxiliares da aprendizagem. Sua presença desponta como um dos indicadores importantes para a definição de práticas educativas de qualidade em instituição de educação infantil. (BRASI, 1998, p.67. v. 1).

No entanto, ainda se observa que quando se fala em brinquedos e brincadeiras, muitas das vezes ecoa, no fundo das expressões, pré-conceitos marcados pelas relações de desdém, de poder de valores pejorativos na relação “trabalhar-seriedade X brincar-seriedade”.

Precisa-se entender que esses conceitos não possuem fundamento, pois hoje se sabe que é através das ações, do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolvendo suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto. Nesse sentido, as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento da chamada motricidade, do raciocínio por meio do faz-de-conta, utilizando sempre pelas crianças quando estão brincando.

À medida que a criança vai se desenvolvendo fisicamente, as brincadeiras vão tomando dimensão mais socializadora, os participantes se encontram, numa atividade comum e ao mesmo aprendem a coexistência, contudo lhes possibilita aprender, como lhe dar com respeito mútuo, bem como

partilhar brinquedos, dividir tarefas e tudo aquilo que implica uma tarefa coletiva no seu dia- adia.

Além disso, acreditamos que é brincando que a criança começa a se relacionar com as pessoas, que ela descobre o mundo, se desenvolve com o que ela aprendeu, a criança desenvolve com mais saúde, elimina o estresse, aumenta a criatividade e a sensibilidade, estimula a sociabilidade. Brincar é um dos alimentos mais importantes da infância. Brincar é a atividade que permite que a criança desenvolva, desde os primeiros anos de vida, todo o potencial que tem. Por fim, acredita-se que é a brincadeira que faz a criança ser criança.

2.1 A Contribuição da Brincadeira no Desenvolvimento do Aprendizado da Criança

Em décadas passadas, as crianças brincavam a partir dos saberes que eram passados por avós, tios e tias ou até mesmo do seu vizinho. Mas com o passar dos anos, houve mudança nas formas de brincadeiras, bem como nos próprios brinquedos. Antes, os brinquedos eram confeccionados pelos pais e avós, agora esses mesmos brinquedos são confeccionados pela indústria, esta passou a criar e produzir brinquedos em todo mundo.

As crianças, ao aprenderem a fazer seus próprios brinquedos com a ajuda dos seus avós e pais, desenvolviam a criatividade e raciocínio. Hoje, as crianças

não precisam mais de criatividade para brincar e confeccionar seus brinquedos, nem tudo já se encontra criado industrializado para a venda. Diante desse quadro, observa-se que as brincadeiras de antes permitiam mais às crianças descobrir, inventar e procurar soluções para situações-problema que há nas brincadeiras e jogos. Sendo assim, o brincar para a criança é obedecer aos impulsos conscientes e inconscientes que levam às atividades físicas mentais de grande significação e, por ser o brincar de interesse da criança, promove atenção e concentração, levando-a a criar, pensar, e conhecer novas palavras situações e habilidades.

Segundo Velasco (1996, p. 78):

brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Para Velasco (1996), as brincadeiras abordam o desenvolvimento, bem como a socialização e a aprendizagem. É nesse momento que a criança tem prazer em realizá-las, pois permite a ela todo o desenvolvimento sem esforço. Independente da época e da cultura, as crianças sempre brincaram e brincam, ou seja, elas vão brincar e aprender da forma que mais gostam.

Acredita-se que o lúdico é de grande importância para as crianças, pois sem distinção de idade ou classe social, estas atividades lúdicas devem constar

no contexto político pedagógico da escola. O lúdico compreende os jogos as brincadeiras e os próprios brinquedos, tanto as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, pois são de cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio social. É com a interação que as crianças vão desenvolvendo suas criatividades e liberdades.

Desse modo, o brinquedo traduz, de acordo com Piaget (1973), o real para a realidade infantil. Portanto, com a brincadeira, a inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. Assim, a presença de atividades lúdicas na prática educativa articula-se na forma espontânea e dirigida, em que ambas são educativas. É na fase espontânea que se constitui o brincar cotidiano da criança, que flui e é mobilizado a partir de questões internas do sujeito, sem nenhum comprometimento com a produção de resultados pedagógicos.

De acordo com Piaget (2003), o caráter educativo do brincar é visto

como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja, na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um. Enquanto que na fase dirigida há a presença das brincadeiras como atividades cujo objetivo específico é o de promover a aprendizagem de um determinado conceito, ou seja, além de serem marcados pela intencionalidade do educador.

Com base nos estudos de Vygotsky (1991), observa-se que ele considera o ato da brincadeira extremamente importante para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, as crianças se relacionam de várias maneiras com significados e valores, pois, nas brincadeiras elas ressignificam o que vivem e sentem. Portanto, sabe-se que a brincadeira faz parte e sentido na vida das crianças. Dessa forma, as crianças reproduzem várias situações concretas de adultos. Diante disso, o educador deve utilizar as brincadeiras como ferramenta em suas aulas para facilitar o aprendizado. Diante desse quadro, é bom que o educador dê espaço para as brincadeiras lúdicas, pois elas auxiliarão no aprendizado das crianças.

Pode-se observar que as brincadeiras não são apenas recreações, é mais do que isso, é uma das formas de comunicação e interação da criança, consigo mesma, com as outras e com o mundo. Um dos papéis fundamentais dos adultos é o de estimular a criança com músicas, sons de objetos, animais e mostrando elementos com cores. O ato de se brincar com a criança favorece a descoberta e com o passar do tempo vai evoluindo conforme o interesse da criança e o valor que o objeto lhe interesse.

2.2 Conceituando o jogo

Segundo Huizinga (2001), o jogo para criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação. O jogo para os adultos não tem o mesmo significado enquanto que, para as crianças, o jogo tem muita importância, pois dali ela pode perceber que a brincadeira é uma ótima ideia para se aprender. O jogo também favorece a autoestima dos alunos, pois a brincadeira faz a criança adquirir mais confiança e isso vai fazer diferença na aprendizagem.

Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz-de-conta, jogos simbólicos, sensorio motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos.

O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar.

Kishimoto (1993, p. 15) afirma:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos,

possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Na atualidade, já há algumas tendências em que o educador elabora jogos e brincadeiras que exigem mais raciocínio lógico das crianças. Essas atividades terminam favorecendo o desenvolvimento de habilidades motricias e sensoriais e estimulam o raciocínio, ou seja, jogos de construção e não fabricados por uma indústria qualquer. Kishimoto (1999) ainda comenta que “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças”.

(KISHIMOTO, 1999, p. 40).

2.3 Brinquedo

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo.

Para Oliveira (1984, p. 44),

o brinquedo educativo se auto define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de seu surgimento, não eram veiculadas às crianças pelos brinquedos. Simboliza, portanto, uma intervenção deliberada no lazer infantil no sentido de oferecer conteúdo pedagógico ao entretenimento da criança.

O brinquedo sempre chamou atenção da criança independente do tamanho ou da qualidade. Enquanto objeto, ele é sempre suporte de brincadeira, e a brincadeira nada mais é do que ação que a criança desenvolve ao realizar as regras do jogo, ou seja, mergulhar na ação lúdica.

Kishimoto (1999, p. 18) ressalta que o brinquedo é outro termo indispensável para compreender este campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regra que organiza sua utilização.

A partir desse momento, o brinquedo pode gerar um sentimento mais próximo onde em algumas situações o amigo não consegue construir tornando com isso o melhor amigo que fala, ouve e sente, pois, a criança vive num mundo de imaginação onde seus brinquedos de ficção acabam ganhando vida e ao mesmo tempo sentimentos.

Nessa perspectiva, a criança amplia no brinquedo todas as suas sensibilidades, pois este vai permitir a ela curiosidade e conhecimento ao mesmo tempo. Sendo assim, é através do brinquedo que a criança faz sua incursão no mundo, trava contato com os desafios e busca, com isso, o

conhecimento dos elementos. Muitas vezes, a criança é levada a destruir alguns brinquedos na busca do entendimento e conhecimento dos mesmos. Com isso, ela quebra e tenta consertar e, daí, vem o descobrimento e conhecimento do seu brinquedo.

Kishimoto (2003) comenta que o uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

2.4 Brincadeiras

É por meio da brincadeira que a criança pode desenvolver a sua própria liberdade e sua expressão, bem como sua criatividade ao manipulá-los. É na interação com os próprios brinquedos e o meio que as crianças vão construindo os seus conhecimentos, ou seja, através das atividades lúdicas dentro das suas variedades, elaborando e reelaborando.

Para Oliveira (2002, p. 160):

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas,

possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal.

Sendo assim, o brinquedo pode tornar-se uma chance ou oportunidade de desenvolvimento cognitivo, pelo qual as brincadeiras terminam descobrindo, inventando e aprendendo através das suas habilidades mesmo sendo criança. A partir disto, a brincadeira é como uma atividade social específica, ou seja, ela é fundamental na interação e construção de conhecimentos da realidade das crianças e a mesma faz com que se estabeleça um vínculo com a função pedagógica da pré-escola.

As brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo. Portanto, a brincadeira sempre aparece de forma educativa e organizada, pois existe para a criança que brinca certas decisões a tomar e, com o companheirismo, ela aprende a conviver em grupo, compreende o mundo que vive, construindo e compartilhando significados, assim como motivação atitudes para sua sociabilidade e autonomia.

Pode-se considerar que os jogos, brinquedos e brincadeiras são e serão elementos fundamentais para a infância, já que é por meio do ato de brincar que o brinquedo pode caracterizar a presença das demais crianças, e brincar é estar junto com as demais crianças.

3. METODOLOGIA DE PESQUISA

Nesta seção, apresenta-se a abordagem teórica, em que se demonstra a descrição dos sujeitos da investigação e as estratégias de recolhimento de dados, bem como o modo como foram tratados. O presente estudo insere-se numa investigação qualitativa uma vez que decorreu no ambiente natural do Centro de Educação Infantil. Portanto, segundo Bogdan e Biklen (1994), é uma metodologia de investigação que enfatiza a descrição, a teoria fundamentada e o estudo das percepções pessoais.

Com a finalidade de se alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa, foi feito um levantamento bibliográfico, apoiando-se nos autores que defendem uma educação de qualidade e compromissada dentro, sobretudo, da Educação Infantil.

3.1 Participantes da Pesquisa

Foi realizado um trabalho de investigação com a professora de uma turma de Educação Infantil, que conta na sala de aula pesquisada com um número de 23 alunos, cujas crianças apresentavam no momento da coleta, idades entre 04 e 05 anos, sendo uma escola da rede privada da cidade de Londrina e com a coordenadora desse nível de ensino. A escolha da escola foi intencional, visto que se desejou verificar de que modo o lúdico é tratado em uma escola que atende a um público cujo poder aquisitivo é mais elevado.

A coordenadora da instituição tem 31 anos de idade, sendo formada em Pedagogia e possui especialização em Gestão Escolar, atua com Educação Infantil há dez anos, desde a graduação. Foi regente de sala e há três anos passou a coordenar a Educação Infantil do colégio. A escolha por entrevistar a professora e a coordenadora se justifica, pois por seu o espaço da pesquisa uma escola da rede privada, este estudo teve de limitar o número de pessoa entrevistadas.

Já a professora regente, tem 25 anos de idade, tem formação em Pedagogia, possui especialização em Psicopedagogia e atua há 3 anos na Educação Infantil.

3.2 Instrumentos para a coleta dos dados

A pesquisa se pautou em um trabalho de campo, com a aplicação de questionários (APÊNDICES A-B).

Chizzotti (1991, p.44) define o questionário como:

Um conjunto de questões sobre o problema, previamente elaboradas, para serem respondidas por um interlocutor, por escrito ou oralmente. Neste último caso, o pesquisador se encarrega de preencher as questões respondidas [...] A elaboração de um questionário pressupõe a apropriação de algumas técnicas para chegar aos problemas centrais da pesquisa.

E ainda esclarece que um questionário consiste em,

Um conjunto de questões pré-elaboradas, sistemáticas e sequencialmente dispostas em itens que constituem o tema da pesquisa com o objetivo de suscitar dos informantes respostas por escrito ou verbalmente sobre o assunto que os informantes saibam opinar e informar. É uma interlocução planejada. (CHIZZOTTI, 1991, p.55).

Nesse sentido, para a execução de um questionário de pesquisa, é necessário que o pesquisador saiba com exatidão as informações que busca e o objetivo da pesquisa e que o informante possa compreender claramente as questões que lhe são propostas.

A primeira e a segunda pergunta do questionário apresentado à coordenação visaram verificar a formação profissional, idade e tempo de experiência com a Educação Infantil.

3.3 Procedimentos para Coleta e Análise dos Dados

A aplicação dos questionários ocorreu entre os dias 27/07 a 29/07 do ano letivo de 2010, sendo que a professora e a coordenadora responderam sozinhas às questões e relataram que neste momento não apresentaram dificuldades, informando que o tempo médio foi de 10 minutos. Após a aplicação do questionário, as respostas obtidas foram analisadas, a partir de categorias de análise que emergiram do arcabouço teórico, ou seja, cada resposta foi interpretada e comentada logo em seguida, com base na teoria antes exposta. Desse modo, essa pesquisa foi de caráter qualitativo, pois visou explicar a razão dos fatos relatados de forma detalhada objetiva e clara. A análise dos dados esteve sempre relacionada com as questões levantadas e estabelecidas no início do estudo

4. ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção, analisaram-se os dados coletados na pesquisa de campo, a partir das questões propostas e com base nos autores pertinentes à temática.

4.1 Análises das Respostas da Coordenadora

Acreditou-se ser conveniente solicitar à coordenadora de Educação Infantil que respondesse ao questionário, uma vez que as crenças da equipe pedagógica norteiam o trabalho das professoras. Assim, acredita-se que se uma escola tem uma equipe pedagógica aberta a diferentes possibilidades, o trabalho tende a ser inovador e se valerá de diferentes recursos.

É evidente que jogos e brincadeiras fazem parte do planejamento de qualquer escola, uma vez que se sabe que a criança precisa do lúdico para aprender. Assim, as respostas da coordenadora foram importantes para que se pudesse perceber qual concepção embasa o trabalho com a Educação Infantil na escola pesquisada.

Ao ser questionada sobre: “Na sua visão como coordenadora da educação infantil, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?”, para a qual se obteve a seguinte resposta: “Nessa faixa de idade, é a essência da descoberta, do aprendizado. O lúdico propicia vivência única e concreta à criança.” (COORDENADORA).

Nota-se que a coordenadora enfatiza o fato de as atividades lúdicas serem concretas e importantes para a criança, a esse comentário é preciso

acrescentar a visão de Piaget (apud ARANHA 2002), de que a brincadeira com uso de jogos é essencial para o processo de aprendizagem da criança. Por isso, ele ainda ressalta que os programas lúdicos são muito importantes e que funcionam como berço obrigatório no desenvolvimento intelectual da criança.

Posteriormente, foi direcionada a seguinte pergunta: “Em sua opinião, se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos, haveria construção de conhecimento por parte da criança?”, para a qual se obteve a resposta que segue: “Acredito que não, pois a criança precisa envolver-se com as brincadeiras, porque ela pode observar e a partir daí construir seu próprio conhecimento prévio.” (COORDENADORA).

Sobre o desenvolvimento da criança com jogos e brincadeiras, Aranha (2002, p. 186) comenta que nesse processo “é fundamental a interferência do outro, seja a mãe, os companheiros de brincadeira e estudo, os professores, a fim de que os conceitos sejam construídos e sofram constantes transformações.” É preciso destacar que na fala da coordenadora fica subentendido que somente ocorre aprendizagem a partir de brincadeiras e no ambiente escolar, o que não é verdade, pois nem todas as crianças têm a oportunidade de ir à escola. Uma criança de uma tribo, por exemplo, terá afazeres e conhecerá muito de sua cultura sem ter frequentado a escola.

Foi questionado o seguinte: “Como você define brincadeira como jogos e brinquedos e qual é o tipo de proposta apresentada pela escola?”. E assim a participante respondeu: “Bom, na atividade lúdica, a criança inicia seu

pensamento e construção do conhecimento científico. A escola vê o lúdico como incentivo a aprendizagem das crianças.” (COORDENADORA). É importante destacar que o RCNEI destaca, na página 63, que brincar para a criança é essencial, pois ela expressa “emoções, sentimentos, pensamentos”, desejos e necessidades.

Nota-se que não foi feita a definição de brincadeiras, a coordenadora somente ressaltou a importância destas para a construção do conhecimento da criança, enfatizando que a escola vê as atividades lúdicas como um incentivo para a aprendizagem, o que é verdade, pois já foi comentado que se sabe que as brincadeiras auxiliam o desenvolvimento cognitivo das crianças.

A próxima pergunta foi: “O ato de brincar influencia no ato da aprendizagem da criança e de que forma são elaborados os conteúdos programáticos na educação infantil de criança de 04 a 05 anos de idade?”. A resposta obtida foi a seguinte: “Olha, a criança que brinca fica mais alegre, ela fica mais extrovertida e se socializa melhor com os demais coleguinhas da escola. Aqui se dá muita importância para as brincadeiras lúdicas, desde o início do ano letivo até o final. Tem se percebido no decorrer um melhor aproveitamento nas atividades escolares” (COORDENADORA). Retomando mais uma vez o RCNEI (1998, p.70) observa-se que há uma referência acerca dos brinquedos, os quais [...] “constituem-se, entre outros, em objetos privilegiados da educação”.

A resposta dessa questão vem ao encontro com a resposta da questão anterior, pois embora a coordenadora não tenha conceituado as brincadeiras, ela deixou bem claro sua ciência sobre a importância destas para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Por fim, a última pergunta foi: “Em sua opinião, os brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança e como você vê o uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças?” A resposta obtida foi a seguinte: “Olha, tudo isso que você perguntou é de extrema importância na escolarização das crianças. Só que para trabalhar com o lúdico, os professores precisam ter domínio desse conteúdo para poderem desenvolver um bom trabalho e com isso obter bons resultados. Que é o nosso caso aqui na escola. Isso vai desenvolver na criança, por exemplo, competência e ao mesmo tempo habilidades que são necessárias para aquisição da aprendizagem.” (COORDENADORA)

No RCNEI (1998, p. 24), observa-se que “a base do cuidado humano é compreender como ajudar o outro a se desenvolver como ser humano. Cuidar significa valorizar e ajudar a desenvolver capacidades”. Sabe-se que na escola o aluno desenvolve habilidades e se desenvolve como humano, como afirmou o texto acima do RCNEI, por isso, entende-se importante a fala da coordenadora ao destacar as palavras habilidade e competência, pois a criança precisa desenvolvê-las.

Além disso, acredita-se que a resposta da coordenadora apresentava um ponto muito importante, pois comentou a necessidade de as professoras de Educação Infantil estar preparadas para trabalhar com o lúdico, não é somente criar uma brincadeira, é escolher a brincadeira ou o jogo e saber exatamente quais os objetivos que podem ser alcançados com cada atividade, visando o aprendizado do aluno, bem como seu desenvolvimento.

4.2 Análise das Respostas da Professora

Depois de responder sobre sua formação profissional e tempo em que atua na Educação Infantil, itens que compunham as perguntas 1 e 2 já comentadas na metodologia, a professora foi indagada sobre qual era, em sua visão, a importância de jogos e brincadeira na educação infantil. Pergunta para a qual se obteve a seguinte resposta: “Olha, os jogos possuem papel fundamental nesse início de aprendizagem das crianças. Pois é nesse momento que se pode trabalhar com aplicação de jogos e brincadeiras, ou seja, fazendo uma junção do concreto com o lúdico para melhor aproveitamento dos conteúdos.” (PROFESSORA).

Nota-se que a professora salienta a necessidade de se estabelecer a relação entre o concreto e o lúdico, e como se sabe, nessa idade a criança constrói conceitos brincando. Salienta-se que

para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (RCNEI, BRASIL, 1998, p.27).

Em seguida, a professora foi indagada sobre usar em sala de aula brinquedos e brincadeiras e sobre qual o tempo disponível para as crianças brincarem. Em sua resposta, a professora não mencionou o tempo que as crianças têm para brincar, assim ela respondeu: “aqui as crianças têm um bom tempo todos os dias para brincar a vontade.” (PROFESSORA).

É preciso lembrar que o RCNEI sinaliza a importância de se destinar esse tempo para atividades lúdicas, pois As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das

crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998, p. 28. v.3).

Ressalta-se que, de acordo com o RCNEI (BRASIL, 1998), é o professor quem deve administrar o tempo das atividades, não podendo as crianças ficarem sem um direcionamento. Na fala da professora ela diz que as crianças ficam à vontade e se não houver um direcionamento das atividades, estas podem não contribuir para o desenvolvimento dos participantes.

Na questão posterior, foi feita a seguinte pergunta: Quando as crianças estão brincando quais são as brincadeiras ou jogos mais utilizados por elas ou que elas gostam mais? A resposta obtida foi: “Olha, de forma geral elas gostam de quase todas, mais jogos como o da velha, quebra cabeça e encaixe, caça palavra, brincar de roda, de casinha, pega-pega, jogo de dominó e blocos lógicos, ou seja, elas gostam praticamente de todos” (PROFESSORA).

A resposta indica que todas as brincadeiras são bem-vindas pelas crianças, no entanto, é preciso mais uma vez ressaltar a necessidade de se ter um planejamento, pois mesmo com atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, o professor tem que estabelecer critérios e segui-los, pois essas atividades também “são instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças” (BRASIL, 1998, p. 41. v.3).

Na questão seguinte, foi solicitado à professora que definisse o termo brincar. Assim ela respondeu: “No meu entendimento, não há uma definição

específica, mas penso eu que brincar é algo prazeroso. É nas brincadeiras que se pode explorar a criatividade e a curiosidade da criança que vai influenciar na relação afetiva e social da mesma” (PROFESSORA). Na resposta, verifica-se a ciência da professora em relação ao auxílio que as atividades lúdicas propiciam, sobretudo, no que se refere às relações sociais e afetivas, pois brincando se estreita vínculos e se percebe novas realidades.

Por fim, foi perguntado sobre qual o objetivo de propor jogos e brincadeiras nessa faixa de idade. A professora assim respondeu: “Ora veja bem, um dos objetivos é observar como a criança reage a cada situação proposta pelos jogos e as brincadeiras, nesse momento se pode observar o companheirismo, individualismo, cooperação, atitude, atenção e a percepção. Pois assimila experiência e informações para a criança, onde a mesma incorpora regras e valores necessários ao convívio social.” (PROFESSORA).

Ressalta o RCNEI (1998, p. 30) em relação à organização do ambiente educativo que é preciso que o professor considere “a interação com crianças da mesma idade e de idades diferentes em situações diversas como fator de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento e da capacidade de relacionar-se.” Na resposta da professora, observa-se que os ambientes de aprendizagem diferenciados são valorizados e que ela entende ser esses ambientes motivadores de atitudes positivas, como o companheirismo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, buscou-se levantar questões relevantes à prática das brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. Considera-se que a pesquisa realizada propiciou entendimento à pesquisadora quanto à relevância de se empregar atividades lúdicas em sala de aula de Educação Infantil, mas sempre com metas estabelecidas.

A discussão aqui proposta visou ressaltar a importância de que as atividades voltadas para crianças de 0 a 5 anos não tenham caráter compensatório. Isso se faz necessário dizer, ainda que o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil deixe nítida a concepção de escola, enquanto ambiente de desenvolvimento social e cognitivo, pois a concepção de infância é historicamente recente, conforme apontam os estudos de Áries (1978), e ainda há sociedades que não olham as crianças com o olhar que elas merecem. É evidente que não é o caso do Brasil, em que de modo geral se tem uma educação infantil que mescla o cuidar e o educar, conforme comenta o RCNEI (BRASIL, 1998).

Também se discutiu a importância das atividades lúdicas na educação infantil, visto que permitem um desenvolvimento mais amplo, global, contribuindo para uma visão de mundo pautada em elementos reais, concretos,

ainda que partam da fantasia. As atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta.

A partir da análise das respostas dos sujeitos da pesquisa, ficou nítida a valorização dessas atividades, tanto por parte da coordenadora, como da professora. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas.

Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infraestrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.



MÓDULO IV - O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS⁴

⁴ Módulo IV – reprodução total - O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS - Autora: Gilse A. Morgental Falke – Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf

Os jogos, as atividades para exercitar a habilidade mental e a imaginação, as brincadeiras tipo desafios, as brincadeiras de rua, ou seja, toda a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasma e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de várias formas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo. Em um jogo a carga informativa pode ser significativamente maior, os apelos sensoriais podem ser multiplicados e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Portanto, toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem.

Segundo Dinello, 2004, por meio de atividades lúdicas:

As crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes.

As atividades lúdicas por meio das tecnologias digitais têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõem novas exigências também para o processo educacional e podem auxiliar com propostas criativas e emancipatórias. Não há como negar a presença dos recursos tecnológicos no dia a dia e se associados ao processo lúdico permitem trabalhar qualquer

conteúdo de forma prazerosa e divertida. As atividades digitais, entre elas, o jogo, se constituem em ferramentas que bem utilizadas ensinam enquanto divertem.

Os jogos educacionais computadorizados são softwares que apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. Nesses jogos a abordagem pedagógica adotada utiliza a exploração livre e o lúdico e como consequência estimula o aprendiz. Os jogos digitais auxiliam na construção da autoconfiança e podem incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos. Segundo Silveira, 1998:

Os jogos computadorizados são elaborados para divertir os alunos e com isto prender sua atenção o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam a autoaprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio.

O desenvolvimento de atividades lúdicas, como o jogo, segundo Neto, 2001, é de vital importância para a criança, tornando-a um ser independente, capaz de se auto expressar, realizando experiências e descobertas. Brougère, 1998, reforça essa ideia citando Erasmo e Baseadow:

O jogo não é senão uma forma, um continente necessário tendo em vista os interesses espontâneos da criança; porém não tem valor pedagógico em si

mesmo. Tal valor está estritamente ligado ao que passa ou não pelo jogo. Ao pedagogo cabe fornecer um conteúdo, dando-lhe a forma de um jogo, ou selecionar entre os jogos disponíveis na cultura lúdica infantil aqueles cujo conteúdo corresponde a objetivos pedagógicos identificáveis.

A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão, ao conhecimento e à socialização é por meio dos jogos. O jogo por meio do lúdico pode ser desafiador e sempre vai gerar uma aprendizagem que se prolonga fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano e acontece de forma interessante e prazerosa. Jogando a criança, o jovem ou mesmo o adulto sempre aprende algo, sejam habilidades, valores ou atitudes, portanto, pode-se dizer que todo jogo ensina algo. Isso não significa que tudo que o jogo ensina é bom.

O uso das ferramentas computacionais, de forma lúdica propicia flexibilidade e criatividade fazendo o aluno explorar, pesquisar, encorajando o pensamento criativo, ampliando o universo, saciando a curiosidade, alimentando a imaginação e estimulando a intuição, e tudo isso contribui para o aprendizado.

Os jogos interativos para fins educacionais vão além do entretenimento, eles servem para ensinar e educar e se constituem em ferramentas instrucionais eficientes. Cabe ao professor planejar, organizar e controlar as atividades de ensino utilizando os recursos tecnológicos apropriados a fim de criar as condições ideais para que os alunos dominem os conteúdos, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, a disciplina, o interesse, a

independência e a criatividade. A Multimídia interativa pode ajudar nesse processo possibilitando a criação de jogos, com uma prática pedagógica implícita que propiciam resultados pedagógicos importantes. Fábio Binder, professor da Unicenp, 2004, ressalta a importância dos jogos em geral, afirmando:

Acredito que, informalmente, já temos os jogos eletrônicos como objetos de aprendizagem, principalmente para crianças maiores e adolescentes. Jogos de ação que incentivam a melhoria da habilidade, jogos de estratégia que estimulam o raciocínio lógico e jogos de RPG onde o trabalho em grupo e a liderança são o ponto forte.

Portanto, por meio dos recursos oferecidos pelas tecnologias digitais é possível planejar, desenvolver e implementar jogos educacionais, integrando profissionais da área técnica com os da área pedagógica para criar jogos digitais que podem oferecer um universo complexo de significados, centrado na ludicidade, subsidiando a construção do conhecimento do aluno conforme seu ritmo, de forma agradável, agregando entretenimento, informação e preparando-o para ser um cidadão na Sociedade da Informação e do Conhecimento. Porém, é possível ao professor sem maiores conhecimentos de programação criar jogos didáticos por meio de softwares de autoria que trabalhem de forma agradável conteúdos de sua área de atuação.

A palavra jogo possui diversos conceitos. Segundo Fin, 2006, a palavra jogo vem do latim *jocu*, que significa “gracejo”, pois além do divertimento, o

jogo envolve competição entre os participantes, bem como regras que devem ser observadas por eles. Na Educação a palavra jogo é sinônima de estímulo ao crescimento cognitivo do aluno.

Segundo Antunes 1998, “No sentido etimológico a palavra jogo expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga.”

Para Rodrigues, 2001, "O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem". Portanto, o jogo pode ser educativo. Pode ser desenvolvido com o objetivo de provocar uma aprendizagem significativa, de estimular a construção do conhecimento e, de possibilitar o desenvolvimento de habilidades operatórias, ou seja, uma capacidade cognitiva que possibilita a compreensão e a intervenção do aluno nos fenômenos sociais e culturais e o ajuda a construir conexões.

Segundo Stahl, 2002 ,

Um jogo educativo por computador é uma atividade de aprendizagem inovadora, na qual, as características do ensino apoiado em computador e as estratégias de jogo são integradas para alcançar um objetivo educacional específico.

O primeiro tipo de jogo na vida de uma criança é o jogo do exercício físico. Esse tipo de jogo submete as crianças a vários comportamentos sem modificar suas estruturas, exercitando-as pelo simples prazer de executar uma ação. Não incluem a interpretação de símbolos e não possuem regras. Depois vem o jogo simbólico que consiste em satisfazer o "eu" e o jogo de regras que implica em compreender e seguir as regras estabelecidas formando as relações sociais nas crianças. São jogos com competição.

Os jogos educativos apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico. Os jogos educacionais aumentam a possibilidade de aprendizagem além de auxiliar na construção da autoconfiança e incrementar a motivação no contexto da aprendizagem.

Uso dos jogos educacionais na escola

O uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem serve como estímulo para o desenvolvimento do aluno e faz com que ele aprenda o valor do grupo. Por meio do lúdico, o aluno realiza aprendizagem e torna-se um agente transformador encontrando uma forma de representar o seu contexto. É o vínculo que une a vontade e o prazer durante a atividade.

Os jogos educacionais se caracterizam por estimular a imaginação infantil, auxiliar no processo de integração grupal, liberar a emoção infantil, facilitar a construção do conhecimento e auxiliar na aquisição da autoestima.

Segundo Zacharias, 2002, Piaget diz que os jogos consistem em uma assimilação funcional, no exercício das ações individuais já aprendidas, um sentimento de prazer pela ação lúdica e domínio sobre as ações. O jogo de regras marca o enfraquecimento do jogo infantil e a passagem ao jogo adulto, que é a atividade lúdica do ser socializado, possibilitando desencadear os mecanismos cognitivos de equilíbrio e é também um poderoso meio para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos. Para Piaget, a importância do jogo, está na satisfação da necessidade da criança quanto à assimilação da realidade à sua própria vontade. Essas necessidades são geradas porque as crianças não compreendem o mundo dos adultos, as regras, como por exemplo: hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos, etc... Na fase das operações formais, entre os 11 e 12 anos, as crianças constroem uma compreensão sofisticada das regras; é a fase dos jogos mentais, das hipóteses e do planejamento. O jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência, e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem. Segundo o mesmo autor o desenvolvimento cognitivo de uma criança não se deve só à acumulação de informações recebidas, mas, é decorrente de um processo de elaboração essencialmente baseado nas atividades da criança. Ela ao interagir com o ambiente desenvolve estruturas por meio de esquemas de ação, ou seja, por meio de uma sequência bem definida de ações físicas e mentais e o jogo ajuda nesse processo.

A Escola deve enfatizar o jogo, as situações-problemas, os desafios e conflitos. Essas práticas devem ser frequentes nas salas de aula, pois, por meio do jogo, a criança sente uma razão intrínseca para exercitar sua inteligência e capacidade. As crianças podem reforçar conteúdos vistos em aula de uma maneira atraente e gratificante. O jogo na perspectiva construtivista constitui-se em um recurso pedagógico de inestimável valor na construção da escrita e da leitura, além de propiciar o desenvolvimento cognitivo.

Segundo Vygotsky, 1989, os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Os jogos possuem um papel relevante no processo de aprendizagem fazendo os alunos adquirem iniciativa e autoconfiança. Segundo o mesmo autor, a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança é enorme. Por meio do brinquedo a criança aprende a agir em uma esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. O brinquedo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Os jogos educacionais oferecem um mecanismo alternativo de aprendizagem e ganham popularidade nas escolas. Eles devem ser usados adequadamente pelos professores como um poderoso motivador para o início do processo de aprendizagem, estimulando as relações cognitivas como o

desenvolvimento da inteligência, as relações afetivas, verbais, psicomotoras e sociais. Os jogos provocam uma reação ativa, crítica e criativa dos educandos, socializando o conhecimento. O aluno é diferenciado e valorizado como pessoa. Os aspectos afetivos são determinantes na construção da personalidade e eles se revelam de forma explícita no jogo.

Considerando que a repetição é uma condição básica para a aprendizagem o projeto de um jogo deve prever a motivação para que o aluno retorne ao jogo várias vezes. Jogos muito fáceis ou usados de forma ineficaz são descartados rapidamente. Para atrair o aluno o jogo deve ser lúdico, ou seja, deve ensinar e divertir ao mesmo tempo incorporando a diversão para estimular a aprendizagem de conteúdos e habilidades por meio do entretenimento.

Vantagens e desvantagens do uso de jogos educativos

Dentre as vantagens tem-se que os jogos educativos despertam o interesse e permitem atividades que podem ser individuais ou em grupo fazendo com que o aluno libere as emoções, aprenda conceitos e adere ao mundo social.

Os jogos podem explorar diversos aspectos, como a ludicidade nos jogos de exercício, simbólicos e de construção. Os jogos que apelam para o raciocínio prático, a discriminação e a associação de ideias favorecem a aquisição de condutas cognitivas. Os jogos que exploram a aplicação de regras, a localização, a destreza, a rapidez, a força e a concentração ajudam no desenvolvimento de habilidades funcionais. Os jogos que ajudam a desenvolver

a confiança, a autonomia e a iniciativa auxiliam na aquisição de condutas afetivas.

Um jogo bem concebido e utilizado de forma adequada oferece muitas vantagens, entre elas: fixa os conteúdos, ou seja, facilita a aprendizagem; permite a tomada de decisão e avaliações; dá significado a conceitos de difícil compreensão; requer participação ativa; socializa e estimula o trabalho de equipe; motiva, desperta a criatividade, o senso crítico, a participação, a competição sadia e o prazer de aprender. Um jogo bem projetado deve apresentar as seguintes características: ser atrativo, agradável e fácil de usar. O aluno deve conseguir, sem maiores dificuldades, entender o funcionamento do jogo, os comandos mais elementares e as opções de navegação podendo se orientar rapidamente. Todas as opções precisam levar para algum lugar.

Mesmo um jogo bem projetado pode ter algumas desvantagens como:

- se não for bem aplicado perde o objetivo;
- nem todos os conceitos podem ser explicados por meio dos jogos;
- se o professor interferir com frequência, perde a ludicidade; se o aluno for obrigado a jogar por exigência do professor, o aluno fica contrariado; se as regras não forem bem entendidas pelos alunos, eles ficam desorientados;
- quando não for avaliado corretamente, não atinge o objetivo.

Pode-se dizer que os jogos educacionais quando bem utilizados, no processo de ensino e aprendizagem fazem com que o aluno:

- perceba melhor;
- compreenda; interprete;
- aplique;
- avalie; reinterprete e
- refaça

Os jogos educacionais, de fato, estimulam o desenvolvimento cognitivo, auxiliando na criação de estratégias para a solução de problemas. Passada a fase inicial da brincadeira, o aluno demonstra pouco a pouco uma perspectiva bastante individual de atingir o objetivo proposto e isso implica em ganhos cognitivos que ocorrem de forma gradativa.

Jogos instrucionais não são por si só um novo conceito, a introdução do computador na Educação fez com que projetistas instrucionais incorporassem os elementos de um jogo no desenvolvimento de materiais didáticos. Atualmente com a possibilidade de oferecer cursos de capacitação sob demanda, via rede e na modalidade de Educação a Distância tornou-se fácil desenvolver e implementar jogos interativos com conteúdos educacionais oportunizando a aprendizagem assíncrona, a interação em tempo real de uma população geograficamente dispersa possibilitando que um aluno não jogue somente com a máquina, mas também com outros alunos. A rede permite coletar e analisar os dados de cada aluno fornecendo rapidamente os resultados

com a identificação do nível de aprendizagem de cada um deles. Toda essa tecnologia bem utilizada se constitui em um poderoso recurso no processo de ensino e aprendizagem.

Tipos e características de jogos educativos

- Jogos de estratégia - os jogos de estratégia se focam na sabedoria e habilidades do usuário, principalmente no que tange à construção ou administração de algo. O usuário emprega níveis de pensamento de mais alta ordem e habilidades de solucionar problemas para jogar e ganhar. Exemplo:

SimCity

- Jogos de ação - os jogos de ação podem auxiliar no desenvolvimento psicomotor da criança, desenvolvendo reflexos, coordenação motora e auxiliando no processo de pensamento rápido frente a uma situação inesperada. O jogador deve reagir rapidamente às circunstâncias, normalmente atirando, para continuar jogando e ganhar. Exemplo: Doom

- Jogos lógicos - os jogos lógicos desafiam muito mais a mente do que os reflexos; normalmente são temporizados, determinando um limite de tempo para o jogador finalizar a tarefa. Nessa classificação estão incluídos clássicos como xadrez e damas, bem como simples caça-palavras, palavras-cruzadas e jogos que exigem resoluções matemáticas.

- Jogos de aventura - os jogos de aventura se caracterizam pelo controle, por parte do usuário, do ambiente a ser descoberto. Exemplo: RPG

- Jogos interativos – os jogos interativos, na Web não são apenas para brincadeira. Com a grande aceitação da Internet e com a chegada de plug-in's de multimídia para browser's, muitos professores estão usando atualmente jogos baseados na Web para: simular; educar e assessorar.

- Jogos treino e prática – os jogos de treino e prática podem ser usados para revisar material visto em aula, normalmente conteúdos que exigem memorização e repetição tal como Aritmética e Vocabulário.

- Jogos de Simulação – os jogos de simulação envolvem a criação de modelos dinâmicos e simplificados do mundo real. Estes modelos permitem a exploração de situações fictícias, de situações com risco: Quando bem modelado pedagogicamente, podem auxiliar na simulação de atividades impossíveis de serem vivenciadas em sala de aula, tais como um desastre ecológico ou um experimento químico.

- Jogos de adivinhar – ou jogos de construção são formados por charadas em seus vários níveis. Entre eles encontra-se o jogo da forca que consiste em ir adivinhando as letras de determinada palavra.

- Jogos de passar tempo – também chamados de jogos de fazer e desfazer. Entre eles encontram-se os jogos de colorir imagens para imprimir, os jogos para a composição de fotografias e exposição posterior

- Jogos de aprender – são jogos de aplicação de conhecimentos também denominados de atividades didáticas digitais. São jogos com

questionários do tipo “vê se sabes”; de associação de uma palavra à imagem, de cálculo para avançar posições, etc... Neste tipo de atividade a criança faz um esforço por acertar, por indução, por conhecimentos já adquiridos ou por sugestão de um colega, em um trabalho cooperativo.

É importante pensar no jogo educativo como um recurso auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, pois eles são atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos para o desenvolvimento do raciocínio. Os jogos educacionais devem explorar a possibilidade de combinar entretenimento com educação. Para tanto, é necessário destacar alguns elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos, como:

- a capacidade de absorver o aluno de maneira intensa e total;
- o envolvimento emocional, pois os jogos têm a capacidade de envolver emocionalmente o participante;
- os jogos promovem uma atmosfera de espontaneidade e criatividade;
- a limitação de tempo imposta pelo jogo determina um caráter dinâmico do jogo;
- possibilita a repetição;
- o limite do espaço, qualquer que seja o cenário, funciona como um mundo temporário e fantástico;

- a existência de regras determina o comportamento dos jogadores e isso auxilia o processo de integração social das crianças;
- o estímulo à imaginação, à autoafirmação e à autonomia.

Na área de desenvolvimento de jogos uma tecnologia emergente é a Realidade Virtual. A RV é uma tecnologia que prevê a criação de mundos imaginários na tela de computador, é o mundo virtual, um espaço inserido em um ambiente 3D composto por: cenário, objetos, avatares que é a representação humana dentro do cenário, agentes, que é um objeto inteligente e bots que vão realizar alguma coisa no mundo virtual. Por meio desses recursos podem ser criados jogos, inclusive de forma imersiva nos quais os indivíduos interagem com objetos virtuais, o que do ponto de vista da cognição, esses processos de interação podem trazer muitas vantagens. A linguagem de modelagem em Realidade Virtual é a VRML

- Virtual Reality Modeling Language, usada para descrever objetos 3D, combiná-los em cenas virtuais e proporcionar uma navegação em terceira dimensão. A interação dentro dos ambientes tridimensionais é realizada por meio da Internet.

Independente dos recursos digitais utilizados, mais ou menos complexos, no desenvolvimento de jogos, a eficácia do seu uso como instrumento didático depende da capacidade daqueles que o propõe. Por isso são necessárias mudanças nas práticas pedagógicas e cabe ao professor planejar, organizar e controlar as atividades de ensino utilizando esses recursos

a fim de criar as condições ideais para que os alunos dominem os conteúdos, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, disciplina, interesse, a independência e a criatividade.

Jogos de computador ainda são criticados por muitos. No Japão foram lançados jogos voltados para o "treinamento" do cérebro com muito sucesso. O primeiro desses jogos é chamado O treinamento cerebral do Dr. Kawashima: qual a idade do seu cérebro? que apresenta atividades variadas como solucionar problemas matemáticos, fazer desenhos na tela, ler clássicos literários ao microfone do aparelho, contar o número de pessoas que entra e sai de uma residência, etc...os jogadores são avaliados com um placar que confere sua idade cerebral. Espera-se que com inovações como essas os jovens e adolescentes possam usar a tecnologia para algo realmente útil.



MÓDULO V - RECREAÇÃO⁵

ARTIGOS E ATIVIDADES RECREATIVAS

História da Recreação

Classificação de atividades Recreativas

⁵ Módulo V – Reprodução total – RECREAÇÃO – A creditar

O valor da recreação no incentivo a prática da Educação Física no Colégio Estadual Ana Nery de 5ª a 8ª série Amigo Oculto ou Secreto Colônias de Férias

Temas para Festas Recreativas (deixe sua ideia !) A recreação na terceira idade

Atividades Recreativas para evangelização (sugestão de link)

Dinâmicas para grupos, retiros, festas, acampamentos, igrejas(sugestão de link) Atividades Infantis para a Páscoa

Educação para convivência e a cooperação (o jogo, jogos cooperativos) Brincar na Educação Física com qualidade...de vida !

Educando o nosso Lazer

Ludicidade como instrumento pedagógico Origami (sugestões de sites)

Jogos Cooperativos x Jogos Competitivos Recreação x Turismo Pedagógico

Minha Profissão? Sou Recreador

DINÂMICAS (Envie a sua ideia para nossa biblioteca !) Dinâmica de Grupo - O Presente

Dinâmica do "O que você parece pra mim..." Dinâmica do Desafio

Dinâmica "Tiro pela Culatra" Dinâmica do Sociograma

Dinâmica do Emboladão Dinâmica do Sentar-se no Colo Dinâmica do "João Bobo" Dinâmica do Nome

Dinâmica do "Escravos de Jó" Dinâmica da "Escultura" Dinâmica da "Sensibilidade" Dinâmica do "Mestre"

Dinâmica do "Rolo de Barbante" Dinâmica do "Substantivo"

Dinâmica da "Verdade ou Consequência?" Dinâmica do "Qualidade"

Dinâmica do "Pegadinha do Animal" Dinâmica da História da "Máquina Registrada" Dinâmica: Medo de desafios

Dinâmica: Sorriso Milionário

Dinâmica: Verificação se aprendeu o conteúdo ...aula ou dentro de um módulo Dinâmica: do 1, 2, 3

Dinâmica: Dinâmica do Amor Dinâmica: "Convivendo com Máscaras" Dinâmica: "dos Problemas"

Dinâmica: "Cabra cega no curral" Dinâmica: "das diferenças" Dinâmica: "Auxílio mútuo"

Dinâmica: "Urso de pelúcia" Dinâmica: "DNA/Herança Genética"

Dinâmica: O feitiço virou contra o feiticeiro Dinâmica: "da Historinha"

Dinâmica: "Recital das Almas Gêmeas" Dinâmica: "Para quem você tira o chapéu" Dinâmica: "Chupa ai"

Dinâmica: "do papel"

Dinâmica: dança da cadeira cooperativa Dinâmica: " da rosa" (infantil)

Dinâmica: "O feitiço virou contra o feitiçeiro" Dinâmica: " do deficiente visual"

Dinâmica: "sonhos" Dinâmica: "Sombra" Dinâmica: "Patinho Feio"
Dinâmica: "Salada de Frutas"

Dinâmica: "das partes do corpo" Dinâmica: "Descobrimo as qualidades"

Dinâmica: "do Estetoscópio" (para trilhas ao ar livre) Dinâmica:
"qualidades e defeitos"

Dinâmica: "Conheço meu filho" Dinâmica: "do General Dinâmica: "da
inteligência" Dinâmica: " da folha de revista" Dinâmica: " do balão" Dinâmica:
" da Pergunta Certa" Dinâmica: " Carta a si próprio" Dinâmica: " da Bexiga"

Dinâmica: " Construir uma fogueira" Dinâmica: " Toca do coelho"
Dinâmica: "do abraço"

Dinâmica: " União de uma Equipe" Dinâmica: " do objeto pessoal"
Dinâmica: " da Calha"

Dinâmica: " da confiança" Dinâmica: "não estamos sozinhos"

Dinâmica: " de conhecimento e entrosamento de grupo" Dinâmica: "do
desapego"

Dinâmica: "das frases" Dinâmica: "do chega mais"

Dinâmica: "da Bola(balão, bexiga) Dinâmica: " da bexiga(balão) da vitória" Dinâmica: "Feitiço contra o feiticeiro" Dinâmica: "falando dos outros pelas costas" Dinâmica: "Eu te Amo"

Dinâmica: "Caderno dos sentimentos" Dinâmica: "Pintura Moderna"

Dinâmica: " do Corpo Humano (aulas de ciências)" Dinâmica: "da caixa invisível"

Dinâmica: " técnica do jornal"

Dinâmica: " Ali ba ba e os quarenta ladrões" Dinâmica: "Teia de Aranha"

Dinâmica: " Expectativas em alta "

Dinâmica: " de descontração Dinâmica: " palavra-chave" Dinâmica: "dos bancos" Dinâmica: "Galo de Briga" Dinâmica: "dos três animais " Dinâmica: "Balão Bebê" Dinâmica: "da opinião" Dinâmica: "Anjo (amigo oculto)"

Dinâmica: "Dança das Cadeiras (cooperativo) Dinâmica: "Pulo Gigante (cooperativo)" Dinâmica: 'Pegadinha de QUÍMICA' Dinâmica: "Quebra Gêlo do Barquinho"

Dinâmica: "Recadinhos engraçados" Dinâmica: "Verdade ou Mentira?"

Dinâmica: Dinâmica-reclamar para quê? Dinâmica: 5 papéis reunidos

Dinâmica: Balão da Vitória Dinâmica: da Água

Dinâmica: Na pele dos bichos Dinâmica: Dos desenhos e frustrações

Dinâmica: 'Sonho ou Frustração' Dinâmica: 'da bexiga 2'

Dinâmica: 'do desenho em grupo' Dinâmica: ' da Solidariedade'

Dinâmica: 'A Repetição é a Mãe do Aprendizado'

SUGESTÕES DE LINKS PARA BAIXAR APOSTILAS DE DINÂMICAS

Dinâmicas para grupos religiosos (sugestão de link) Dinâmicas para evangelização (sugestão de link) Dinâmicas vol 1

97 Dinâmicas - Grupo adventista Dinâmicas de Integração Coletânea de dinâmicas de grupos Manual de Dinâmicas de Grupo 60 Dinâmicas de Grupo

Dinâmicas Sensibilizadoras

Almanaque de Brincadeiras Dinamicas Gincanas Brincadeiras infantis Jogos, dinâmicas de grupo e técnicas vienciais

Dinâmicas Ensino Religioso 120 Dinâmicas

Apostila com 47 dinâmicas

53 Brincadeiras e Dinâmicas Infantis Dinâmicas de integração para o 1º dia de aula

JOGOS, BRINCADEIRAS E MÚSICAS (Envie a sua ideia para nossa biblioteca !) Atividades Aquáticas

Atividades para melhor idade

Atividades para Salão (ou dias de chuvas) - podem ser usadas em ônibus também Atividades Pré-desportivas

Brincadeiras Populares Grandes Jogos

Jogos de Quadra Músicas para pré-escola

Músicas de Memorização

Músicas para Coordenação Motora Músicas para grandes grupos Músicas com Brincadeiras

Músicas Integrativas

Códigos do silêncio (técnicas de domínio de grupo)

PERGUNTAS E RESPOSTAS ANTERIORES

A diferença entre Recreação e Lazer

Definição de tipos de jogos em recreação Diferença entre recreação e atividades lúdicas

Qual é a diferença entre recreação e criatividade? Definições de jogos simbólico e educativo

Cursos de recreação

Cursos de qualificação em recreação e lazer Cursos de recreação em PE

Cursos de recreação para idosos

Cursos na área de recreação para turismo e hotelaria Sugestões para recreação em hotelaria, infantil e adulta Referências para aprimoramento na área de recreação Especialização e mestrado em lazer e recreação Especialização em Recreação Aquática

Cursos de recreação para excepcionais e deficientes visuais Cursos e workshops de recreação 2007

Perfil de um profissional que trabalha com recreação

Curso de Recreação ministrado por estudante de E.F., é possível? A diferença entre recreador e monitor

O que é lazer, recreação ou entretenimento ? Mestrado em recreação e lazer

Cargos, funções e utilização de recursos na recreação Curso para recreação infantil

Recreador sem curso de turismo ou Educação física A atuação do profissional de turismo na recreação Estudante de educação física na área de recreação

Estudante de educação física pode trabalhar com recreação? Montando um curso de recreação

Após o curso posso ser profissional de recreação ?

A recreação e a importância na formação do caráter infantil Faculdade de Lazer, recreação e entretenimento

Número mínimo de recreadores para uma recreação História das colônias de férias no Brasil

Primeiro acampamento no Brasil Matroginástica Ideias para matroginástica

Diferença entre acampamento e acantonamento Planilha de custos de uma colônia de férias Cobrança para colônia de férias

Montando uma colônia de férias no próprio espaço Colônia de Férias para condomínio

Prestações de serviços em condomínios Trabalho de recreação em condomínio

Cálculo para prestação de serviços em recreação

Dicas para Iniciante em recreação

Recreacionista pode trabalhar em escola infantil ? Recreação na Escola

Colônia de Férias em Escola

Montando uma colônia de férias para empresa Implantando uma colônia de férias

Quanto custa a montagem de uma empresa de recreação ? Cronograma para aulas de recreação escolar

Para ministrar recreação é preciso ter algum curso ? Inclusão da recreação na escola Atividade lúdica que desenvolva o diálogo A ludicidade está fora da realidade?

Montar uma Colônia de Férias

Colônias de férias e atividades para clubes Atividades para clube no carnaval Recreação em Clubes

Recreação em Clube e Melhor Remuneração

A importância da recreação para hotéis e pousadas Recreação em hotel-fazenda

Recreação em spa

Como desenvolver atividades esportivas na zona rural? A importância da recreação nos hotéis-fazenda Recreação no âmbito hoteleiro

Implantação de ideias estruturais em hotel Nova tendência de recreação para os hotéis Eventos em Hotéis

Recreação em Hotel Recreação em Hotéis Recreação em Ônibus Recreação em fazenda Iniciação lúdica ao Taekwondo Modelo de Projeto

Como montar uma oficina de recreação?

Requisitos para que um projeto de recreação seja aceito Projeto de Recreação para escolas e condomínios fechados Recreação em condomínios e a burocracia

Projeto de recreação para condomínios e sua burocracia Atividades recreacionais para empresas

Que tipo de empresa devo abrir para prestar serviços de recreação para terceiros ? Recreação nas Empresas

Ludicidade no Futebol

Como fazer as crianças prestarem atenção nas brincadeiras Como lidar com a dispersão dos alunos de 1ª a 4ª séries Dificuldade de atenção para ouvir a explicação da atividade

Meninos só querem jogar bola e meninas nunca querem participar Público em diversas faixas etárias e a dificuldade na participação É possível recrear juntas crianças de idades diferentes?

A influência da recreação na educação de um indivíduo Jogos para noite e com lanternas

Recreação para fumantes Brincadeiras de Equipe

Dinâmicas e atividades para serem usadas com idosos Recreação e dinâmicas para terceira idade

Recreação voltada para o grupo da Melhor Idade Atividades recreativas para o dia das mães

Relação da terceira idade x autoestima x recreação Dinâmicas para idosos

Onde comprar equipamentos recreativos Lateralidade para a pré-escola

Brincadeiras para desenvolvimento motor e da lateralidade Jogos e atividades para trabalhar lateralidade, esquema corporal O estudo do lazer e turismo

Apostilas para educação do profissional de recreação Como montar um projeto para crianças com câncer Recreação na quimioterapia

A música na educação física para o maternal CD's de músicas recreativas

Músicas infantis gesticuladas Brinquedo cantado

O que significa políticas públicas de lazer ? A criança e os brinquedos populares

Paraquedas grande e colorido Recreação na praia

Recreando na praia

Qual e a relação entre recreação e lazer sob contexto educacional ? Qual a importância e classificação dos jogos recreativos ?

Recreação" para portadores de deficiência Atividade para criança com paralisia cerebral Atividades recreativas para deficientes visuais Recreação com deficientes físicos e mentais

Atividades recreativas para portadores de necessidade especiais Recreação para crianças especiais

Gincana de Habilidade para 5ª a 8ª Gincana de habilidades

Gincana para deficientes mentais Gincana para deficientes visuais

Gincana para crianças de 5 anos, é possível ? Perfil recreativo de crianças de 7 a 10 anos Brincadeiras na piscina e quadra para 2-7 anos

Como trabalhar a recreação com a faixa etária 7 anos Jogos para menores de 3 anos.

Recreação para 3 a 4 anos

Crianças de 3 anos e atividades culturais

Atividades com bola , música e outros para maternal Recreação para o maternal

Recreação para maternal e pré Atividades para recreação na pré-escola Recreação para crianças de 7 a 12 anos

Recreação para bebês e crianças até 7 anos Jogos para 3-6 anos

Brincadeiras para idades de 1-5 anos em festas Brincadeiras pra jovens de 17 anos

Recreação para adolescentes entre 15 á 18 anos Jogos pré-desportivos

Jogos ao ar livre

Atividade recreativa para alunos do ensino médio Por que dividir a turma por sexo na recreação ?

Qual a contribuição da recreação para a humanidade atual? Qual o profissional mais indicado para a recreação hospitalar? Recreação hospitalar

Recreação hospitalar para aidéticos

Recreação como forma de socialização no ensino fundamental

Trabalho de recreação com crianças que se afastam dos outros colegas Recreação como forma de interação no grupo na educação infantil

Que reações neurofisiológicas ocorrem no corpo durante a recreação ? Uma atividade induzida ou forçada pode ser considerada recreação ? Vídeos didáticos recreação e lazer

Músicas Novas

CD's de músicas recreativas

Qual a idade para trabalhar recreação? Recreação para grupo pequeno após a escola Criança prefere o futebol a recreação

Atividades mais agressivas (de alto desenvolvimento motor) Jogos para atores e não atores

Recreação em museus

Recreação como forma de erradicar o trabalho infantil Gincana aquática

Como se planeja e/ou elabora uma gincana cultural? Recreação metodológica e técnica e a animação cultural Gincanas em escolas

Quais são os tipos de recreação utilizados em acampamentos? A atuação do recreador em parques temáticos

Recreação no parque e bosque

Recreação com motivação do professor e do aluno

Se o que planejei não deu certo o que fazer na recreação? Recreador ensinando a perder e a ganhar

A influência de atividades recreativas na educação ambiental Atividades recreativas relacionadas com a fauna e a flora Recreação em Festa Junina

Interferências das propostas lúdicas no desenvolvimento das crianças Crianças Hiperativas

Dinâmicas para autoconhecimento infantil Como discontrair as pessoas nas dinâmicas?

Meu método é o tradicional, como ser menos tímida no trato com as crianças ? Relação da educação motora com a recreação e lazer

Atividades lúdicas para se trabalhar o equilíbrio e a coordenação motora
ampla Atividades recreativas para o desenvolvimento empresarial

Brincadeiras de recreio para pré-escolares Dinâmica sobre segurança

Plano de Aula desenvolvimentista

Como tornar o trabalho da recreação mais original ? Recreação para as
refeições

Seminário de esporte e ritmo Jogos Noturnos

Recreação em área aberta Recreação na hemodiálise O recreio dirigido

Atividades recreativas para adultos que resgate a infância Como melhor
desenvolver recreação para adultos?

Quando a brincadeira é dirigida, perde seu caráter ? Programa de
recreação para spa holístico Como trabalhar com crianças carentes ?

Crianças que praticam recreação são mais extrovertidas ? Recreação em
comunidade indígena Como preparar para a recreação ?

Como faço para me associar a ABRE Recreação para crianças
depressivas Jogos sociais de mesa

Recreação para turistas "fechados"

Como trabalhar o corpo com crianças autistas? Onde adquirir brinquedos
para aulas de recreação ?

Como conseguir reservar espaço público para recreação? Histórico dos jogos de estafeta

Atividades para pais e filhos Recreação com pneus Ludicidade nas aulas de natação

Jogos cooperativos para adolescentes

|::: Cooperativa do Fitness - Todos os direitos reservados - BH - MG -
Na internet desde

05/12/1999 :::|

]

KARA-PINTADA

Edição 3 de Outubro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 13

Jogo criado por Paula Falcão Objetivo do Jogo:

Através da visão de sua autoimagem e posteriormente da imagem que os outros percebem de si mesmo, despertar no participante a consciência da diferença entre o seu eu ideal e o seu eu real.

Propósito:

Este jogo facilita o estabelecimento de corretas relações humanas através de:

Sensibilização para suas próprias motivações pessoais.

Integração do grupo através da revelação do eu ideal de cada um.

Autopercepção através da reflexão sobre as diferenças entre a sua pintura e a complementação do outro.

Relacionamento interpessoal através da comunicação não verbal.

Recursos:

música: Kitaro – Mandala.

Kits de pintura facial para crianças, um para cada 2 participantes. 1 espelho por participante.

Lenços umedecidos para limpeza do rosto.

Número de Participantes: de 8 a 30

Duração:

30 minutos, com processamento. Descrição:

Sentar os participantes em círculo, cada um com um espelho e o material de pintura à mão.

Este é um jogo de comunicação não verbal, portanto vamos manter silêncio, certo? Sentem-se confortavelmente com as costas eretas e respirem profundamente por três vezes.

A cada vez que você respira, você vai ficando mais calmo, tranquilo e relaxado. Sinta a sua respiração e se sintonize com ela.

————— 30 s —————

Agora, imagine uma tela em branco na sua cabeça.

Nesta tela, vai passar uma reportagem. Esta reportagem vai ser sobre a maior felicidade que você já teve na vida. Lembre-se desse fato, e o veja passar como um filme na tela em sua cabeça.

————— 30 s —————

Agora, conforme o filme estiver passando, veja a sua própria face na tela.... Veja o que você expressa, como seus olhos irradiam felicidade, amor e paz. Veja o seu sorriso, a sua testa, seu queixo, suas bochechas. E veja que na sua face existe o melhor que você pode dar para o outro....

————— 30 s —————

Agora que você viu como a sua cara pode irradiar o que você tem de melhor para dar, você vai imaginar como seria pintar este melhor na sua cara. E quando estiver pronto, você vai abrir os olhos, levantar, e em silêncio fazer

essa pintura na sua cara. Lembre-se de ficar em silêncio, concentre-se em si mesmo.

_____ 5 min _____

Agora, ainda em silêncio, vamos deixar os espelhos e pinturas de lado, e vamos andar, mostrando nossa pintura e observando a dos outros.

_____ 1 min _____

Agora, escolha um par e em silêncio sentem-se uns em frente aos outros.

Olhe para a cara do seu par. O que ela pode lhe contar sobre ele? Como ele expressa essa felicidade? Ele expressa expansivamente? Ou timidamente? Ele mostra tudo, ou tenta esconder alguma coisa? Essa felicidade é pacífica ou agressiva?

_____ 30 s _____

Agora, olhe nos olhos de seu parceiro. O que mais esses olhos mostram, que a pintura não pode mostrar? Veja o diamante que está dentro desses olhos... O que você pode tirar de bom daí? Veja a alma maravilhosa que está na sua frente... E, conforme você perceba o que pode ser acrescentado na pintura para ficar melhor ainda, passe a completar a pintura na cara do seu parceiro. Vocês têm 5 minutos pra isso, podem fazer alternadamente, em 2,5 minutos cada um, ou os dois ao mesmo tempo, como preferirem. O importante é manter o silêncio...

———— 2,5 minutos —————

Já passou metade do tempo, se forem trocar, troquem agora

———— 2,5 minutos —————

Agora larguem as pinturas, peguem os espelhos e vejam como ficou a cara de cada um de vocês....

Vocês podem escolher limpar o rosto com os lenços umedecidos, ou ficar pintados mesmo, se tiverem gostado muito. Se forem limpar, limpem agora...

—————1 minuto —————

Agora, vocês tem 5 minutos para compartilhar com o seu parceiro o que sentiram

—————2,5 minutos —————

Já passou metade do tempo, se apenas um falou, troquem agora

—————2 minutos —————

Agora, vamos nos sentar em círculo e compartilhar no grupo grande...

Dicas:

É importante que os participantes tenham tempo para colocar tudo o que quiserem na pintura. Tanto na

primeira quando na segunda fase, dê um tempinho mesmo que todos tenham terminado – alguém pode pintar mais alguma coisa.

Se o grupo não se sensibilizar o suficiente para viver a experiência em profundidade, explore a questão dos nossos mecanismos de defesa na partilha.

Paula Falcão é consultora empresarial e educacional e professora do curso de pós- graduação em Jogos Cooperativos da UNIMONTE. Utiliza metodologias de enfoque sistêmico no desenvolvimento do ser humano: jogos cooperativos, pensamento lateral, meditação, astrologia e sinérgica.



MÓDULO VI – ALMANAQUE DAS BRINCADEIRAS⁶

..... APRESENTAÇÃO

Este documento denominado de "Almanaque de Brincadeiras" faz parte de um projeto de Resgate de Brincadeiras Folclóricas baseado na sua importância para o desenvolvimento físico e psicológico das crianças.

Brincar tem uma importância absurda nos processos de desenvolvimento humano. As brincadeiras de infância são o reflexo dos desafios da vida adulta. E é necessário que as Instituições de ensino e Organizações que lidam com crianças e adolescentes tenham essa consciência e invistam pesado em brincadeiras, dinâmicas, gincanas e atividades recreativas e lúdicas.

Os benefícios da brincadeira, sobretudo na vida da criança, são gigantescos e, em sua maioria, desconhecidos pela sociedade. É de conhecimento de poucos que a brincadeira é o exercício físico mais completo de todos e é através dela que agregamos valores e virtudes à nossa vida. E essa falta de valorização do brincar, contribuiu para a realidade que vivemos hoje:

⁶ Módulo VI – Reprodução total – Almanaque das brincadeiras- Disponível em: <http://www.profala.com/almanaquedebrincadeiras.pdf>

as brincadeiras estão entrando em extinção. As Instituições de Ensino estão deixando de lado as aulas de Educação Física Escolar, os pais estão proibindo seus filhos de brincar e o Governo não faz nada para que esse quadro se reverta. Resultado: Hoje em dia, um número enorme de crianças estão perdendo a infância na frente de computadores e vídeo-games.

Em meio a esta realidade revoltante, decidi criar esse Almanaque de Brincadeiras, pois tenho consciência dos benefícios da brincadeira à saúde física e ao desenvolvimento mental da criança. Foi feita uma intensa pesquisa em toda a Internet cujo resultado foi uma seleção perfeita das melhores brincadeiras existentes.

Brincar é um momento sagrado. É através das brincadeiras que as crianças ampliam os conhecimentos sobre si, sobre o mundo e sobre tudo que está ao seu redor. Elas manipulam e exploram os objetos, comunicam-se com outras crianças e adultos, desenvolvem suas múltiplas linguagens, organizam seus

pensamentos, descobrem regras, tomam decisões, compreendem limites e desenvolvem a socialização e a integração com o grupo. E todo esse

aprendizado prepara as crianças para o futuro, onde terão de enfrentar desafios semelhantes às brincadeiras.

O adulto, ao se permitir brincar com as crianças, sem envergonhar-se disto, poderá ampliar, estruturar, modificar e incrementar as experiências das crianças. Ao participar junto com as crianças das brincadeiras, ambos aprendem através da interação, constroem significados apropriando-se dos diversos bens culturais e se construindo ao mesmo tempo, entre lembranças de adultos que brincavam quando crianças ou não, entre novas brincadeiras lembradas, aprendidas ou inventadas, exibindo que, mais do que coisa de criança, elas são de todos aqueles que ousaram tornar-se criança também.

Existe um rico e vasto mundo de cultura infantil repleto de movimentos, de jogos, da fantasia, quase sempre ignorados pelas instituições de ensino. É uma pena que esse enorme conhecimento não seja aproveitado como conteúdo escolar. Nem a Educação Física, enquanto disciplina do currículo, que deveria ser especialista em atividades lúdicas e em cultura infantil, leva isso em conta.

As instituições de ensino precisam levar em consideração essa gigantesca importância e aplicar brincadeiras e dinâmicas no currículo das crianças e dos adolescentes, desde o pré-escolar até o ensino médio. A

Declaração Universal dos Direitos da Criança, no artigo 7º, ao lado do direito à educação, enfatiza o direito ao brincar: “Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantir a ela o exercício pleno desse direito”.

A tradição das brincadeiras tem ultrapassado gerações e gerações, espalhando-se por diferentes culturas e países. Sem sobra de dúvidas é necessária uma verdadeira cruzada em favor de um resgate dos jogos da cultura popular, pois eles estão em extinção.

Na escola, esse resgate pode ser feito de duas formas: nas aulas de educação física, que precisam urgentemente desse conteúdo; e em gincanas recreativas, que deveriam ser muito mais freqüentes nas escolas de hoje. Uma idéia excelente é criar "Sextas-Feiras Recreativas". Esse projeto consiste em desenvolver gincanas todas as sextas-feiras, após duas ou três aulas, para incentivar a presença dos alunos. Também seria ótimo que o professor entregasse manuais com 10 ou 20 brincadeiras para cada aluno, para que eles possam brincar com os amigos, além de ensinar aos alunos a fabricarem seus próprios brinquedos, nas aulas de Artes. As Igrejas, Organizações e Instituições que desenvolvem atividades com crianças também podem fazer a sua parte, assim como os pais também podem contribuir para que seus filhos tenha uma infância mais feliz.

Neste manual você terá à sua disposição e à disposição da Instituição que você defende, 500 brincadeiras, dinâmicas e atividades lúdicas que podem ser praticadas por todas as idades, desde que sejam adaptadas ao espaço e ao limite de cada um. Todas essas brincadeiras poderão se transformar em tarefas de gincana e em brincadeiras aquáticas. As brincadeiras são primárias, portanto, seria interessante que o educador (ou recreador) crie novas brincadeiras tendo estas como base e modificando as regras dependendo do objetivo (cultural, religioso, recreativo...). E se você ainda duvida da relação que estas brincadeiras têm com os desafios da vida adulta, escolha algumas para ler e analisar as regras. Duvido que você não extraia, pelo menos, três lições de vida de cada uma.

Bem, espero que as brincadeiras sejam úteis e conto com a ajuda da sua instituição para dar uma infância mais feliz às nossas crianças. E também não podemos esquecer do quão importante é que os adolescentes e adultos também brinquem, afinal, todos nós temos uma criança dentro da gente e não podemos esquecer que Brincar é o exercício mais completo de todos. Portanto, fica registrado o apelo: Vamos Brincar!

A utilização, reprodução, exploração e divulgação desse manual está perfeitamente autorizada sob todas as formas possíveis, desde que o nome do criador seja citado.

Eliseu de Oliveira Cunha

brincadeirasderua.zip.net

..... BRINCADEIRAS AO AR LIVRE :.....

1) ALONGAMENTO E AQUECIMENTO

Reserve 10 minutos para praticar exercícios de alongamento e aquecimento com a sua equipe. É muito importante!

2) DESAFIOS

O mestre irá propor desafios para cada equipe. A equipe que completar primeiro, vence.

3) CORRIDA DA VASSOURA

Correm um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. O objetivo é equilibrar uma vassoura na palma da mão enquanto correm. Se a vassoura cair antes da linha de chegada, o corredor volta ao início e começa tudo outra vez. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

4) BOLEADO

Dois times distribuídos em dois campos. Cada time tem um líder. O líder jogará a bola para o campo adversário, tentando balear alguém. Imediatamente, o outro líder pega a bola e faz o mesmo. O líder que balear, dirá: "boleei fulano". Quem for baleado, sai do jogo. Se o líder for baleado, ele é substituído. Os jogadores vão sendo eliminados até sobrar apenas dois. Ganha quem balear o último adversário, dando a vitória para a sua equipe.

5) GARRAFAL

Idêntico ao boleado. Porém, ninguém pode correr e não há líderes. Todos terão embaixo de suas pernas uma garrafa peti e, de pernas abertas, deverão proteger a sua garrafa. Quem deixar a garrafa cair, sai fora. Os jogadores vão sendo eliminados até sobrar apenas dois. Ganha quem derrubar a garrafa do último adversário, dando a vitória para a sua equipe.

6) BANDEIRINHA ARREOU

Jogam dois grupos, cada um com seu campo e sua bandeirinha. No fundo de cada campo, coloque a "bandeira" do time, que pode ser qualquer objeto. O jogo começa quando alguém diz "bandeirinha arreou". O Objetivo é roubar a bandeira do time adversário e trazer para o seu campo. Mas o jogador que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém fica preso no lugar. Só pode sair se for "salvo" por alguém do seu próprio time. Ganha o time que capturar a bandeira adversária mais vezes.

7) RESGATE

Idêntico ao "Bandeirinha Arreou". Porém, no lugar da bandeirinha, será colocado uma pessoa do grupo adversário. O objetivo é tocar nessa pessoa e salvá-la. Quando ela é tocada, ela pode correr. Porém, se for congelada, deverá ser tocada por alguém. Ganha o time que resgatar mais vezes.

8) CHICOTINHO QUEIMADO

Uma criança esconde o chicotinho queimado, que pode ser qualquer objeto fino e comprido, enquanto as demais olham para trás. Depois de esconder, o jogador diz: "Chicotinho queimou". Aí, todos vão procurar o chicotinho. Se tiver mais distante, quem escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Se mais perto, dirá que está quente. Dirá também que está esquentando ou

esfriando conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. "Estar pelando" é estar muito perto do chicotinho. Quem achar o chicotinho queimado sairá correndo batendo com ele nos demais até estes chegarem em uma ronda. Quem achou é quem irá escondê-lo da próxima vez.

9) CHICOTINHO CANTADO

O mesmo objetivo do "Chicotinho Queimado". A única diferença é que, ao invés de falar quente/frio, a pessoa deverá cantar uma música. Se tiver mais distante, quem escondeu o chicotinho cantará baixo. Se mais perto, cantará alto. O volume da voz irá variar conforme a proximidade dos participantes. As demais regras são as mesmas.

10) PETECA

Determina-se um espaço, dividido ao meio por um traço. Cada jogador se locomove por todo o espaço, até a linha divisória, na tentativa de rebater a peteca para o outro lado. Se ela cair no seu próprio lado, o adversário marca um ponto; se sair do espaço delimitado é considerado "fora" e não há

penalidades para nenhum dos dois. Pode-se determinar um número de pontos e quem o atingir será o vencedor, enquanto o perdedor cederá a vez a

outro participante. A peteca pode ser qualquer coisa que tenha mais ou menos o mesmo formato e pode ser feita com papel.

11) CARRINHO DE MÃO

Trace duas linhas no chão, uma de largada e outra de chegada. Os participantes dividem-se em pares e se colocam atrás da linha de largada. Todos contam até três e um corredor de cada dupla se abaixa, estica as pernas para trás e apóia as mãos no chão. O outro corredor levanta as pernas do parceiro e as duplas começam a correr, um com os pés e o outro com as mãos. Quem cair volta à posição de largada. Vence quem chegar à linha de chegada primeiro.

12) AMEBA

Jogo individual parecido com o baleado. Existe uma bola e os jogadores se espalham pela quadra. Quem está com a bola, não pode andar, tendo o objetivo de queimar os outros; ao ser queimada, a pessoa (ameba) deve sentar no lugar, tendo ainda a chance de levantar novamente, tocando alguém que ainda esteja de pé, gritando "Ameba!" (a pessoa que estava de pé senta-se e a que a tocou, levanta-se) ou pegando uma bola que acabe vindo na sua direção.

13) PEGA-PEGA

Brincadeira de corrida cujo objetivo é tocar em alguém para transformá-lo em pegador. Quem for pego, pega.

14) PIQUE-VOLTA

Espécie de pega-pega, brincado em um espaço muito amplo e que tenha paredes nas duas extremidades. Quem for pego, deverá pegar a pessoa que lhe pegou antes que ela corra e toque no muro. Se o participante conseguir tocar no muro antes de ser pego, ele é quem pega, o que fará com que o pegador se transforme em vítima. Mas se ele for pego, deverá pegar quem lhe pegou antes que ele toque no muro e vire pegador. Vence quem tocar no muro mais vezes.

15) ARRASTÃO

É um pega-pega, mas quem for pego deve segurar na mão do outro pegador e, juntos, deverão pegar os demais. Mas nenhum pegador pode se soltar das mãos dos companheiros.

16) CADEIA

É idêntico ao "Arrastão". Mas quando os pegadores ficarem em 3, o que está na ponta deve se soltar das mãos do companheiro e se integrar ao grupo de corredores. Sendo assim, só duas pessoas poderão pegar os demais e, sempre que um terceiro for pego, o da outra ponta sai. Ex.: João e Maria pegam Caio.

Logo, João se solta e Maria e Caio pegam Lucas. Aí, Maria se solta e Caio e Lucas pegam outro e assim por diante. Só duplas!

17) ESCONDE-ESCONDE

Uma pessoa conta enquanto os outros se escondem. No fim da contagem, deve-se procurar quem está escondido. Se achar, corre até o local escolhido pra ser o batedouro e diz "1,2,3 fulano em tal lugar". Para se salvar, diz "1,2,3 salve eu". Quem ficar por último pode dizer "1,2,3 salve todos". Aí, a mesma pessoa que contou volta a contar. Caso contrário, quem foi achado primeiro é o próximo a contar e procurar.

18) POLÍCIA E LADRÃO

Parecido com o pega-pega. Há dois grupos: o da polícia e o dos ladrões. O papel da polícia é pegar os ladrões e prendê-los em uma "cadeia". O papel dos ladrões é salvar os companheiros (abrindo a porta da "cadeia") e se proteger da polícia. Se a polícia prender todos, invertem-se os papéis.

19) AMARELINHA

As Regras são muito famosas. Com certeza alguém sabe.

20) 7 CACOS

Dois times, cada um no seu campo. Os campos são separados por 7 cacos. Uma pessoa de cada equipe tenta jogar a bola e derrubar os cacos. A equipe que derrubar os cacos deve erguê-los novamente, mas se protegendo da outra, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode ajudar a equipe nos cacos. Se a equipe conseguir recolocar os cacos antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e os cacos continuarem no chão, a outra equipe ganha.

21) FUTCOR

Tipo baleado. O jogador diz uma cor e os outros devem correr atrás de algo que tenha essa cor. Quem tocar na cor, não pode mais ser baleado. Porém, quem não tocar em algo que contenha a cor dita a tempo, deverá ser baleado. O primeiro a ser baleado é o próximo a reiniciar o jogo.

22) DANÇA DAS CADEIRAS

Faz-se uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de cadeiras deve ser sempre um a menos. Toca-se uma música animada. Quando a música parar, todos devem sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir

sentar, é eliminado e tira-se mais uma cadeira. Ganha quem sentar na última cadeira.

23) DANÇA DAS CADEIRAS COOPERATIVA

Disponha as cadeiras como você faz no jogo tradicional das cadeiras. O segredo do jogo é não eliminar nenhum participante, só cadeiras, ou seja, a cada rodada, você retira uma cadeira e ainda assim todos deverão sentar-se, como puderem: no colo, no braço da cadeira, deitado sobre os colegas etc...

Neste jogo não há vencedores.

24) DANÇA DAS CADEIRAS ALTERNATIVA

Várias cadeiras serão espalhadas pelo local da atividade. Em cima de cada uma delas, haverá uma bexiga. Todos estarão vendados e uma música animada deverá ser iniciada. Quando a música parar, eles deverão procurar uma cadeira, sentar e estourar a bexiga que tiver na cadeira, sendo guiados pelos jogadores da equipe que não estão participando. Sempre haverá uma cadeira a menos. Quem sobrar, é eliminado. O jogo prossegue até surgir o campeão.

25) CORRIDA DE BRAÇO

Correm dois representantes de cada equipe. Serão feitos no chão dois riscos, cada um a exatos 2 metros de cada participante. Os participantes se apóiam um no ombro do outro, com os braços. O objetivo é empurrar o adversário e fazer com que ele ultrapasse o seu risco. Quem conseguir isso primeiro, vence a prova.

26) EMPURRA EM CIMA

É uma corrida de braço, a diferença é que Correm uma dupla de cada equipe, sendo que um da dupla irá subir em cima do pescoço do parceiro e, apenas os montados, irão empurrar. Quem fizer a dupla adversária ultrapassar a risca, vence.

27) CORRIDA DOS SENTADOS

Corrida de ida e volta onde os participantes correm sentados e não podem usar as mãos pra nada. Na ida, vai de frente, na volta, vem de costas, ou seja, não pode virar. Ganha quem voltar primeiro.

28) RODA-RODA

Podem brincar de 2 a 50 pessoas e a regra é sempre a mesma. Cada um pega no braço do outro e forma uma roda. Aí, todos deverão correr em sentido

horário, ou seja, correrão rodando. Depois de alguns segundos, o mestre solta seus braços e todos cairão, provocando boas gargalhadas.

29) CORRIDA DE CADARÇOS

Corrida de duplas, de ida e volta, onde os participantes correm com os cadarços amarrados. Na ida, vai de frente, na volta, vem de costas. Não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem voltar primeiro.

30) PASTELÃO QUENTE

Um participante fica curvado e os demais pulam por cima. Quando todos já tiverem pulado, o primeiro que pulou se curva também. A brincadeira prossegue até o ponto em que o número de pessoas seja tão grande que já não dê mais pra saltar sobre todos. Quem não conseguir, será o primeiro a ser curvar na próxima vez.

31) MACAQUINHO CHINÊS

O macaquinho chinês, posiciona-se junto a um muro, virado para a parede, e de costas para as outras, que estão colocadas lado a lado, a cerca de dez metros ou mais. O macaquinho chinês bate com as mãos na parede dizendo: “Um, dois, três, macaquinho chinês”. Enquanto este diz a frase, os outros avançam na direção da parede. Mal o macaquinho chinês termina a frase vira-

se imediatamente para os outros, tentando ver alguém correndo. Quem for visto se mexendo volta para trás até à linha de partida. Assim, as crianças só podem avançar quando o macaquinho chinês diz a frase, pois ele pode fingir voltar-se para a parede e olhar para trás, a ver se pega alguém se mexendo. A primeira criança que chegar à parede será o próximo macaquinho chinês.

32) FUTEBOL HUMANO

Várias pessoas se espalham em um campo enquanto outra tenta atravessá-lo e chegar até o fim. Porém, as pessoas do campo devem impedir (mas não poderão mexer os braços). Quem conseguir chegar no fim sem ser pego, é um herói.

33) ALERTA

O jogador pega a bola, joga ela pra cima e grita o nome de uma pessoa. A pessoa que teve seu nome citado deve pegar a bola e gritar "Alerta!". Imediatamente, todos devem ficar estátuas. O jogador dá 3 passos e, parado, deverá tentar acertar com a bola na pessoa que tiver mais próxima. Se acertar, a pessoa atingida sai da brincadeira. Se errar, ele é quem sai.

34) PULA-SAPO

Corrida de duplas de ida e volta. Cada um deve saltar sobre as costas do parceiro e, com um sapo, cruzar a chegada. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas, ou seja, não vale virar. Se errar, continua da onde parou. Ganha quem voltar primeiro.

35) CORRIDA AO CONTRÁRIO

Os corredores dão 25 voltas em um cabo de vassoura e correm de costas até a linha de chegada. Quem chegar primeiro, vence.

36) VASSOBOL

Dois rivais disputam para colocar a bola no gol adversário através de uma vassoura. Ganha quem fizer mais gols.

37) CEGOBOL

Futebol comum, só que todos os jogadores jogarão de olhos vendados. Ganha a equipe que fizer mais gols.

38) TÁ COM QUEM

Os jogadores se colocam lado a lado e a vítima de costas para essa fileira. A vítima joga uma bola pra trás e alguém da fileira deve pegá-la e todos devem

colocar suas mãos para trás, a fim de confundir a vítima, que deve dar um palpite sobre quem pegou o objeto. Se errar, faz de novo. Se acertar, quem for descoberto é a nova vítima.

39) 2º ANDAR

Pega-pega de duplas. Cada dupla é formada por um montado e um montador. O montador deverá montar no pescoço do montado e pegar os outros que também estão montados. Só os montados podem pegar. Quem for pego, pega.

40) JOGAR ÁGUA

Um pega-pega com água. Quem for molhado, molha e assim por diante.

41) CARIMBO

Um pega-pega com lama. Quem for carimbado, pega lama e carimba um outro, que deverá fazer o mesmo.

42) VOLEIXIGA

Forma-se uma roda pessoas, que jogam uma bexiga cheia d'água entre elas. O objetivo é não deixar estourar. Quem deixar estourar, é eliminado da brincadeira até sobrar o campeão.

43) APERTO

Jogam duas equipes. Cada equipe deverá ficar em um retângulo riscado no chão. O Objetivo é fazer com que todos permaneçam nesse espaço por 30 segundos. Após esse tempo, a equipe que conseguiu deverá reduzir o espaço da outra, que terá menos espaço para colocar seus componentes. E assim o jogo prossegue, até o retângulo ficar tão pequeno a ponto de ser impossível manter as pessoas lá, dando a vitória para a outra equipe.

44) ARRANCA-RABO

O grupo é dividido em dois, os integrantes de um dos times penduram um pedaço de fita na parte de trás da calça ou bermuda, eles serão fugitivos. Ao sinal do mestre, os fugitivos correm tentando impedir que as crianças do time adversário peguem suas fitas, quando todos os rabos forem arrancados, as equipes trocam os papéis, quem era pegador vira fugitivo.

45) FURACÃO

Os participantes seguram uns nas mãos dos outros e formam uma corrente aberta, mas o mestre deve ficar na ponta. Então, o mestre começa a correr e a fazer voltas e curvas. Os últimos da corrente deverão cair no chão, o que provocará riso geral.

46) CHICOTINHO

Os componentes deverão tirar a sorte para ver quem ficará com o chicote. Deverão sentar na roda com as pernas cruzadas. Quem estiver segurando o chicote corre ao redor da roda e então pergunta: - Posso jogar? E todos respondem: - Pode! Aí, ele deixa o chicote cair atrás de alguém da roda. Este deverá perceber, pegar o chicote e correr atrás de quem jogou antes que este sente no seu lugar. Se conseguir pegar aquele que jogou ele será o próximo a jogar o chicote, se não conseguir quem jogou o chicote continuará segurando o chicotinho para jogar atrás de outra pessoa.

47) CONGELADO

Uma espécie de pega-pega. Quem for pego, deve ficar parado no lugar onde foi tocado, até que alguém que ainda não foi pego toque nele, o libertando.

48) CHOCOLATE INGLÊS

Várias pessoas formam uma roda. Juntam-se as mãos e vão batendo na mão de cada membro conforme vai passando a música... A música é: "chocolate

inglês tá na boca do freguês. Primeira vez um, dois, três..." Bate na mão de sílaba em sílaba, fala uma sílaba e bate na mão do companheiro do lado, fala outra sílaba e o companheiro bate na mão da outra pessoa... Assim por diante. A música vai terminar no "três". Quando terminar, a pessoa que recebeu o tapa na mão por último terá que pisar no pé de alguém (cada pessoa do jogo só poderá dar um passo na hora que terminar a música). Se ela conseguir, a pessoa em quem ela pisou é eliminada. Se não conseguir, ela fala o nome de outra pessoa do jogo, que poderá pisar em quem quiser. A brincadeira prossegue até só uma pessoa, o vencedor.

49) BARREIRABOL

Jogam um representante de cada equipe. Um será o baleador (que ficará na linha de chegada) e o outro será o fugitivo (que ficará na linha de partida). O objetivo do fugitivo é chegar o mais próximo possível da linha de chegada sem ser baleado, uma vez que o baleador irá ter à sua disposição dezenas de bolas de papel para jogar no fugitivo. Quando o fugitivo for baleado, risca-se no chão o lugar exato aonde ele foi baleado. Depois disso, invertem-se os papéis. O fugitivo que chegar o mais perto possível da linha de chegada vence a prova.

50) GUERRA DE PAPEL

Jogam duas equipes em dois campos distintos, separados por um espaço. Cada equipe terá à sua disposição dezenas de bolinhas de papel. Elas começarão a jogar essas bolas de papel no campo adversário, que deverá fazer o mesmo. O Objetivo é tirar as bolinhas de papel do seu campo e jogar no adversário. No fim do tempo, o mestre faz a contagem. A equipe que tiver menos papel em seu campo é a vencedora.

51) BAMBOLÊ DE GUERRA

Jogam uma dupla de cada equipe. As duplas entrarão em um bambolê e ficarão de costas para a outra, pois correrão de frente. Serão feitos dois riscos, cada um a exatos 2 metros de cada lado do bambolê. O Objetivo é correr e fazer força para ultrapassar a linha, mas será difícil, pois a outra dupla irá fazer o mesmo. A dupla que conseguir ultrapassar o risco, vence.

52) TRÊS TRÊS PASSARÁS

Primeiro temos que escolher dois participantes que serão a ponte, dando as mãos um para o outro. Sem que o restante da turma saiba eles decidem quem será pêra ou maçã. Os demais fazem uma fila que passará por debaixo da ponte. A dupla que é a ponte juntam suas mãos e as levantam, formando a ponte. Aí, a dupla canta: "Três, Três Passarás, derradeiro ficarás. Bom barqueiro, bom barqueiro, dê licença pra eu passar". Quando quase todos já tiverem passado

por debaixo da ponte, a dupla prende seus braços na cintura do último da fila e perguntam baixinho sem que os outros ouçam: - Você quer pêra ou maçã? O Participante escolhe e vai para trás de quem representa a fruta que ele escolheu. No final ganha o participante que tiver mais gente atrás, ou seja, a fruta mais escolhida.

53) PASSA BOLA

Os jogadores formam uma roda e, quando a música estiver tocando, passarão a bola de mão em mão. A música é "Lá vai a bola, passando na roda, quem ficar com a bola na mão, cai fora!". Quem tiver segurando a bola no "fora", é eliminado e a brincadeira prossegue até sobrarem apenas dois, da onde sairá o campeão.

54) ESTÁTUA

Os jogadores formam uma roda e, rodando, cantam a música: "O Circo pegou fogo, palhaço deu sinal, acuda, acuda, acuda a bandeira nacional, Brasil, 2000, se buliu, saiu!". No "saiu", os jogadores têm 5 segundos para escolherem a melhor posição para ficarem estátuas. O mestre começa a provocar e, quem se mexer, sai. Ganha quem for mais resistente, que será o próximo mestre.

55) SOMBRA

É uma espécie de passeio sincronizado. Forma-se uma fila de pessoas, uma atrás da outra, e o mestre fica na ponta. Tudo que o mestre fizer, os participantes deverão fazer também. Aonde ele entrar, os outros deverão entrar também. Se o mestre fizer exercícios corporais, posições e movimentos engraçados, com certeza será muito divertido.

56) GELINHO

É um congelado, mas quem for pego, além de ficar parado, deverá abrir as pernas. Ele só poderá ser descongelado depois que alguém passar por debaixo de suas pernas três vezes.

57) GARRAFÃO

Desenhe no chão uma garrafa grande e um outro círculo fora dela que será o céu. Uma pessoa fica no céu e é o pegador. O resto da turma fica em volta do garrafão. O pegador vem correndo do céu e tenta pegar os outros jogadores, que correm em volta do garrafão. Não vale pisar na linha nem entrar no garrafão, mas vale pular por cima dele. Quem for pego vai levando tapas dos outros até conseguir chegar ao céu.

58) ALTURINHA

É um pega-pega, mas ninguém pode ser pego se estiver sob qualquer altura.

59) BOCA DE FORNO

Brincam: um mestre e os demais participantes. O diálogo é assim:

MESTRE: "Boca de forno"

DEMAIS: "Forno é"

MESTRE: "Vão fazer tudo que o mestre mandar?"

DEMAIS: "Vamos"

MESTRE: "E se não fizer?"

DEMAIS: "Leva bolo"

Aí, o mestre manda os participantes buscarem algo. Quem trazer primeiro, será o novo mestre, os demais, levarão palmadas. E assim por diante...

60) BANHO DE CHUVA

Implica em promover brincadeiras de roda e de corrida debaixo de chuva.

61) BOBINHO

É uma brincadeira de bola. Os jogadores vão jogando a bola um para o outro, e o objetivo do bobinho é roubar a bola. Se conseguir, quem chutou a bola pela última vez será o novo bobinho. Pode ser brincado com os pés ou com as mãos.

62) PASSA PRENDA

Os participantes formam uma roda e, conforme a contagem regressiva, vão passando a prenda (que deverá estar escrita em um pedaço de papel). O mestre começa a fazer a contagem e todos ajudam "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1". O participante que estiver com a prenda no 1, deverá pagar o mico que está escrito, mas não será eliminado. Novas prendas são colocadas na roda até a brincadeira se desgastar.

63) COBRINHA

Dois participantes seguram nas extremidades da corda e começam a fazer movimentos com ela. Enquanto isso, os demais participantes deverão ultrapassar a corda sem tocar nela. Se não conseguir, é eliminado. Quando todos já tiverem passado, deverão passar para o outro lado. E por aí vai até chegarmos a um campeão.

64) GALINHA GORDA

É como se uma noiva fosse jogar o buquê, mas no lugar do buquê é uma bola. Os participantes se agrupam e o mestre deverá jogar a bola para trás. O mestre diz: "Galinha Gorda". E os participantes: "Gorda é". Mestre: "Por cima ou por baixo?". Conforme a escolha dos participantes, o mestre deverá jogar a bola ou por cima ou por debaixo das pernas. Se a bola cair no chão, eles podem pegá-la. Quem pegar a bola é o próximo a jogar.

65) PEIXINHOS

Os participantes formam uma roda e o mestre começa a cantar: "É do Tango, tango, morena, é do carrapicho, Vamos jogar (nome da criança), morena na lata do lixo". Quem tiver seu nome citado, vai pra dentro da roda e fica dançando. A estrofe é repetida até que todos já estiverem dentro, menos o mestre. Depois que todos já estão no fundo do mar, o mestre canta: "Se eu fosse um peixinho, pudesse nadar, tirava fulano do fundo do mar". E vai repetindo e formando a roda novamente, mas sempre é só o mestre quem canta. O mestre tira todos do fundo do mar, menos um. Quem ficar dentro da roda é o lixeiro, Então, todos gritam: "lixeiro, lixeiro, lixeiro..."

66) MORTO E VIVO

Os participantes ficam um do lado do outro em forma de fila. Quando o mestre dizer "morto", todos devem se agachar. Quando o mestre dizer "Vivo", todos devem se levantar. Quem se atrapalhar com a estratégia do mestre e errar, sai da brincadeira. O último que sobreviver sem nenhum erro é o campeão e será o novo mestre.

67) DENTRO E FORA

Idêntico ao morto vivo, mas ao invés de... MORTO > Agachado / VIVO > Em pé. É assim: DENTRO > Dentro do círculo / FORA > Fora do círculo.

68) PEGA-AJUDA

Pega-pega, quem for pego, vira pegador e ajuda a pegar os demais. A brincadeira acaba quando todos se tornarem pegadores.

69) TÚNEL

Jogam duas equipes com número de participantes iguais. Cada equipe formará um túnel, onde os participantes ficam um atrás do outro com as pernas abertas. É uma espécie de corrida. No "Já" do mestre, o último de cada fila deve passar por debaixo do túnel e ir para a frente. Depois, o último faz a mesma coisa. Desse jeito, o túnel de pessoas irá se distanciando para frente cada vez mais. Ganha o túnel que cruzar a linha de chegada primeiro.

70) MACACO CEGO

Duas equipes participam. Cada equipe escolhe o seu representante. O mestre faz um grande retângulo e, nele, desenha várias linhas. Os dois jogadores têm seus olhos vendados e o objetivo é sair do percurso e chegar até o final, sem pisar nas linhas. Como eles estarão vendados, a equipe pode ajudar. Quem pisar na linha volta pro começo, podendo tirar a venda nesse tempinho. Ganha quem sair do percurso sem pisar na linha.

71) PULA-SELA

É um “Pastelão Quente” na vertical. Um participante fica de quatro e os demais pulam por cima. Quando todos já tiverem pulado, o primeiro que pulou sobe em cima das costas do que está embaixo. A brincadeira prossegue até o ponto em que o número de pessoas seja tão grande que já não dê mais pra saltar sobre todos. Quem não conseguir, será o primeiro a ficar de quatro na próxima vez.

72) PÉ COM PÉ

Corrida de duplas de ida e volta onde um participante sobe no pé do parceiro. Na ida, o que está pisado deverá correr. Na volta, ele pulará (de costas). Ganha quem chegar primeiro.

73) GATO E RATO

Os jogadores estarão espalhados pelo espaço na posição sentada. Haverá um pegador (gato) e um fugitivo (rato). Ao sinal de início do mestre, o rato deve fugir e o gato procurar pegá-lo. O rato pode quando desejar tocar a cabeça de qualquer um que estiver sentado e este será o novo rato e quem era o rato agora se senta.

74) CONTRÁRIO

Os participantes ficam um do lado do outro. O mestre irá mandar eles fazerem coisas como andar pra frente, levantar a mão direita... Enfim, qualquer coisa que se pode fazer o contrário. Os participantes então, deverão fazer exatamente o contrário. Quem errar e fazer o certo, é eliminado até sobrar um único campeão.

75) TOCA

Desenha-se várias tocas (círculos) em um espaço amplo. O número de tocas deve ser sempre um a menos do que o número de jogadores. Bem distante do terreno aonde as tocas estão, os participantes, todos de mãos dadas, em roda, estarão rodando ao som de uma música animada. Quando a música parar, todos

devem soltar as mãos, correr e sentar em uma toca. Quem não conseguir, é eliminado e apaga-se uma toca. Ganha quem sentar na última toca.

76) TOCA COOPERATIVA

O segredo do jogo é não eliminar nenhum participante, só tocas, ou seja, a cada rodada, você desfaz uma toca e ainda assim todos deverão entrar em uma toca, como puderem: no colo, deitado sobre os colegas etc... Neste jogo não há vencedores.

77) CARICA

Jogo de duplas. Em um espaço amplo, são desenhados no chão vários círculos, distanciados um do outro em, pelo menos, 2 metros. Cada jogador terá um pedaço de papel amassado e achatado (carica) e, um de cada vez, deverá acertar a carica dentro do círculo. Se acertar, o jogador pode ultrapassar um círculo, ou seja, a distância é sempre igual (2 metros). Se errar, ou se a carica sair do círculo, ele volta pro início e fará tudo de novo. Ganha quem atingir o último círculo primeiro.

78) BOLA NA PAREDE

Jogo de duplas. De cada vez, um participante joga a bola contra a parede. Nisso, o adversário tem que pegar a bola e fazer o mesmo até que alguém não

consiga pegar. Esse alguém é eliminado e quem ficou no jogo escolhe um novo rival. Ganha o vencedor da última dupla.

79) BATE E CORRE

Os participantes formam uma roda e um jogador iniciará a brincadeira. Ao sinal de início, o jogador separado põe-se a correr em volta da roda, devendo bater inesperadamente no ombro de um colega. Este sai no seu encalço, enquanto o outro continua a correr em torno da roda para tentar ocupar o lugar, agora vago no círculo, antes de ser apanhado. Se conseguir, o corredor desafiado reinicia a brincadeira indo tocar outro. No caso contrário, o alcançado vai para o centro da roda. Lá fica até outro cometer erro semelhante ao seu, trocando de lugar com ele.

80) TRENZINHO

O mestre vai comandar uma espécie de passeio, onde ele cantará a música "Se você está contente faça isto..." durante a viagem do trem. A função do trenzinho é fazer o que o mestre mandar conforme a música. Dependendo do que o mestre mandar, a brincadeira pode ser bem divertida.

81) MINHOCA

É uma corrida de ida e volta, mas os participantes, ao invés de correrem, rolam pelo chão. Ganha quem chegar primeiro.

82) PULAR CORDA

A corda é movimentada por duas pessoas e as outras pessoas pulam. Quando apenas uma for pular, se ela errar é substituída. Quando for várias pessoas, quem enganchar na corda é eliminada. Há várias versões para essa brincadeira. Vale a pena perguntar quem conhece alguma e executá-la. Pular corda é uma brincadeira que permite a criação de diversas versões diferentes. Crie!

83) PIQUE-LATA

O perseguidor conta até 20 enquanto as outras crianças se escondem, daí ele sai procurando quem está escondido. Existe uma lata e toda vez que o pegador achar um dos companheiros escondidos, deve ir até à lata e chutá-la, dizendo "1, 2, 3 fulano em tal lugar". Para se salvar, o escondido tem que chutar a lata e dizer "1, 2, 3 salve eu". O primeiro que foi encontrado será o próximo pegador, mas isso pode ser evitado se o último escondido chutar a lata e dizer "1, 2, 3 salve todos". Aí, o mesmo pegador volta a procurar.

84) PULINHO

É um congelado, mas quem for pego, além de ficar parado, deverá se agachar. Ele só poderá ser descongelado depois que alguém saltar por cima dele três vezes.

85) QUEM CONSEGUE SER MAIS BESTA

Alguns idiotas são escolhidos para fazer palhaçadas e imbecilidades. Depois, os demais participantes fazem uma votação para saber quem foi mais besta. O mais besta ganha um prêmio.

86) JOÃO BOBO

Forma-se uma roda de pessoas. Todos devem estar bem próximos, de ombro-á-ombro. Escolhem uma pessoa para ir ao centro. Esta pessoa deve fechar os olhos, deve ficar com o corpo totalmente rígido, como se tivesse hipnotizada. Ao sinal, o participante do centro deve soltar seu corpo completamente, de maneira que confie nos outros participantes. Estes, porém, devem com as palmas das mãos empurrar o "joão bobo" de volta para o centro. Como o corpo vai estar reto sempre perderá o equilíbrio e penderá para um lado. O movimento é repetido por alguns segundos e todos devem participar ao centro.

87) PENSA RÁPIDO

Os participantes formam uma roda. Quem estiver com a bola deverá dizer o nome de um participante e jogar a bola pra ele. Se ele não conseguir pegar a bola, ele é eliminado. Se conseguir pegar a bola, diz o nome de outra pessoa que dará seqüência à brincadeira, da onde sairá um vencedor.

88) MÃE DA RUA

Os participantes têm que atravessar de uma calçada para a outra pulando de um pé só e ao mesmo tempo fugir da mãe da rua, que corre com os dois pés, mas estará longe durante a travessia dos "sacis". Aqueles que forem pegos podem correr com os dois pés e começam a ajudar a capturar os outros. A brincadeira termina quando a turma toda for capturada.

89) FUZILADO

Um participante diz o nome de outro e joga a bola bem longe. Enquanto os demais se escondem, quem teve o nome citado deverá pegar a bola e fuzilar os outros. É a mistura do baleado com esconde-esconde. Quem for achado, é fuzilado com a bola. Quando todos já tiverem sido fuzilados, o que fuzilou faz o procedimento inicial.

90) PARALISADO

É um congelado. Quando uma parte do corpo é atingida, ela é paralisada e a vítima não pode movimentá-la, mas continua brincando, ou seja, só sai da brincadeira quem já estiver totalmente paralisado.

91) PIQUE-SACI

É um pega-pega comum, mas só vale usar 1 pé pra correr, valendo alternar entre os dois

92) CORRIDA DE CADEIRAS

Corrida de trios. Cada trio é composto por duas pessoas que unem os braços e formam uma cadeira e um rei que irá subir na cadeira (união de braços). O objetivo é correr e descer o rei na linha de chegada. O trio que conseguir isso primeiro vence.

93) BALANÇA

Dois mestres pegam alguém pelas pernas e braços e começam a balançar seu corpo pra lá e pra cá. Uma variação é fazer isso com mais pessoas, ou seja, os balançados seguram um no braço do outro. É divertidíssimo!

94) PACMAN

Pega-pega na quadra, porém só é permitido andar por cima das linhas da quadra. O "pacman" (pegador) também deverá andar apenas pelas linhas. Quem for pego, deverá sentar no local exato onde foi pego e servirá de obstáculo para quem está fugindo, mas NÃO para o "pacman", ou seja, o pegador pode pular as pessoas que foram pegas por ele e estão sentadas no chão, mas os fugitivos não podem pular esses obstáculos. Quem for o último a ser pego será o vencedor.

95) ESTOURA-BEXIGA

Todos participam. Cada jogador terá uma bexiga amarrada em seu tornozelo. O objetivo é estourar a bexiga dos adversários e proteger a sua. Ganha o último que ficar com a bexiga intacta.

96) REVEZAMENTO DOS RODADOS

Igual ao revezamento do atletismo, mas antes de correr é preciso dar 25 voltas em um cabo de vassoura. São 4 participantes por equipe e ganha a equipe cujo o último participante chegou primeiro. Se cair, levanta e continua.

97) LATERAL

Jogam duas equipes e dois baleadores. Cada equipe tem seu campo, que estará dividido por uma linha. Quando os baleadores gritarem “Já”, as equipes terão que trocar de campo imediatamente. Durante a correria, os baleadores tentarão balear alguém. Se não conseguir, faz outra rodada. Se conseguir, quem for baleado fica do lado de quem o baleou. O jogo prossegue até não sobrar mais ninguém. Aí, vence o baleador que tiver pegado mais gente.

98) PEDRA, PAPEL, TESOURA

Um pega-pega bastante divertido. Correm três pessoas em cada rodada. Pedra corre atrás da tesoura, tesoura corre atrás do papel e papel corre atrás da pedra, ganha o primeiro que cumprir sua tarefa.

99) ARTILHARIA

Dois times em dois campos separados por uma linha. No final de cada campo, é colocada uma garrafa peti. Uma pessoa de cada equipe tenta jogar a bola e derrubar a garrafa do adversário. A equipe que derrubar a garrafa deverá erguê-la novamente, mas se protegendo da outra, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode erguer a garrafa. Se a equipe conseguir reerguer a garrafa antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e a garrafa continuar no chão, a outra equipe ganha.

100) GUERRA DE MANDIOCA

Jogam duas pessoas, cada uma com a sua mandioca segura pela metade. Cada um tem a sua vez de bater com toda a força na mandioca que o outro segura. Ganha quem quebrar a mandioca do adversário primeiro.

101) PICHORRA

Uma bexiga é pendurada no alto e os representantes das equipes, depois de vendados e rodados, devem estourá-la com um pau, sendo guiadas pelas respectivas equipes.

102) BOLICHE CEGO

Jogam um participante de cada equipe. É um boliche comum, mas os participantes jogam de olhos vendados.. O objetivo do jogo é derrubar o último pino, não importando quantos lançamentos foram, uma vez que quando um erra, é a vez do outro. Quem conseguir, vence.

103) ARREMESSO DE BAMBOLÊ

Tipo arremesso de argolas, mas com bambolê. Uma pessoa será a vítima e ficará a 5 metros dos jogadores. Faz 1 ponto quem conseguir encaixar o bambolê na pessoa primeiro. Ganha quem tiver mais pontos.

104) PROTEGIDO

Duas pessoas irão dar as mãos e fazer uma roda. Dentro dessa roda ficará o protegido. Quando as duas pessoas disserem JÁ, os demais participantes deverão tocar no protegido, mas não será fácil, pois as duas pessoas o protegerão de todas as formas possíveis, inclusive correndo. Quem conseguir tocar o protegido, é o novo protegido.

103) FUT'ÁGUA

É um baleado, mas é com bexigas de água, quem for baleado ficará molhado e deverá pegar outra bexiga de água e molhar outro.

104) ENCAIXE HUMANO

Dinâmica com 4 pessoas sentadas em bancos. Primeiro, cada participante senta nas costas do outro. Depois que todos já estiverem "deitados", retiram-se os bancos. Como sair da situação?

105) PASSA OU REPASSA

Todos brincam. Porém, em cada rodada, um jogador de cada equipe participará. Seria interessante que as perguntas fossem ligadas a um único tema

em cada vez que esse jogo for praticado. Será feita uma pergunta (sem alternativas) para um dos participantes. Se ele responder corretamente, dá uma tortada na cara do rival, ou vice-versa, se ele errar. Se ele não souber, ele passa. Se o adversário não souber, ele repassa. Se, mesmo assim, o primeiro

não souber, ou errar, o seu rival dará uma tortada na cara dele. Porém, se ele acertar, é ele quem dá a tortada. Vence a equipe que acertar mais perguntas e, claro, receber menos tortadas. OBS.: Fazer dezenas de tortas pode sair mais barato do que parece. Basta sentar e pensar em ingredientes baratos que podem render vários pratos de torta. Ex.: Lama.

106) CUSCUZINHO

É feito um cuscuz de terra e é colocado uma vara nele. Cada jogador tira um pouquinho de terra. Se o jogador derrubar a vara com a sua retirada de terra, os outros devem bater nele até ele chegar na ronda.

107) PEGA-PEGA EM CÂMERA LENTA

Pega-pega comum, só que feito em câmera lenta. É fenomenal!

108) PONTA-PÉ

Pega-pega comum, mas com chutes. Quem levar um chute, será o novo pegador e deverá chutar alguém para ser substituído.

109) FUTEBOL AMERICANO

Futebol com as mãos. Há dois times e um único gol. Vale tomar a bola na marra. O time que fizer mais gols vence.

110) XADREZ HUMANO

Joga uma dupla de cada vez. Em alguns pedaços de papel, escreve-se números de 1 a 12. Em outros pedaços de papel, escreve-se 4 partes do corpo (MÃO, PÉ, BUNDA, CABEÇA). No chão, faz-se um grande quadrado dividido em 12 quadradinhos, de aproximadamente 40 cm cada, numerados de 1 a

12. Tira PAR ou IMPAR pra ver quem começa. É feito o sorteio de número e de parte do corpo. A missão é colocar a parte do corpo sorteada no número sorteado. Ex.: Cabeça no 7, Pé no 11... E por aí vai até alguém se desequilibrar. Quem ganhar, escolhe o novo adversário. Vence o campeão da última rodada.

111) SALTO EM DISTÂNCIA

Jogam dois representantes de cada equipe. Um participante saltará, depois o seu adversário. Após isso, a distância aumenta. Se o participante for o primeiro a pular em uma distância e errar, deverá torcer para que o outro também erre, pois assim terá outra chance. Ganha quem conseguir saltar uma distância que o outro não conseguiu.

112) GOLFE

Jogam dois representantes de cada equipe. Cada participante terá um taco (qualquer pedaço de madeira comprido) e terá direito a uma tacada por vez. O participante que conseguir colocar a bola no buraco primeiro, vence a partida.

113) CORRIDA DE OBSTÁCULOS

Jogam dois corredores, que deverão percorrer uma distância e chegar ao fim, enfrentando obstáculos (os obstáculos serão pessoas curvadas). Quem cruzar a linha de chegada primeiro vence.

114) VÔLEI IMPROVISADO

O Jogo normal de vôlei, mas utilizando outro objeto no lugar da bola (balde, vasilha, almofada, mochila, alguma fruta ou legume...)

115) CESTINHA

Jogam duas equipes e dois ajudantes. A brincadeira funciona como um jogo de basquete, mas só há uma cesta, que na verdade são duas pessoas, de braços dados e abertos. Quem fizer uma cesta, escolhe alguém da dupla para substituí-lo na equipe e ele será a nova metade da cesta. A equipe que fizer mais cestas, vence a partida.

116) SEU LOBO

Um jogador é escolhido para ser o lobo e se esconde. Os demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam: "Vamos passear na floresta, enquanto o seu lobo não vem, tá pronto, seu lobo?" O seu lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindose, como quiser inventar. Então os demais participantes se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, seu lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás dos outros. Quem for pego, passa a ser o novo seu lobo.

117) PAR OU IMPAR

Jogam um representante de cada equipe. Os participantes deverão pular sobre um passeio de cerâmica conforme vão ganhando. É assim: os jogadores escolhem par ou ímpar uma única vez e vão jogando várias vezes. Quem ganhar,

avança uma casa (uma cerâmica). Quem perder, fica aonde está. E por aí vai até alguém chegar na última casa.

118) CADÊ O CHOCALHO?

Os jogadores formam uma roda, sendo uma destacada para ir ao centro e ter os olhos vendados. Para iniciar o jogo, o mestre entrega o chocalho, sem fazer ruído, a uma das pessoas da roda. Esta passa a agitá-lo, enquanto a do centro, guiada apenas por tal som, deve descobrir a colega que tem o chocalho. Se acertar, recebe palmas e escolhe um companheiro para substituí-la na repetição do jogo.

119) PEGADINHA DO ANIMAL

Entrega-se a cada participante um papel com o nome de um animal, sem ver o do outro. Em seguida todos ficam em círculo de mãos dadas. Quando o animal for chamado pelo coordenador, a pessoa correspondente ao animal, deve se agachar tentando abaixar os colegas da direita e da esquerda. E os outros devem tentar impedir que ele se abaixe. Obs.: todos os animais são iguais, e quando o coordenador chama o nome do animal todos vão cair de bunda no chão, causando uma grande risada geral.

120) CORRIDA DAS CADEIRAS

Correm um representante por equipe. É uma corrida de ida e volta onde cada representante deverá correr sentado em uma cadeira (não pode largá-la por nada). Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas, ou seja, não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem voltar primeiro.

121) ÔNIBUS

É a versão em grupo da "Corrida das Cadeiras". Haverão duas equipes. Os integrantes de cada equipe ficam sentados em cadeiras, um atrás do outro, formando um ônibus (os ônibus devem estar bem separados um do outro). No JÁ, os participantes movimentam as cadeiras pra frente e começam a botar o ônibus pra andar. O objetivo do ônibus será cruzar a linha de chegada integralmente. A equipe que o fizer primeiro, vence.

122) NUMEROBOL

Jogam duas equipes (cada uma em seu campo). Os participantes ficam sentados paralelamente às linhas laterais da quadra formando uma fileira, divididas em 2 equipes de número de integrantes igual. Cada jogador será numerado, na ordem da fileira, de 1 até 10, por exemplo. O mesmo para a outra equipe. No centro haverá uma bola e ao sinal do monitor, que gritará um número, por exemplo 7, os dois jogadores (uma de cada equipe) que corresponderem ao número falado, devem sair da fileira e ambas tentarão fazer uma cesta. Vale roubar a bola na marra.

123) APITO ESCONDIDO

Faz-se uma roda onde todos estarão em pé. Algumas crianças sairão da roda e não escutarão a explicação inicial do monitor. Quando as crianças voltarem, uma por vez, será dito a ela que na roda existe um apito, com alguma criança, e ela deve descobrir com quem está. São várias tentativas até que a "vítima" descubra que, na verdade, o apito está preso nas costas do monitor e este dava as costas para uma criança qualquer, que apitava levando as mãos até a boca, assim como os demais, que fingem ter o apito.

124) ENTRE AS PERNAS

Forma-se uma roda, todos em pé e com as pernas ligeiramente afastadas, de modo a tocar lateralmente o pé dos companheiros ao lado. O objetivo é fazer gol entre as pernas dos companheiros, que tentarão defender-se das bolas que possivelmente venham em sua direção. Não é permitido tocar a bola com outra parte do corpo a não ser as mãos e a bola deve correr sempre rasteira. Tomando um gol (bola passando entre as pernas) a pessoa deve virar, ficando de costas para a roda, porém ainda podendo marcar gols. Acrescentar o número de bolas durante o jogo é interessante.

125) SINCRONISMO

Jogo de duplas. Brinca uma dupla de cada vez. Os participantes segurarão as extremidades de uma folha de jornal. O mestre irá dinamizar as ações a serem cumpridas pelas duplas (correr, saltar, girar, etc) sem que se rasgue o jornal. A dupla que ficar mais tempo com o jornal sem rasgar, vence a prova.

126) ELEFANTINHO

Todos brincam. Os participantes dão as mãos e formam uma grande roda. Então, uma pessoa da roda começa cantando "1 elefante incomoda muita gente" E logo após, quem estiver do seu lado (sentido horário), deve cantar "2 elefantes incomoda, incomodam muito mais"... E assim por diante. Todos que cantarem a parte par, deverá falar "incomodam" o número de vezes que for necessário.

127) VALE TUDO

É uma espécie de futebol. E como toda partida de futebol, há dois times e ganha quem faz mais gols. Porém, não há regras. Pode usar a mão, chutar, tomar a bola, derrubar... Há só um gol.

128) CORREDOR

Em um espaço amplo, desenhe um corredor em linha reta que possa correr 2 jogadores ao mesmo tempo, com uma linha inicial e uma final. Dividese a turma em 2 equipes. Uma equipe será quem vai queimar e a outra que vai percorrer o corredor. Quem vai queimar estará posicionada fora da linha do corredor. Quem vai passar pelo corredor terá que rebater a bola que será lançada pelo professor o mais longe possível e percorrer a distância até o final do corredor. Enquanto esse corre a outra equipe busca a bola e tenta queimar essa pessoa. Só vale queimar fora das linhas laterais do corredor. Se a pessoa conseguiu ir e voltar a distância sem parar na linha final e passar a linha inicial sem ser queimado ela marcará dois pontos. Se a pessoa só conseguiu ir, ela pára na linha final e espera o próximo da fila rebater para voltar, nesse caso ela marcará apenas um ponto. Se for queimado no corredor será eliminado. A equipe só trocará de função quando todos forem queimados. A equipe vencedora será aquela que mais pontos conseguiu anotar.

130) EFEITO DOMINÓ

Jogam duas equipes. Os participantes deverão estar lado a lado e as equipes frente a frente. Quando o mestre disser JÁ, todos deverão cair para trás (como um efeito dominó) em sincronia. Ganha a equipe que cair totalmente primeiro.

131) FOGUE COM A BOLA

Cada aluno estará com uma bola, ficando todos espalhados pela quadra. O caçador ficará sem bola. Ao sinal do professor, os alunos terão que fugir conduzindo a sua bola, não deixando que o caçador a pegue. O aluno que perder a bola passará a ser o caçador, sendo que este não poderá tirar a bola daquele que antes o tinha pego.

132) CADEIROBOL

Distribuir 6 cadeiras, 3 de um lado e três do outro, colocadas uma ao lado da outra (a 3 metros uma da outra). Dividir o grupo total em dois, 3 jogadores de cada time ficarão sentados nas cadeiras. O objetivo do time é fazer com que a bola chegue aos alunos da cadeira, as cadeiras da ponta valem 1 ponto e a cadeira do meio vale 3 pontos. Quem estiver com a bola não pode ser tocado e quem estiver com bola não pode ficar mais que 5 seg. com a mesma, o jogador da cadeira não pode levantar para receber a bola. Ganha o time que obtiver mais pontos

133) TREM DE RÉ

Jogam dois grupos. É uma corrida de ida e volta onde os participantes de cada equipe correrão agarrados um na cintura do outro. Para voltar, é necessário

fazer a volta em uma pessoa que estará na linha de chegada. Ganha a equipe que chegar na linha de partida primeiro, uma vez que a corrida é de ida e volta.

134) PINOBOL

Jogam duas equipes. Vários cones (ou baldes, bancos...) são espalhados aleatoriamente pelo pátio. Cada equipe fica em fila lateral. Apenas dois jogadores (um de cada equipe) competem de cada vez. O jogador da equipe A precisa "queimar" o adversário com uma bola. O jogador da B tem como objetivo derrubar os cones, o mais rápido possível e com qualquer parte do corpo. Quando o jogador da B é atingido, ele é substituído pelo próximo da fila. O mesmo acontece com o jogador da equipe A assim que arremessa a bola. Quando a fila termina, os papéis se invertem. Ganha a equipe que derrubar todos os cones em menor tempo.

135) CORRIDA DE COELHOS

Correm um representante de cada equipe. É uma corrida de ida e volta onde os corredores irão correr imitando coelhos (com a palma das mãos e a ponta dos pés no chão e com os joelhos perto dos cotovelos). Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Ou seja, não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

136) CORRIDA DE CANGURUS

É uma corrida de duplas, de ida e volta. Cada dupla deverá correr assim: um deverá pisar no pé do parceiro, mas os dois estarão olhando para a frente, ou seja, o que estiver em cima, estará de costas para o seu parceiro. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Ganha a dupla que chegar primeiro.

137) FUGITIVO

Um grupo dá as mãos e forma uma roda, cujo objetivo é impedir que a vítima saia. É escolhida uma vítima que ficará no centro da roda. Ela tentará romper alguma união de braços e fugir da roda. Se conseguir, todos correm atrás da vítima. Quem conseguir pegar a vítima, será a próxima vítima.

138) CORRIDA DO SIRI

Correm vários participantes nessa corrida de ida e volta. Os jogadores deverão correr lateralmente como a dança do siri. Ganha quem chegar primeiro.

139) CORRIDA DOS ALEIJADOS

Tira-se 0 ou 1 para saber qual será a dupla inicial. Em pedaços de papel, serão escritas várias condições físicas nas quais os corredores deverão correr. Ex.: "Sem o braço esquerdo", "Sem a perna direita", "Sem os dois braços", "Sem as duas pernas"... Enfim, o objeto é sortear como cada corredor deverá correr.

Como em toda corrida, ganha quem chegar primeiro. Quem vencer, escolhe o novo adversário. Ganha a corrida o vencedor da última dupla.

140) SALTO

Jogam dois representantes de cada equipe. O objetivo é chegar primeiro, dando saltos com um pé só (como se estivessem medindo alguma distância em metros). Cada jogador terá direito a um salto por vez. Porém, ele só pode usar uma perna para saltar, e durante esse salto, deverá deixar a outra perna no mesmo lugar aonde estava. Só depois que ficar firme poderá trazer a outra perna pro local que conseguiu chegar com o seu salto. Ganha quem cruzar a linha de chegada primeiro.

141) CORRIDA DE SACOS

Cada corredor deve entrar dentro de um saco de linhagem e amarrá-lo na cintura. É uma corrida de ida e volta. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

142) PASSINHOS

É uma corrida só de ida onde vários participantes deverão correr como se estivessem medindo uma distância em pés. Quando pisar com o pé direito, deverá pisar o pé esquerdo imediatamente colado na frente do direito e por aí

vai. Ganha quem chegar primeiro.

143) CORRIDA DO PAPELÃO

Correm um representante de cada equipe. Cada competidor receberá dois pedaços de papelão, para colocar embaixo dos pés. Primeiro, ele pisa em um dos papelões e, quando for dar o passo, coloca o outro na frente, pisa nele e torna a repetir a operação, de tal forma que ande pisando neles o tempo inteiro. A corrida é só de ida. Quem cruzar a linha de chegada primeiro, vence.

144) CORRIDA DOS CEGOS

Corrida comum, só de ida. Ganha o corredor (VENDADO) que cruzar a linha de chegada primeiro.

145) CORRIDA DO AÇOUQUEIRO

Corrida de ida e volta onde correm dois representantes de cada equipe. Os competidores deverão correr como a dança do açougueiro, do Pânico na TV. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

146) BOLADA

Os participantes formam uma roda. Quem estiver com a bola deverá dizer o nome de um participante e jogar a bola pra ele, perguntando uma questão matemática. Ex.: " $50 + 20$ ", " 14×2 "... A pessoa que pegar a bola deverá responder a conta e continuar a brincadeira elaborando outra pergunta para a outra pessoa. É eliminado quem deixa a bola cair ou quem erra a conta. Ganha o último que sobrar e não errar nenhuma vez.

147) TÚNELBOL

Jogam duas equipes. Os participantes ficam um atrás do outro com as pernas abertas, formando dois túneis (um para cada equipe). O primeiro da fila passa a bola por debaixo do túnel (passando pela mão de todos) e o que estiver no fim do túnel deverá pegá-la, correr e tomar a frente do túnel, aonde fará o mesmo. Todos terão a sua vez. Vence a equipe cujo primeiro jogador voltar a ocupar a posição inicial.

148) CIRANDOBOL

Só serve se tiver muita, muita gente. Metade dos participantes formam uma roda e, dentro dela, fica a outra metade de jogadores. Os que estiverem formando a roda tentarão baleiar os que estiverem dentro. Quem estiver formando a roda poderá sair temporariamente para pegá-la (se tiver ido pra

longe). Quem for baleado passa a fazer parte da roda. Ganha o último que ficar dentro da roda.

149) PETECOBOL

É idêntico ao Handebol (futebol com as mãos). Há dois times e os jogadores deverão jogar a peteca para os companheiros. Quem segurar na peteca, recebe cartão vermelho, pois só vale bater a peteca pra cima, como todo jogo de peteca. Se a peteca cair, vale pegar nela, mas deverá lançá-la normalmente em até 5 segundos. Ao invés de gols, existem duas regiões do telhado limitadas, aonde a peteca deverá bater para fazer o gol. Ganha a equipe que fizer mais gols.

150) CORRIDA DOS SAPATOS

Jogam duas equipes, que estarão cada um dentro de seu círculo. Todos os participantes sairão de seus círculos e tirarão seus calçados, dando colocar em um local pré-determinado. Depois, todos os descalços voltam ao seu respectivo círculo. No JÁ, os jogadores deverão correr e achar seus pares de sapatos, calçá-los e retornar ao seu campo. Ganha a equipe que se completar primeiro.

151) TRAVESSIA

Escolhe-se quem vai ser o barrador. O barrador ficará no centro do terreno e deverá tentar impedir que os participantes (um de cada vez) ultrapassem e cheguem até o fim. O barrador poderá correr atrás do intruso, o importante é tocá-lo. Se o intruso conseguir chegar no fim do terreno sem ser pego, volta a compor o grupo de pessoas que está esperando para brincar. Se o barrador conseguir pegar o intruso (ele dirá: "barrei!"), este une-se a ele com as mãos e também vira barrador, com o mesmo objetivo. O jogo acaba quando todos viram barradores.

152) TROCA-TROCA

Os participantes formam uma roda gigantesca e escolhem um bobo, que ficará no centro dela. A cada rodada, o bobinho irá ordenar que duas pessoas troquem de lugar. Ex.: BOBINHO: - Maria e Beto. Imediatamente, Maria deverá ir para o lugar de Beto e Beto deverá ir para o lugar de Maria. Enquanto isso acontece, o bobinho tenta entrar em um dos lugares vazios. Se não conseguir, faz outra rodada. Se conseguir, quem perdeu o lugar é o novo bobo.

153) BALEIO

Forma-se um grande retângulo. Na linha desse retângulo ficarão os jogadores. No centro do retângulo existirá uma bola. No JÁ, todos devem sair do seu lugar e ir ao centro do retângulo pegar a bola. Quem pegar a bola poderá balar uma pessoa, que sairá do jogo. O jogo prossegue até sobrar apenas um (o vencedor).

154) TODOS JUNTOS

Jogam duas equipes. As equipes formam uma ao lado da outra, atrás de uma linha demarcada. A 20 metros marca-se um ponto para cada equipe. Ao sinal do mestre, o primeiro de cada equipe correrá até o ponto marcado e voltará, levando na segunda corrida o segundo membro da equipe consigo, e retornará, repetindo a ação, até que todos os membros da equipe estejam de mãos dadas. Vencerá a equipe que primeiro conseguir chegar ao ponto marcado com todos os seus membros.

155) ENCHIMENTO

Marca-se no campo de jogo o canto de cada equipe, e nele se colocam as bolas de papel. Marca-se também um grande círculo, que consiga abranger os cantos de todas as equipes. Explica-se ao grupo de jogadores que todos deverão correr no sentido horário. O jogo consiste em que cada membro da equipe,

correndo no sentido horário, apanhe uma bola em cada mão, e coloque no seu canto, percorrendo o círculo todo. Vencerá a equipe que ao final de determinado tempo tiver o maior número de bolas em seu canto. Quando for dado o sinal de encerramento do jogo, os jovens que tiverem bolas em suas mãos, deverão levá-las para o seu canto.

156) AMBULÂNCIA

Dois mestres pegam alguém pelas pernas e braços e começam a correr com ele, fingindo que é um emergente. Também pode-se fazer isso com mais pessoas. Ou seja, os emergentes seguram um no braço do outro.

157) DUPLINHA

É um pega-pega. Escolha o pegador e o corredor. Os demais participantes deverão formar duplas, que deverão andar de braços dados. Quem não tem sócio deve correr do pegador, dando braço a um jogador de uma dupla. Nesse caso, o par do outro lado vira corredor e foge, para pegar em outra pessoa de outra dupla, onde acontecerá o mesmo. Quem for pego é o novo pegador.

158) CORRIDA DO EQUILIBRISTA

Correm um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. O objetivo é correr com um livro na cabeça. Se o livro cair antes da linha de

chegada, o corredor volta ao início e começa tudo outra vez. Se depois de muito tempo ninguém conseguir, os representantes são trocados. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

159) GIRATÓRIA

Alguém pega pelas mãos ou pelos pés de uma pessoa e começa a girá-la.

160) CAÇA AO TESOURO

Jogam duas equipes. Todas elas recebem um mapa bem elaborado (feito em uma cartolina), onde haverão várias dicas pistas, que levam ao tesouro (algo que o mestre escondeu em algum lugar). Quando bem feita, essa brincadeira sempre dá certo. Vence a equipe que encontrar o Tesouro.

161) CAI MACACO

Jogam duas equipes: uma equipe de macacos e a outra de caçadores. Os macaquinhos irão segurar nos galhos das árvores enquanto os caçadores (que estão no chão) tentarão arrancá-los de lá, puxando-os pelas pernas. Ganha o último macaco a cair.

162) TACO

Desenhe com giz dois círculos em lados opostos do espaço onde estiverem jogando. Ao lado de cada círculo, coloque uma base. Os jogadores se dividem em dois times. Um time começa com os tacos (os rebatedores) e o outro com a bolinha (os lançadores). Os lançadores devem tentar derrubar a base oposta com a bolinha, e o rebatedor deve defender a base com o taco. Se o rebatedor acertar a bolinha, o lançador da base oposta (que jogou a bola acertada) deve correr para pegá-la. Enquanto o lançador não pegar a bolinha, os rebatedores correm entre as bases e batem os tacos quando se cruzam. Cada batida vale um ponto. Quando o lançador pega a bolinha, ele pode jogá-la para o parceiro ou tentar acertar um dos rebatedores. Quando um rebatedor é acertado pela bolinha fora do círculo, ele é queimado. Quando a base é derrubada ou um jogador é queimado pela bolinha, invertem-se os times: lançadores passam a ser rebatedores. Tem que combinar o número de pontos necessários para ganhar antes de começar o jogo.

163) CORRIDA DA RISCA

Correm um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. Cada participante deverá correr sobre uma risca que é desenhada no chão. Quem cair volta ao início e recomeça a prova. Se depois de muito tempo ninguém conseguir, os representantes são trocados. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

164) CANGURU

Jogam um representante de cada equipe nessa "corrida" só de ida. O objetivo é cruzar a linha de chegada primeiro (onde estará o mestre com as duas mãos abertas, esperando que o vencedor bata em uma delas). A cada JÁ que o mestre disser, os cangurus deverão dar um único pulo (o mais distante que conseguem). Como o mestre irá (em algumas vezes) tentar enganar os cangurus, fingindo que vai falar Já e diz só "J...", oi coisas desse tipo, é bem capaz que alguém pule fora da hora. Nesse caso (ou se demorar demais pra pular depois do Já), o jogador deverá voltar ao início e recomeçar a prova, que continua da mesma forma, o mestre falando Já e eles pulando. Ganha quem bater primeiro na mão do mestre, que estará na linha de chegada. Ou seja, quem chegar primeiro (pulando, é claro).

165) 3 GARRAFAS

Dois times em dois campos separados por 3 garrafas dispostas uma do lado da outra, com um espaço de 30 cm entre elas. Uma pessoa de cada equipe tentará fazer com que a bola passe para o outro campo sem tocar em nenhuma

garrafa, ou seja, a bola deverá passar entre os espaços. A equipe que derrubar uma ou mais garrafas deverá colocá-la(s) no lugar novamente, mas se protegendo da outra equipe, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode ajudar a equipe a cumprir a tarefa. Se a equipe conseguir recolocar as garrafas da mesma forma que estavam antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e a(s) garrafa(s) continuarem caídas, a outra equipe ganha.

166) BOMBARDEIO

Os jogadores ficam em pé e formam uma roda, exceto um, que será o bobinho. O objetivo dos jogadores é atingir algum dos pés do bobinho, jogando a bola com as mãos. Ninguém pode sair da roda, exceto quem for pegar a bola que caiu longe. Se alguém da roda conseguir balear o pé do bobinho, será o novo bobinho.

167) BARREIRA

Jogam duas equipes. Os jogadores de cada equipe deverão dar os braços e ficar um do lado do outro, formando duas fileiras (uma de frente pra outra). Uma fileira será a defesa e a outra será o ataque. Dado o sinal, os empurradores (de mãos dadas, assim como a defesa) deverá tentar romper a corrente formada pela outra equipe e passar para o outro lado. Lembrando que não vale soltar as

mãos e, caso isso aconteça, é necessário pegar novamente na mão do companheiro. Se o ataque conseguir fazer com que a defesa se rompa, ele ganha e os papéis são trocados.

168) BUNDA NO CHÃO

Jogam um participante de cada equipe. Inicialmente, cada participante terá 1 minuto para tentar sentar no chão. Porém, seu adversário tentará impedir isto. Se o jogador conseguir sentar, ponto pra ele. Se não conseguir, ponto pro adversário. Em caso de empate, o tempo de 1 minuto cai pra 30 segundos, depois, 15 segundos e, por fim, 10 segundos. Se o empate prevalecer, as duas equipes pontuam.

169) SACI

Jogam uma dupla de cada equipe. Cada dupla participa na sua vez. A dupla fica assim: um em frente ao outro. Um segura a perna direita (que está estendida e elevada à frente) do outro. As mãos direitas são colocadas nos ombros. Ao sinal do mestre, irão fazer giros de 360 ° graus durante 1 minuto. A dupla que conseguir fazer mais giros, vence. Se alguma dupla cair, será substituída por uma nova dupla representante, que terá um novo tempo para executar a tarefa.

170) COSTINHA

Pega-pega comum, só que todos os participantes deverão correr de costas. Quem correr normalmente está fora.

171) PIQUE-TROCA

Os participantes formam uma roda e um mestre ficará no centro dela. A cada rodada, o mestre irá ordenar que duas pessoas troquem de lugar. Ex.: João e Cláudia. Imediatamente, João deverá ir para o lugar de Cláudia e Cláudia deverá ir para o lugar de João. Quem ocupar o lugar do outro primeiro, vence a rodada e elimina o rival. A roda nunca encolhe, por isso existirão lugares vazios. Quem ganhar a última rodada, vence a prova.

172) TÚNEL CIRCULAR

Dois círculos, um interno e outro externo. Um coloca-se de frente para o outro, de mãos dadas, formando um túnel circular. Alguém correrá por dentro do túnel; ao parar no meio de uma das duplas, ficará no círculo de dentro. Neste momento, a dupla deverá se desfazer, e seus componentes deverão correr por fora do círculo da seguinte forma: os dois correrão, em direções opostas, pela sua direita, por fora do eirado. Quem chegar primeiro ao seu local de origem dará as mãos ao que está parado, esperando. E quem chegar depois irá correr por dentro do túnel, procurando uma nova dupla.

173) LEVA E TRÁS

Jogam duas equipes. Cada equipe ficará dentro de um campo circular e terá um líder inicial. Cada líder inicial deverá ficar sozinho em um grande campo distanciado dos outros campos por um espaço. No "Já" do mestre, os líderes iniciais sairão do seu campo e deverão correr, em direção ao campo da sua equipe, da onde irá tirar uma pessoa e, segurando ela pelas mãos, a levará para o seu campo. Essa pessoa, por sua vez, deverá fazer o mesmo. Voltar ao campo da equipe e buscar mais uma, que fará a mesma coisa. A equipe que se completar primeiro, vence.

174) CENTOPÉIA

Jogam duas equipes. Em cada equipe, o primeiro jogador deverá colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas; o segundo, que está atrás, deverá segurar a mão do primeiro com a sua mão direita e colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas; o terceiro, que está atrás, deverá segurar a mão do segundo com sua mão direita e colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas, e assim sucessivamente, até chegar ao último da coluna, formando uma centopéia. Ao sinal do mestre, estas centopéias terão que correr até uma árvore, dar a volta por ela, e retornar ao lugar de origem. Se alguém romper, é só consertar, não há

penalizações. Ganha a centopéia que chegar primeiro ao lugar da onde saiu.

175) SACI

Jogam duas equipes. Os participantes de cada equipe deverão estar na posição de um saci somente com um dos pés de apoio, no chão; a outra perna deverá estar flexionada para trás. O segundo jogador segurará a perna do primeiro; o terceiro, a perna do segundo e assim sucessivamente, todos colocando a mão no ombro do colega da frente. O último aluno da coluna também flexionará a perna. Ao sinal do mestre, estes sacis terão que correr até

uma árvore, dar a volta por ela, e retornar ao lugar de origem. Se alguém romper, é só consertar, não há penalizações. Ganha o grupo de sacis que chegar primeiro ao lugar da onde saiu.

176) ZIG-ZAG

Jogam duas equipes com números iguais de participantes. Os jogadores de cada equipe deverão estar dispostos em cada lateral da quadra, em ziguezague. O primeiro de cada grupo estará com uma bola. Ao sinal, deverá passá-la ao companheiro próximo, que vai passá-la ao outro, até chegar ao último. Este, ao receber, retorna ao seu companheiro, até quem iniciou a atividade. A equipe que cumprir a tarefa primeiro, vence a prova. OBS.: Se a

bola cair, quem deveria pegar pode pegar e continuar o jogo, pois não há penalizações.

177) BOLA QUENTE

Jogam duas equipes iguais. Os componentes de cada equipe deverão estar lado a lado, fazendo com que as equipes fiquem frente a frente. Os participantes estarão com as pernas esticadas para frente e com os braços para trás, apoiados no chão. Uma bola será colocada sobre as pernas dos primeiros jogadores de cada equipe. Ao sinal do mestre, deverão passar a bola, sem o auxílio das mãos. A bola tem que ir até o último da coluna e voltar até quem iniciou a atividade, passando pelas pernas de todos os alunos. A equipe que completar a tarefa primeiro, vence a prova.

178) CABRA CEGA

Um grupo dá as mãos e forma uma roda. Escolhe-se a cabra cega, que ficará no centro da roda. A cabra cega tem seus olhos vendados e uma pessoa a rodará 25 vezes, fazendo com que ela fique zozza. A função da cabra cega é pegar uma pessoa da roda, que estará em movimento. Lembrando que em nenhum momento os componentes da roda podem soltar as mãos. A pessoa que foi tocada pela cabra cega é obrigada a deixar que a cabra cega apalpe seu corpo

todo. Se a cabra cega errar, continua a brincadeira. Quem for descoberto, é a nova cabra cega.

179) GATO MIA

Escolham um jogador para ser o pegador. Ele deve ter os olhos vendados. O pegador conta até dez enquanto os outros jogadores se afastam dele. Não vale correr. Depois de contar até dez, o pegador sai à procura dos outros. Quando pegar alguém, ele diz gato mia! A pessoa que foi pega tem que miar. Se o pegador acertar quem é, a pessoa vira o próximo pegador. Senão, continua tentando...

180) TOURO HUMANO

Uma pessoa será o touro. De cada vez, um participante montará no touro e tentará, em meio aos movimentos bruscos do touro, permanecer em cima dele. Ganha quem ficar mais tempo nas costas do "touro".

181) CORTA-CORRENTE

Jogam dois grupos e dois líderes, que não participarão da corrente. Cada equipe irá formar uma corrente, ou seja, cada um pegará na mão do vizinho. Os jogadores das pontas, irão tocar na parede e não podem tirar a mão de lá. Os líderes de cada equipe irão começar a eliminar componentes da equipe

adversária, fazendo com que os participantes necessitem estender mais os braços e as pernas para não romper a corrente. Se a corrente se romper ou se os participantes das pontas tirarem as mãos da parede, a outra equipe pontua.

182) RASTEIRA

Dois competidores se apoiam, com as mãos, nos ombros um do outro e tentam derrubar uns aos outros sem as mãos. Quem conseguir derrubar o adversário sem usar as mãos, vence.

183) PISADINHA

Dois competidores se apoiam, com as mãos, nos ombros um do outro e tentam pisar uns nos pés dos outros. Ganha quem conseguir pisar mais vezes no pé do adversário.

184) PASSA BAIXO

Jogam um representante de cada equipe. Uma vassoura é encaixada em algum lugar e uma música animada toca. O objetivo é passar por debaixo da vassoura sem cair pra trás, uma vez que a cada passada a vassoura é rebaixada. Quem cair pra trás dá a vitória ao rival.

185) APAGUE A VELA

Duas equipes participam. Cada equipe escolhe o seu representante. Os dois jogadores têm seus olhos vendados e dão 25 voltas em um cabo de vassoura. Na extremidade do ambiente é acesa uma vela. A missão é apagar a vela. Como estão de olhos vendados, os jogadores serão guiados por suas equipes. Os dois participantes só podem ir de uma perna só. Ganha a equipe cujo representante apagou a vela.

186) JAULA

Os jogadores, dispostos em círculos (lado a lado sem darem as mãos) forma a jaula. O outro grupo, cujos elementos representam os animais, se dispersa pelo terreno. O mestre usará apito ou campainha. Ao sinal do mestre, os animais põem-se a correr, ora entrando, ora saindo da jaula. A um novo apito, os participantes do círculo dão as mãos fechando a jaula e prendendo, desse modo, os que ficaram dentro do círculo. Estes vão então fazer parte do mesmo, juntando-se aos que formam a jaula. A seguir o jogo recomeça até que todos os animais tenham sido aprisionados.

187) PEGA E VEM

Jogam duas equipes. Cada equipe tem seu campo. Os campos são separados por um espaço vazio de 8 metros. Marca-se o centro do campo onde

se coloca uma bola. Os jogadores formarão dois partidos dispostos atrás da linha. Todos serão numerados. Cada partido com os mesmos números. O mestre gritará um número e os jogadores chamados correrão até o centro, terão como objetivo apanhar a bola e voltar a sua fileira. No caso de um conseguir apanhar a bola, o outro deverá persegui-lo e tocá-lo antes que ele consiga atingir a fileira. Vence o jogador que conseguir apanhar a bola e voltar a fileira sem ser tocado.

188) BATATA-QUENTE

Os participantes formam um grande círculo. O tema será escolhido (cidade, novela, carro...) e alguns participantes jogarão adedanha para saber com que letra será. Cada participante deverá dizer o nome da coisa com a tal letra. Após isso, passará a bola para o que estiver do seu lado, que fará o mesmo. Quem errar e passar a bola para o vizinho, receberá a bola de volta e terá outra chance de responder certo. Quem demorar demais e não responder, é eliminado, até que restem apenas dois, da onde sairá o vencedor.

189) RIMA

Idêntico ao "Batata-Quente". Porém, ao invés de palavras começadas com a tal letra, os jogadores deverão falar palavras que rimem.

190) FILEIRA

Organizam-se 4 fileiras iguais de jogadores, dispostos em cruz. Todos ficam sentados, exceto um que permanece de pé, com a bola. Cada qual marca o seu lugar com um círculo no chão. Ao sinal de início, o jogador destacado, põe-se a correr em volta do círculo, determinado pelas fileiras. De repente, põe a bola junto a um dos que ocupam as extremidades externas dos grupos. Todos daquele grupo se levantam e saem a correr em torno da roda, passando por fora das outras 3 fileiras. Enquanto isso, quem pôs a bola no chão e que antes não possuía lugar certo, coloca-se no lugar desocupado mais próximo do centro. Quem for terminando a corrida apodera-se dos círculos vazios ficando desalojado o último que chegar. Este pega a bola e recomeça a brincadeira, deixando-a cair após algumas voltas ao redor do círculo, junto a alguma fileira.

191) BOLA AO ALTO

Jogam duas equipes. Cada grupo terá dois capitães, os quais ocuparão os quadrados no campo adversário. Os demais jogadores (guardas) ficarão espalhados no próprio campo. No centro do campo o juiz atirá a bola entre dois guardas adversários. Estes experimentarão apanhá-la, ou não sendo possível, tocá-la de modo com que um partido consiga fazê-lo. Qualquer guarda que estiver da posse da bola deverá jogá-la a um capitão de seu partido ou a

outro guarda que, em situação favorável, possa arremessá-la com maior probabilidade de êxito. Os guardas adversários tentaram interceptar a bola para ato contínuo, enviá-la a um de seus capitães. Quando o jogador cometer uma destas faltas: (1 - O capitão sair do quadrado, pois a ele só será permitido avançar um dos pés. 2 - O guarda entrar num dos quadrados do canto. 3 – Correr tendo a bola na mão), a bola será entregue a um adversário, o qual jogará para o capitão sem que o grupo contrário possa interferir. Marca-se um ponto toda vez que o capitão apanhar a bola no alto. Vence a equipe que tiver mais pontos.

192) BOLA RÁPIDA

Jogam duas equipes dispostas em semicírculos, sendo que a união das equipes formarão uma roda. O mestre também ajudará a formar a roda. Do seu lado esquerdo, o semicírculo da equipe A. Do seu lado direito, o semicírculo da equipe B. O mestre dará uma bola a cada vizinho (o da direita e o da esquerda). No seu JÁ, os participantes deverão passar a bola para seus vizinhos. Quando a bola chegar na última pessoa da equipe (metade exata da roda), este deverá devolvê-la da mesma forma, passando pela mão de todos, até chegar no jogador que está do lado do mestre, que deverá entregar a bola. Ganha a equipe que entregar a bola ao mestre primeiro.

193) BOLA VELOZ

As mesmas regras da dinâmica "BOLA MESTRA", mas nesse caso, a bola passará pelas costas dos participantes. Se a bola cair, quem deixou que isso acontecesse pega e continua da onde parou.

194) BARRA BOLA

Traçam-se duas linhas paralelas distantes 10 metros uma da outra. Atrás das linhas será o campo de cada um dos times. Os times terão um número igual de crianças. Ao iniciar o jogo, o time escolhido para a partida pega a bola e um de seus componentes arremessa com violência para o campo contrário. Se a bola não for apanhada no ar, aquela que a pega no chão terá que devolvê-la também com violência para o campo contrário; se a bola for apanhada no ar, aquele que o fizer passará para o campo oposto, como espião do seu time. O espião deve procurar sempre apanhar a bola do adversário, para poder passá-la as mãos de um dos componentes de sua turma. E, se este conseguir apanhar a bola antes de cair no chão, também passará para o campo contrário como espião. Vencerá o time que conseguir o maior número de espiões no campo oposto.

195) QUEM É O LADRÃO

Os participantes (sentados) formam um círculo. No centro haverá um, segurando algum objeto com as mãos para trás de olhos fechados. Um do

círculo vem e apanha o objeto do colega, volta ao lugar e o esconde. Quando o mestre avisa, o do centro abre os olhos e adivinha com quem está o rabinho. Se acertar, escolhe um substituto, se não, quem estiver com o rabinho vai para o centro.

196) CAÇADA

Os jogadores de mãos dadas formam dois círculos. Para o centro destaca-se um deles, o ladrão, e fora do círculo fica o guarda. Dado o sinal de início, o guarda sai em perseguição ao ladrão que corre procurando fugir e buscando complicados caminhos entre os dois círculos. O guarda deverá seguir exatamente o mesmo caminho do ladrão, se errar será excluído e substituído pelo jogador que estiver a sua direita no momento em que a falta for cometida. Se o ladrão for preso dois outros jogadores, um de cada círculo será escolhido.

197) REVEZAMENTO AO CONTRÁRIO

Idêntico à modalidade do atletismo. São duas equipes, cada uma com 4 corredores, que deverão correr e entregar um bastão para o companheiro da frente. Mas, essa corrida será feita de costas. Ganha a equipe que completar o revezamento primeiro.

198) IMITOKÊ

Os participantes fazem uma roda. Quem for começar deverá fazer um gesto ou movimento. O próximo deverá repetir o movimento e criar outro, o próximo repetir os dois e criar o seu, e assim por diante, até alguém esquecer e errar.

199) CORRIDA DOS ANIMAIS

Tira-se 0 ou 1 para saber qual será a dupla inicial. São escritos nomes de vários animais em pedaços de papel. Os animais são sorteados e cada participante da corrida deve correr imitando o animal que lhe é cabido. Ex.: Fulano corre como um jumento e Beltrano como um sapo. Como em toda corrida, ganha quem chegar primeiro. Quem vencer, escolhe o novo adversário. Ganha a corrida o vencedor da última dupla.

200) CARA OU COROA

Traçam-se no chão duas linhas distanciadas uns 20 metros. Os piques. No centro estarão as equipas – Cara ou Coroa – com igual número de jogadores, em 2 fileiras, defrontando-se. O mestre atirá a moeda para o alto e os jogadores aguardarão a queda para verificar se foi cara ou coroa. O mestre, depois de fazer suspense, irá anunciar em voz alta e o grupo correspondente à face anunciada fugirá para os seus piques (a sua retaguarda), perseguidos pelos jogadores da outra face. Os que forem alcançados serão incorporados à equipa

adversária, passando a agir juntamente com os novos companheiros. Novamente os dois times aproximarão do centro e o mestre jogará a moeda. Vence a equipe que tiver maior número de jogadores.

201) CORREBOL

Riscam-se no chão duas linhas afastadas umas das outras, a fim de limitar o campo. Atrás de uma delas, enfileiram-se os jogadores tendo ao lado o mestre de posse da bola. Para iniciar o mestre grita: - Correbol! e impulsiona a bola para frente fazendo-a rolar com velocidade, em direção a outra linha. A essa voz os jogadores saem a correr, procurando atingir a linha de chegada antes da bola. A vitória é dos que conseguem tal coisa.

202) CATA PAPEL

Enquanto o grupo se afasta, o mestre esconde bolinhas de papel por todo o campo nos lugares mais variados que possa imaginar. Ao sinal de início, os jogadores voltam no campo onde procuram encontrar as bolas de papel, dispondo de 5 minutos para juntar o que podem. Decorrido este prazo, cada qual apresenta o que achou, vencendo quem acumulou mais bolinhas de papel. O vencedor vai ser o próximo a esconder as bolas de papel.

203) TODOS CONTRA 1

É uma espécie de pega-pega ao contrário. Ao invés de um pegar os outros, os outros tentarão pegar um, que tentará escapar enquanto puder. Quem for pego se aliará ao grupo de pegadores e quem pegar será a nova vítima, que continuará a brincadeira.

204) TÚNEL DE CADEIRAS

Correm um representante de cada equipe. Haverá dois campos, separados por uma linha. Em cada campo serão colocadas um mesmo número de cadeiras enfileiradas. O objetivo é, entrar por debaixo do túnel de cadeiras e chegar até o fim. Ganha o corredor que sair do túnel de cadeiras primeiro.

205) DE GALHO EM GALHO

É um pega-pega, mas ele é feito em cima de uma árvore. Quem for pego, pega. Ninguém pode cair da árvore, se cair, está fora.

206) TIRO AO ALVO

É um tiro ao alvo tamanho família. Jogam duas equipes, cada uma em seu campo. Na frente de cada campo, será desenhado um círculo gigante, que terá mais 3 círculos dentro dele (um círculo dentro do outro). Cada equipe receberá uma bola de papel achatada e, a cada rodada, um integrante de cada equipe jogará esse papel no círculo. Se cair no círculo ou na linha do círculo

menor, ganha 40 pontos. Se cair no círculo ou na linha do círculo que rodeia o menor, ganha 30 pontos. Se cair no círculo ou na linha do círculo que rodeia o que vale 30, ganha 20 pontos. E se cair no círculo ou na linha do círculo maior, ganha 10 pontos. Se cair fora do círculo gigante, a equipe perde 10 pontos. No final, vence a equipe que tiver mais pontos

207) CORRIDA COLETIVA

Jogam 10 representantes de cada equipe. Cada equipe terá seus representantes dispostos em fila. No chão, serão riscadas duas linhas paralelas, distantes uma da outra de 30 a 50 metros. Uma será a linha de partida e a outra, a linha de chegada. No "JÁ", o primeiro de cada fila corre até a linha de chegada. Quando ele cruzar a linha, o segundo da fila corre. Quando o segundo cruzar a linha de chegada, o terceiro corre. Quem queimar e correr antes do parceiro cruzar a linha de chegada, retorna e reinicia a corrida. Ganha a equipe que finalizar a corrida primeiro.

208) TUCHÊ

Brincadeira masculina de dupla. Cada participante deverá ter uma espada de brinquedo e irá lutar com o adversário. O Objetivo é fazer com que a espada encoste na barriga do rival. Se conseguir, elimina o adversário e escolhe outro. E a brincadeira prossegue até a última dupla, da onde sairá o campeão.

209) BOLA PASSADA

Os jogadores estarão em semi-círculo. Um jogador estará na frente do semi-círculo, de posse da bola. Este jogador atirá a bola ordenadamente aos companheiros que irão devolvê-la. Se algum jogador deixar de apanhar a bola, ele ocupará o último lugar. Se o jogador destacado deixar a bola cair, ele trocará de lugar com quem arremessou a bola pra ele.

210) ENGANOBOL

Os jogadores, de pé e com os braços cruzados, formarão um círculo. Um ocupará o centro e terá a bola. Este atirá ou fingirá atirar a bola para um companheiro, que deverá apanhá-la; mas não descruará os braços se for enganado. Aquele que deixar a bola cair ou descruar os braços quando for enganado, será eliminado. Se tudo der certo, quem pegou a bola é o próximo a fazer.

211) PLAY E PAUSE

Jogam vários participantes, que deverão estar na extremidade do campo. Na outra extremidade ficará o mestre. Quando o mestre disser "Play", todos correm. Quando disser "Pause", todos devem parar. Quem parar ou correr fora

da hora, retorna ao início. Ganha quem cruzar a linha de chegada primeiro, se transformando no novo mestre.

212) BARRADA

Jogam vários participantes e dois corredores (cada um de uma equipe). O objetivo dos corredores é atravessar um terreno e cruzar a linha de chegada. Porém, esse terreno estará cheio de pessoas que o impedirão de fazer isto. Essas pessoas (que estarão com as mãos para trás) servirão de barreira, porém, não podem se enfileirar ou estender os braços e pernas. Só vale barrar com o corpo. Dos dois participantes, o que chegar primeiro pontua pra equipe. Depois de algumas rodadas, ganha a equipe que obtiver mais pontos.

213) IMITAÇÃO

Os participantes ocuparão um espaço e, na frente deles, ficará o mestre. O mestre começará a dançar e a fazer movimentos e posições, que deverão ser imitados pelos jogadores. Depois de 2 minutos, o mestre avalia o resultado e escolhe o que melhor se saiu na imitação. Este o substituirá e continuará com a brincadeira.

214) ADIVINHE QUEM É

Os participantes ocuparão um espaço e, na frente deles, ficará o mestre. O objetivo do mestre é escolher alguém do grupo para imitar. Os participantes começarão a interagir com o mestre (já incorporado), fazendo perguntas, convites e conversando. Depois de 3 minutos de interação, cada participante terá direito a um palpite. Se ninguém acertar, o mestre revela quem é. Este será o novo mestre. Porém, se alguém acertar, este será o novo mestre.

215) PULA-PULA

Riscam-se duas linhas no chão, separadas por 3 metros de distância. Atrás de uma delas enfileiram-se os jogadores (agachados). Quando o mestre dizer "Pula", todos dão um pulo à frente com os pés juntos e param. A um novo sinal avançam com um outro pulo e assim prosseguem até alcançarem a linha de chegada. Quem pular fora da hora (devido às pegadinhas do mestre), deverá dar um salto para trás. Ganha quem cruzar a chegada primeiro, sendo o novo mestre.

216) CORRIDA DE CALCANHAR

Correm vários representantes de cada equipe nessa corrida só de ida, cujo objetivo é cruzar a linha de chegada correndo só com o calcanhar no chão. Ganha quem chega primeiro.

217) IRMÃOS

Inicialmente os jogadores formam pares, os irmãos, que se dispõem em duas colunas. Depois de cada uma houver tomado conhecimento do seu irmão, cada coluna dará formação a um círculo, com um afastamento de uns dois metros aproximadamente. Os dois círculos giram, enquanto os participantes cantam alegremente. A um sinal dado pelo professor (apito) desfazem-se os círculos e cada jogador procura o seu irmão. Encontrando devem ambos darem as mãos e abaixar-se. O último a fazê-lo será eliminado. A brincadeira prossegue formando-se novamente os dois círculos primitivos. Vence a última dupla.

218) INSTINTO

Os participantes dão as mãos e formam uma roda. Dentro da roda, ficarão dois jogadores. Um deles ficará vendado e o outro está de posse de um chocalho (uma lata com pedras). O objetivo do que está vendando, é pegar o que está com o chocalho, através do som que este fará. A rodada dura até o vendado conseguir pegar o que está com o chocalho. Quando isso acontece, os papéis se invertem. É uma brincadeira muito longa, mas todos devem participar.

219) SERPENTE

Os jogadores ficam em círculo e um participante permanece no centro, segurando uma corda. Ao início do jogo, o participante que está no centro deve

girar a corda junto aos pés dos integrantes da roda, que deverão pular, não deixando que a "serpente" lhe toque. Quem for tocado pela corda, é eliminado. E o jogo prossegue até só restar um jogador no círculo, o vencedor.

220) REVEZAMENTO DE SACIS

Jogam 4 participantes por equipe. O objetivo é completar um revezamento, correndo com um pé só por um espaço limitado pela linha de chegada e pela linha de partida. Atrás da linha de partida, ficarão 2 participantes de cada equipe. Enquanto os outros 2, ficarão atrás da linha de chegada. A corrida começa. O primeiro jogador da linha de partida corre, com um pé só, até a linha de chegada, onde tocará no primeiro jogador da linha de chegada. Este, deverá correr como saci até a linha de partida e bater no segundo participante da linha de partida, que deverá correr também de um pé só até a linha de chegada e tocar no último participante, que corre como saci até a linha de partida. Tudo isso será feito ao mesmo tempo pelas duas equipes. Ganha a equipe que completar a tarefa primeiro.

221) REVEZAMENTO DE QUADRÚPEDES

As mesmas regras do "Revezamento de sacis", mas os participantes correrão de quatro.

222) SALVE-SE QUEM PUDER

Os jogadores estarão agrupados, a 10 metros da ronda (espaço onde ninguém poderá ser pego). Na frente da equipe, o mestre, que deverá escolher um número de 1 a 30 e guardá-lo na memória. Então, os participantes, um por um, terão a chance de falar o número que acham. Quando alguém acertar, o mestre deverá gritar: "Salve-se quem puder!". Então, o jogador que acertou o número deverá pegar um dos participantes, que neste momento deverão estar correndo em direção à ronda. Quem ele conseguir pegar, estará fora do jogo. O mestre continua com a brincadeira, da mesma forma, até restar um campeão.

223) CORRIDA DO FÓSFORO

Jogam dois grupos, cada grupo em fila lateral, separadas por um espaço razoável, contendo cada fila um número igual de jogadores. Os primeiros de cada uma das filas colocarão uma caixa de fósforo sobre o nariz e tentarão passar a caixa sem o auxílio das mãos para o nariz de quem estiver ao seu lado. Este, recebendo a caixa, passará adiante, da mesma forma. Se deixar cair, basta pegar e começar da onde parou. A fila que terminar primeiro vence.

224) PASSA-PASSA

Formam-se dois grupos iguais, dispostos em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída. De frente de cada grupo e a 2 metros dessa linha, risca-se

um círculo no chão. Os capitães dos vários partidos recebem um saco de milho. Ao sinal de início o primeiro capitão passa o saquinho para trás por cima da cabeça ao segundo jogador do seu partido, este faz o mesmo em relação ao terceiro (assim por diante até o saquinho chegar ao fim da coluna). Ao recebê-lo, o último corre com ele pelo lado esquerdo do seu partido até o círculo, onde o deixa vindo postar-se à frente da coluna. O primeiro a regressar ganha um ponto para o seu partido desde que fiquem postado atrás da linha de saída e o saquinho tenha ficado dentro do círculo, sem esbarrar na circunferência. Cada vez que o último jogador de uma coluna sai, todo grupo dá um passo atrás de modo que fique livre o primeiro lugar. Quem deixar o saquinho cair deve apanhá-lo e voltar ao seu lugar, a fim de poder prosseguir. Anotado o vencedor, os saquinhos são entregues aos agora colocados em primeiro lugar, para ao sinal recomeçarem a passagem do saquinho. A brincadeira continua assim até todos correrem, vencendo o grupo que conseguir maior número de pontos

225) PRISIONEIRO

Jogam duas equipes. Uma de prisioneiros, e outra de guardas. Os prisioneiros estarão em um grande círculo desenhado no chão (prisão). O objetivo é sair desse círculo sem ser pego pelos guardas e chegar até um outro círculo desenhado há vários metros dali. Quem não conseguir e for pego, retorna à prisão. Quem conseguir chegar ao outro círculo (ronda), já está imune e não poderá mais ser preso. Todavia, quem já estiver imune, tem autonomia

para ajudar os demais a saírem da prisão. A brincadeira acaba quando todos os prisioneiros escapam, o que levará à inversão de papéis.

226) SINAL VERMELHO

Os jogadores estarão dispostos em uma fileira lateral, atrás da linha de partida, a uma certa distância será marcada a linha de chegada. O mestre chamará a atenção dos jogadores e dirá bem alto a palavra verde, todos correm. Ouvindo a palavra vermelho, todos param. O mestre repetirá as palavras a seu gosto. Vence quem primeiro atingir a linha de chegada.

227) CACHORRINHO

Pega-pega comum, só que os participantes só poderão correr de quatro, como cachorrinhos.

228) ESCONDE-DOG

Esconde-esconde comum, só que todos os participantes deverão brincar de quatro (como cachorrinhos). As demais regras são as mesmas.

229) CACHORRO CEGO

Correm dois participantes de cada equipe nessa corrida só de ida. O objetivo é cruzar a linha de chegada de quatro e de olhos vendados. Quem conseguir isso primeiro, vence a prova.

230) TROCA PERIGOSA

Os participantes formam uma roda gigantesca e escolhem um bobo, que ficará no centro dela. A cada rodada, o bobinho irá ordenar que duas pessoas troquem de lugar. Ex.: BOBINHO: - Maria e Beto. Imediatamente, Maria deverá ir para o lugar de Beto e Beto deverá ir para o lugar de

Maria. Enquanto isso acontece, o bobinho tenta pegar um dos dois. Se não conseguir, faz outra rodada. Se conseguir, quem foi pego é o novo bobo.

231) QUEM SE VESTE PRIMEIRO

Jogam um participante de cada equipe. Cada participante receberá um mesmo número de roupas e deverá vesti-las. Quem vestir todas as roupas primeiro, ganha a prova.

232) VÔLEI CEGO

Regras do voleibol comum. Se coloca um pano sobre a rede. Assim os jogadores de um lado não vêm o do outro, somente verá a bola vindo em direção a seu campo.

233) VÔLEI DE LENÇOL

Regras do voleibol comum. Cada equipe terá um lençol, todos da equipe seguraram nas bordas de seu lençol (como uma rede), a bola deve ser recebida no centro do lençol e arremessada pelo movimento de puxar as bordas do lençol e a bola vai ser lançada para o outro campo.

234) CARANGUEJOBOL

Regras do futebol comum. É um futebol adaptado todos deitados em decúbito dorsal (barriga pra cima), se movimentaram sem poder tocar o bumbum no chão o objetivo e chutar e fazer gols como no jogo normal.

235) IR À CAÇA

As crianças ficam em fileiras, exceto uma, o caçador, situado bem distante do grupo. Cada qual risca um círculo no chão para marcar seu lugar. Para começar, o caçador caminha pelo campo aproximando-se dos jogadores, a

quem pergunta: - Quem quer caçar onças comigo? h. Todos que desejam acompanhá-lo colocam-se atrás dele em coluna um por um e seguem-no no seu passeio. Daí a pouco ele faz outro convite, mudando o nome do animal, sempre a colocar-se com os companheiros em fila atrás de si. Quando todos estão acompanhando-o, conduz a coluna para um local bem distante dos lugares marcados, gritando inesperadamente: g - Bum h. Ao ouvirem o tiro, todos correm para se apossarem de um círculo, que representa a caça. O primeiro a consegui-lo vai ser o novo caçador no reinício da brincadeira. Se o caçador acha que os companheiros estão demorando a aceitar seus convites, poderá ordenar: g - Todos à caça h, devendo ser atendido pelos colegas.

236) TIGELA

Jogam duas equipes e dois líderes. Cada líder deverá ficar a 2 metros de sua equipe. Ao lado de cada líder, deverá haver uma tigela em cima de uma mesa. Ao sinal do mestre, as equipes começarão a jogar bolinhas de papel para o líder, que deverá pegar e colocá-las na tigela. Não vale pegar as bolinhas quem caírem no chão, tem que pegar quando elas estiverem no ar. Em 1 minuto, o líder que conseguir pegar mais bolinhas, dá vitória à sua equipe.

237) BARRA-MANTEIGA

Jogam duas equipes. Cada equipe tem seu campo. Os campos são separados por um espaço vazio de 8 metros. Alternadamente, os jogadores vão até o lado adversário. Todos devem estar com as palmas das mãos viradas para cima. O jogador bate com a palma de sua mão numa das mãos e corre para o seu lado. Quem receber o toque, imediatamente corre atrás e tenta pegar o adversário, se conseguir, este passa a ser da equipe que o apanhou, e o jogador que o pegou faz a mesma coisa no grupo contrário. A equipe que conseguir agarrar mais do outro grupo é a vencedora.

238) ESTOURA-BEXIGA

Jogam duas equipes. Os participantes de cada equipe deverão ficar em fila, cada um deverá ter uma bexiga cheia. A 10 metros de cada fila, haverá um ajudante, que estará sentado. Ao sinal, o primeiro de cada coluna deve correr segurando o balão até a cadeira e estourar o balão sentando em cima do respectivo ajudante. Depois, volta para a sua coluna, dando a vez para o próximo participante que repetirá a ação e assim por diante até estourar todos os balões. A equipe que completar a tarefa primeiro ganha.

239) BALEADO

É como um pega-pega, mas com bola. Só na primeira vez, o mestre deverá jogar a bola para o alto e citar o nome de alguém, que deverá pegar a

bola e balear um corredor, dizendo: "baleei fulano". Quem for baleado deverá pegar a bola e balear mais um, que deverá fazer o mesmo.

240) DESAMARRAR NÓS

Jogam um participante de cada equipe. Cada um recebe uma corda (ou cordão) com um mesmo número de nós. Ganha quem desatar todos os nós primeiro.

241) TATO

Jogam vários participantes de cada equipe. São duas rodadas: cada equipe tem seu tempo. É feita uma fila lateral. Por sorteio, um dos integrantes da fila será o bobo. Ele deverá ser vendado. Logo após, o mestre sorteará o nome de outra pessoa e dirá para o bobo. A função do bobo é, através do tato, adivinhar quem é a pessoa que o mestre falou. Para isso, ele se dirigirá à fila e tocará todos os participantes, um por um. Se estiver em dúvida, poderá pedir que as suas opções dêem um passo a frente, para que ele possa tocar novamente nelas. O bobo só poderá tocar uma vez em cada participante, exceto nos que ele destacou (três vezes). Depois de apalpar corretamente, ele levantará o braço de quem ele acha que é a pessoa. Depois, é a vez da outra equipe. A equipe que acertar, ganha a pontuação. OBS.: Em caso de participação de pais, fazer com que o pai seja o bobo e o filho integre a fila.

242) CEGUINHO

Jogam um participantes de cada equipe. No centro do local da prova, estica-se um barbante, onde será pendurada uma maçã ou bombom, à altura da boca dos participantes. Cada jogador será vendado e, ao sinal, deverão, com as mãos para trás, tentar dar uma mordida na maçã. O que conseguir dá a vitória para a equipe.

243) TAGARELA

Jogam um participante de cada equipe, um de cada vez. O mestre dá um tema qualquer (o que você acha da escola, como está o Brasil, acordar cedo...) Cada participante tem 5 minutos para falar. Quando o mestre apitar pela primeira vez, ele começa dizendo todas as vantagens do tema e porque gosta. Ao apitar novamente, ele deverá falar mal do assunto e detalhar todas as desvantagens. O mestre apitará de novo e ele voltará a falar bem. Não pode parar de falar sequer dois segundos. Depois, é a vez do adversário. Dá certo e é super-divertido ouvir.

244) ASSOPRE O ALGODÃO

Jogam dois times. Todos os componentes deverão assoprar um algodão, sem encostar com nenhuma parte do corpo e sem deixá-lo cair no chão.

As faltas são: deixar o algodão tocar uma parte do corpo e deixar o algodão cair sendo o último a assoprar. Vence a equipe que tiver menos faltas. OBS.: Se o algodão cai no chão, um participante rival ao último a assoprar, deverá continuar a brincadeira.

245) QUEM COME MAIS EM MENOS

Jogam um participante de cada equipe. Seu objetivo será comer 6 bananas seguidas. Vence quem terminar de comer primeiro.

246) QUEM CONSEGUE POR MAIS GENTE

O desafio de cada equipe é o de conseguir por o maior número de pessoas dentro de um espaço limitado. Em 1 minuto, a equipe que conseguir por mais pessoas, vence a prova.

247) VELA MALUCA

Cada equipe será composta por 6 pessoas. Cinco delas ficarão em uma fila antes da linha de partida e cada um terá uma caixa de fósforos. O outro componente ficará a 7 metros de distância de frente para a fila e servirá como "marco de giro". Do lado (distante uns 3 metros), deverá ficar o mestre, com uma vela apagada na mão. Ao sinal, o primeiro da fila deverá correr em direção ao "marco de giro" e deverá dar 25 voltas ao redor dele. Após as voltas, deverá

tentar ir em direção à vela para acendê-la com o fósforo. Depois de acesa, o coordenador apagará rapidamente com um sopro, permitindo a saída do segundo que deverá fazer o mesmo procedimento. Vence a equipe que concluir a prova primeiro.

248) LABIRINTO

Como um pelotão, os participantes ficarão dispostos em fileiras de 8, exceto dois, que servirão de gato e cachorro. Dado o sinal de início, o cachorro perseguirá o gato e os integrantes das fileiras, dando-se as mãos limitarão os caminhos do labirinto. O cachorro e o gato poderão correr entre as fileiras, não lhes sendo, porém, permitido cortá-las. A substituição será feita quando o gato for apanhado pelo cachorro.

249) REVEZAMENTO DE PESCOÇOS

Correm uma dupla de cada equipe nessa corrida de ida e volta. As duplas se posicionarão atrás da linha de partida. Cada dupla é formada por um montado e um montador. O montador deverá montar no pescoço do montado. Ao sinal, as duplas deverão correr até a linha de chegada. Lá, o montador desce e o montado sobe em seu pescoço, ou seja, os papéis se invertem. Depois, as duplas retornam à linha de partida. Quem completar a tarefa primeiro, vence a prova.

250) ALVO CEGO

Jogam um representante de cada equipe, mas os companheiros de time poderão ajudar. Cada jogador ficará a dois metros um do outro e, com os olhos vendados. O objetivo do jogo é um jogador baleiar o outro. Porém, como estão vendados, precisarão da ajuda da equipe para conseguir isto. Vence o jogo o "cego" que baleiar o outro.

251) MAMÃE, POSSO IR?

Alguém é sorteado para ser a mãe ou o pai. O escolhido coloca-se num certo ponto — de chegada — com os olhos fechados, dando as costas para os demais participantes, distanciados alguns metros, em coluna. Ocorre então o diálogo: — Mamãe (ou papai), posso ir?

- Pode.
- Quantos passos?
- Dois, de canguru.

A criança dá dois passos pulando como um canguru. A brincadeira continua com a mãe sugerindo vários bichos: formiga, quando serão dados passos pequenos; caranguejo, o passo será dado para trás, de costas; e outros. Cada bicho deve ser imitado. O término da brincadeira se dá quando uma

criança consegue chegar ao local onde está colocada a mãe, tomando o seu lugar.

252) BALANÇA CAIXÃO

O "rei" senta-se no "trono". O "servo" apóia o rosto no seu colo; os outros formam uma fileira atrás do "servo" apoiando-se uns nas costas dos outros. O último da coluna dá um tapa nas costas da pessoa da frente e vai se esconder. Assim por diante até chegar a vez do "servo" o qual irá procurar todos recitando: "Balança caixão. Balança você. Dá um tapa nas costas e vai se esconder".

253) CAÇADORES NA SELVA

três participantes fazem o papel de caçadores; os demais se dividem em grupos, que representam um tipo de animal: o grupo de leões, de tigres, de elefantes etc. Cada grupo escolhe 2 lugares afastados um do outro para serem seus esconderijos. O chefe da brincadeira diz por exemplo: "Que venham os tigres!". Então os jogadores que representam os tigres correm de um esconderijo para o outro, e os caçadores tentam pegá-los. As crianças presas passam a ajudar os caçadores. E assim continua com os demais animais.

254) CORRIDA DO VARAL

Divida os jogadores em dois ou mais times iguais. Cada time forma uma fila. Marque duas linhas no chão: uma é a linha de partida onde fica o primeiro jogador de cada fila. Na outra, a uma distância aproximada de seis metros, dois jogadores seguram o varal de estender roupa. Ao sinal, o primeiro jogador de cada time vai até o varal, pendura a roupa e volta para o fim da fila. O segundo jogador vai até o varal, tira a roupa e volta, entregando para o terceiro e indo para o fim da fila. A seqüência se repete até todos os jogadores terem participado. Vence a equipe que terminar primeiro.

256) PLANTANDO BANANEIRA

É uma corrida só de ida, onde correm um participante de cada equipe (plantando bananeira). Quem cruzar a linha de chegada primeiro, vence.

256) CABO DE GUERRA

Para brincar de "cabo-de-guerra", vocês precisarão de uma corda. Primeiro, escolham um espaço e tracem uma linha no chão para dividi-lo ao meio. As crianças devem ser separadas em dois times, sendo que cada time fica com um lado do espaço. Os participantes ficam em fila e todos seguram na corda. Posicionem a corda conforme o desenho ao lado. Alguém de fora dos grupos dá um sinal para começar a partida. Ele será também o juiz que fiscalizará o jogo de forças. Os participantes devem puxar a corda, até que uma

das equipes ultrapasse a linha no chão. Serão vencedores aqueles que puxarem toda a equipe adversária para o seu espaço.

257) PEGA E VOLTA

Traça-se duas linhas no chão, distanciadas 30 à 40 metros uma da outra. As crianças colocam-se em uma das linhas, de costas para a outra linha, onde serão colocadas tantas bolas ou tantos objetos quanto o número de crianças. Dado o sinal as crianças partem andando de costas para a outra linha. Ao chegar, cada criança apanha um objeto e, fazendo esquerda ou direita, volver, volta andando de lado; a criança que atingir em 1º lugar a linha de partida, será o vencedor. As crianças devem se colocar a 1 metro de distância uma da outra. É proibido correr ou segurar os colegas.

258) CORRIDA DO MILHO

Traçam-se duas linhas paralelas e distantes. Atrás de uma das linhas, coloca-se uma bacia com grãos de milho. Atrás da outra linha, os participantes são reunidos aos pares - um deles segura uma colher e o outro um copo descartável. Dado o sinal, os participantes com a colher correm até a bacia. Enchem a colher com milho e voltam para a linha de largada. Lá chegando, colocam o milho no copo que seu companheiro segura. Vence a dupla que primeiro encher o copinho com milho.

259) CORRIDA DO OVO NA COLHER

Marca-se um local de partida e outro de chegada. Cada corredor deve segurar com uma das mãos (ou a boca) uma colher com um ovo cozido em cima. Vence quem chegar primeiro ao local de chegada, sem derrubar o ovo. Se quiser variar, substitua o ovo cozido por batata ou limão.

260) JOGO DAS ARGOLAS

Enche-se com água garrafas de refrigerante (plásticas e grandes) e aperta-se bem as tampas. Arruma-se as garrafas no chão com pelo menos um palmo de distância entre elas. Faz-se uma linha de arremesso a cerca de 1,5 metros de distância. Cada participante recebe cinco argolas (ou pulseiras), para fazer cinco tentativas. Vence quem acertar mais argolas nos gargalos das garrafas.

261) BOLA DENTRO

Jogam todos os participantes, cada um representando sua equipe. Pegue uma lata e coloque a uma distância de mais ou menos três metros do grupo. Os jogadores, um de cada vez, de posse de uma bolinha pequena, deverá arremessá-la, tentando fazer com que ela entre dentro da lata. Cada jogador que conseguir

fazer com que a bola entre, marca um ponto para a sua equipe. Ganha a equipe que tiver mais pontos.

262) TOURO

Inicialmente é escolhida uma pessoa para ser o touro, depois todas as outras crianças formam uma roda e ficam de mãos dadas. O touro é colocado no centro da roda! A obrigação do touro é fugir! Primeiro ele tem que conseguir escapar da roda, e as crianças que estão na roda devem fazer de tudo para não deixá-lo sair (Segurando suas mãos o mais forte possível), atentos para o fato de que elas não podem soltar as mãos. Normalmente o touro vai correndo e se joga com toda força em cima dos braços das crianças da roda e consegue sair. Depois que o touro consegue livrar-se da roda ele deve correr o máximo possível e todas as crianças que estavam compondo a roda devem correr atrás dele, até pegá-lo. Ganha a criança que conseguir pegar o touro, e essa criança tem o direito de escolher o próximo touro (que não pode ser o mesmo de antes).

263) CARACOL

Depois de desenhada a figura no chão, as crianças determinam uma ordem entre elas. A primeira joga a sua pedrinha no número 1. O objetivo é percorrer todo o caracol, pulando com um pé só em todas as casas, até passar por todas, só não vale pisar naquela em que está a pedrinha. Quando chega ao

céu, ela descansa e retorna da mesma maneira: pulando em cada casa até o número 1, agacha, apanha a pedrinha e pula para fora do caracol. Para continuar a brincadeira, ela joga a pedrinha no número 2 e assim por diante. Não vale jogar a pedrinha na risca nem atirá-la fora do diagrama, se isso acontecer, perde a vez. Vence quem completar o percurso primeiro

264) ELÁSTICO

Duas crianças são escaladas para segurar um elástico com os pés, ficando aproximadamente distantes 2 metros uma da outra. A criança que fica no centro do elástico tem de fazer todos os movimentos combinados com os colegas antes de iniciar a brincadeira. Pode ser pular com os dois pés em cima do elástico, com os dois pés fora, saltar com um pé só etc... Se conseguir, ela passa para a próxima fase, que é a de executar os mesmos movimentos, só que os dois colegas passarão o elástico para o tornozelo, joelhos, coxa e cintura. Os mesmos movimentos deverão ser repetidos. Se a criança errar, trocará de posição com um dos colegas que esta segurando o elástico. Ganha quem pular o elástico até a cintura sem errar.

265) CAVALO DE GUERRA

Jogam várias duplas. Os jogadores montam no pescoço dos companheiros e tentam derrubar os rivais dando travesseiradas. Mas só pode

bater quem estiver em cima do pescoço. Quem cai, é eliminado. Quando sobrar apenas duas duplas, saberemos quem ganha.

266) PEGA-ANDANDO

É um pega-pega comum, mas não pode correr, só andar rápido.

267) SEGUINDO A SOMBRA

A brincadeira é feita com crianças aos pares. Uma criança tem que pisar na sombra da outra, sem errar. Quanto mais rápido andar a criança da frente, mais difícil será acertar sua sombra.

268) MELANCIAS

Uma criança será o cachorro, uma será a dona do cachorro e das melancias e outra será vizinha. As demais serão as melancias. As melancias se colocam agachadas uma ao lado da outra, a uma distância aproximada de um metro, ficará o cachorro e próximo a este, sua dona. A vizinha se aproxima e pede à vizinha que a deixe apanhar alguma coisa no seu quintal. A dona do cachorro responde: - Vá, mas cuidado com o cachorro! A outra se aproxima das crianças (melancias) como se escolhesse a melhor dando "choque" e leva uma correndo. O cachorro corre atrás latindo. As melancias roubadas são coladas em local próximo. A brincadeira prossegue até que todas as melancias sejam

roubadas. Após isso, a dona sai com o cachorro à procura das melancias. O jogo termina com a dona das melancias correndo atrás da vizinha tentando recuperar as melancias.

269) PORTEIRO

De mãos dadas os jogadores formam um círculo. Afastando o pé direito para o lado, manterão firme o esquerdo, deixando espaço a sua direita. Ao sinal um chutará a bola com o pé direito tentando fazê-la atravessar o vão deixado à direita de um outro companheiro. Este impedirá a passagem da bola e desviará chutando-a ao lado oposto. Será eliminado o que deixar a bola escapular para a sua direita.

270) ADOLETÁ

A-do-le-tá Le-pe-ti Pe-ti-co-lá Le café com chocolá A-do-le-tá

Os componentes fazem formação de roda, onde se desloca a mão direita de forma a bater com a palma no dorso da mão direita do seu componente do lado e assim em diante. Este movimento segue a silabação da música. O último a ser batido de acordo com a silabação da música sai da brincadeira.

271) SEQÜÊNCIAS

Cada monitor deverá ter uma caneta com cores diversas, ficando um com a cor preta. Cada grupo receberá uma sequência de cores diferentes. Ex. 1º

grupo: amarelo, azul, vermelho, rosa e laranja. 2º grupo: azul, rosa, amarelo, laranja e vermelho. Assim por diante. Os monitores deverão estar espalhados pelo local. Os participantes devem andar juntos. Quando encontrar um monitor deverá perguntar: Que cor você tem? Monitor: Que cor você quer? O participante fala a cor na sequência recebida, se o monitor tiver a cor, ele risca nas mãos dos participantes. Se não tiver, fala que não tem e o grupo vai atrás de outro monitor. Se o monitor tiver com a caneta preta, ele risca toda a sequência anulando tudo, fazendo com que o participante inicie novamente. No decorrer da atividade os monitores podem trocar de caneta. Ganha o grupo que terminar a sequência primeiro.

272) CANTO DOS BICHOS

Formar pares através do canto dos bichos para a integração social e conhecimento por parte do grupo, através da imitação dos bichos (ex. burro e burra, égua e cavalo, papagaio e maritaca, galo e galinha, gato e gata, etc.). Cada participante recebe o nome de um bicho, dado o sinal de início, começam a imitar o animal, tento que encontrar o seu par.

273) CADEIRA VAGA

Os participantes formam um círculo, sentados em cadeiras, ficando uma vaga. O bobinho ficará no centro da roda. Ele deverá sentar na cadeira que está

vaga e os demais participantes deverão sempre se deslocar para a direita, fazendo com que a cadeira vaga fique cada vez mais longe do bobinho. Isso se repetirá até o bobinho conseguir ocupar a cadeira vaga, fazendo com que a pessoa que permitiu que isso acontecesse o substitua.

274) COLHER CORRENTE

Formam-se duas filas, com número igual de participantes, que ficam sentados frente a frente, cada um com uma colher de sobremesa. O primeiro da fila recebe na sua colher, presa com o cabo na boca, um ovo, que deverá passar para colher do vizinho. A brincadeira começa e, sob uma ordem dada pelo animador, cada um deverá passar o ovo, com a colher na boca, para a colher do vizinho, sem ajuda das mãos, que se encontram cruzadas nas costas. Toda vez que o ovo cair, poderá recolhê-lo com a mão e continuar a brincadeira. Será vencedora a fileira que primeiro conseguir passar o seu objeto de colher para colher até o final.

275) CORRIDA COM ÁGUA

O Dirigente coloca um balde cheio de água na frente de cada grupo e uma garrafa vazia a uns metros da linha de partida. Dado o sinal, o primeiro de cada equipe enche o prato com água, corre para a garrafa, derrama a água dentro

dela, sem tocá-la, e vai entregar o prato ao seguinte, que faz o mesmo. É vencedora a equipe que encher em primeiro lugar a garrafa.

276) CORRIDA DA VELA ACESA

Esta é uma recreação para toda a unidade formada em fila. O primeiro desbravador de cada fila segura uma vela acesa. Ao dar a voz de comando, este corre para frente, passa ao redor de uma cadeira a certa distância, volta, e logo entrega ao segundo desbravador, sem deixar que a vela se apague. Se isto acontecer, o desbravador deve ir a uma mesa sobre a qual existem fósforos, a fim de acender a vela novamente. Este trajeto estende-se até que o último desbravador complete a tarefa. Ganha a unidade que terminar primeiro.

277) JOGO DA MAÇÃ

Quatro componentes de cada equipe são divididos ficando uma equipe em frente da outra, tendo o primeiro componente da fileira uma maçã. Ao sinal do dirigente, os dois primeiros descascam a maçã, passando ao companheiro, este a parte ao meio e passa ao terceiro que a parte em quatro e passa ao último que a comerá. O que primeiro acabar de comer dará aviso disto. Cantando como se fosse um galo e é o vencedor.

278) CORRIDA DE BANDEIRAS

Esta é uma brincadeira de muito movimento e vivacidade da parte dos participantes. As equipes podem ser unidades masculinas ou femininas, e podem ser diferenciadas por cores, em suas bandeirinhas: Vermelho e Azul. O número de participantes pode variar de acordo com a capacidade do pátio ou campo, podendo assim unir ou não mais unidades. Também terá que ser do mesmo número de participantes em cada equipe. A disposição dos participantes será como se indica na ilustração, ou seja: a metade de cada equipe frente a frente. Sob a ordem do juiz, (que se encontra no centro da área do jogo) por apito, sinal ou voz, as pessoas designadas para iniciar a corrida, sairão em sentido inverso, um de uma equipe e outro da contrária. A corrida

deve ser realizada sem demora, entregar a bandeira pela haste na mão do companheiro oposto. Os participantes não deverão sair da linha para receber a bandeira. Logo que a receba correrá até seu companheiro em frente que espera recebê-la, e assim sucessivamente até terminar com todos os jogadores e o último que a receber correrá até o centro para plantá-la na meta ou entregá-la nas mãos do juiz. Este declarará equipe vencedora a que corresponde à bandeira recebida primeiro no término do jogo, a vermelha ou azul.

279) CORRIDA DO BAMBOLÊ

Para iniciar o jogo, o dirigente da brincadeira dará um sinal e o primeiro desbravador de cada fila deverá colocar o bambolê pela cabeça e tirando-o pelos pés e imediatamente entregá-lo ao seguinte participante que também fará o mesmo. O último desbravador da fila depois de ter atravessado o bambolê, deve correr até o limite designado para deixar o aro, voltando imediatamente para o seu lugar. Vence quem o fizer em menos tempo.

279) CORRIDA DO LEQUE

Os participantes ficam atrás da linha de saída. Entregue a cada time uma bolinha de pingue-pongue e um leque. Dado um sinal, o primeiro participante de cada grupo deve colocar a bolinha no chão e abaná-la com o leque, tentando levá-la até o gol. Não pode tocar a bolinha com as mãos, porém deve estar atento para protegê-la porque é permitido abanar a bolinha do adversário para dificultar o seu percurso. Feito o gol, a pessoa volta correndo com a bolinha nas mãos e entrega ao próximo participante, que vai repetir a operação. Ganha quem fizer mais gols.

280) HANDSABONETE

Modificação do jogo de handebol, onde as traves são substituídas por baldes e a bola é trocada por um sabonete. Dois baldes serão colocados um em cada extremidade do espaço, cheios de água até a metade. Os participantes estarão divididos em dois grupos. O recreador entregará a eles um sabonete já

molhado, que servirá de bola. O sabonete será conduzido e arremessado com as mãos. O jogador que tiver a posse do sabonete não poderá deslocar-se, enquanto os outros se deslocarão livremente. O intuito dos jogadores será embocar o sabonete dentro do balde, podendo para isso fazer passes com seus companheiros. Cada vez que conseguirem pôr o sabonete dentro do balde, farão um ponto para sua equipe. O jogo recomeçará, com o mesmo sabonete, sempre molhado. A atividade terminará por tempo ou pontos, desde que estabelecido previamente. Vencerá a equipe que fizer o maior número de pontos.

281) JOGO DA TOALHA

Os participantes se assentam em forma circular, e o animador, que se encontra no centro do círculo, convoca quatro voluntários para segurarem as quatro pontas de uma toalha. Todas as vezes que o animador der uma ordem, os quatro jogadores que seguram as pontas da toalha devem executá-lo ao contrário. Assim, quando disser: "levantem a toalha", devem abaixá-la. Pode ainda dizer "para a direita", "Para a frente", etc. O jogador que por engano não executar a ordem contrária será substituído, vencendo o que ficar mais tempo participando, executando ordens contrárias.

282) CADEIRA EXPLOSIVA

Num extremo do terreno marca-se o pique. De costas para ele e do lado oposto do campo, dispõem-se as crianças em semi círculo, em torno a um jogador isolado. Ao sinal de início, o jogador central põe-se a contar uma história. Inesperadamente, ele anuncia: g - Nisto, a caldeira explodiu h, correm todos para o pique perseguidos pelo contador de histórias. O primeiro a ser apanhado troca de lugar com ele, cabendo-lhe reiniciar a brincadeira, desde que não se tenha deixado pegar de propósito. Quem, na ânsia de fugir, desrespeitar os limites laterais do campo é considerado apanhado.

283) PIQUE-COR

Uma versão de pega pega com tiras de papel crepom coloridas, onde cada grupo receberá uma cor e deverá pegar uma cor determinada.

Ex. O grupo vermelho pega o grupo que está com a tira verde. O grupo verde pega o grupo com tira amarela, estes pegam os laranja, que pegam o rosa, que por sua vez pegam o vermelho. Ganha o grupo que conseguir pegar a tira do outro grupo primeiro.

284) PIONEIROS E ÍNDIOS

O alvo dessa brincadeira é um grupo abastecendo de alimentos outro pioneiro supostamente sitiado por uma tribo de índios. O pioneiro é confinado a uma tenda ou numa pequena área no centro do campo. Divida os jogadores

em número igual de pioneiros e índios. Forneça a cada pioneiro um pedaço de papel no qual está escrito o nome de um mantimento ou profissão. Um número em cada papel indica o número de pontos a ser dados por esse suprimento especial. Por exemplo: pão - 10; geleia - 15; fruta - 5; suprimento de primeiros socorros - 50; etc. A ambas as partes dão - se 10 minutos para se prepararem para a brincadeira. O chefe índio distribui seus guerreiros ao redor de todo o campo. O capitão dos pioneiros distribui seus homens como achar melhor, fora dos limites do campo, e dá a cada jogador um suprimento de papel. Certamente dá aos melhores jogadores os suprimentos de mais valor. No fim de dez minutos, começa o jogo, e os pioneiros tentam penetrar nas linhas dos índios para entregar seus suprimentos. Os índios capturam os pioneiros por qualquer método previamente combinado. Pode tocar, arrancar faixa dos braços, etc. No instante em que um índio faz um prisioneiro, o prisioneiro começa a contar até cinquenta, enquanto o índio, ou índios, procuram o papel. Se ao fim da contagem os índios não conseguem encontrar o papel escondido, eles escoltam o pioneiro para fora do campo e lhe é permitido experimentar outra vez. Depois da libertação bem sucedida, o pioneiro permanece com os seus companheiros, e os índios não podem tomar os suprimentos que ele trouxe consigo. No fim do jogo, os índios somam os valores numéricos de todos os suprimentos capturados dos pioneiros, e os pioneiros somam o número de suprimentos que realmente entregaram para seu companheiro.

285) PONTARIA

Um grupo de cinco pessoas forma um círculo e cada um tem a ponta de uma corda fina amarrada na cintura e a outra ponta amarrada em um lápis (ou caneta). No centro do círculo coloca-se, no chão, uma garrafa de boca grossa o suficiente para passar um lápis. Os participantes estarão com as mãos colocadas para trás e não poderão falar nenhuma palavra. Apenas com os movimentos do corpo poderão tentar colocar a caneta na garrafa. Ganha o grupo que conseguir em menor tempo.

286) PONTOS CARDEAIS

Divida os participantes em dois grupos e coloque-os em fila. Cerca de uns 5 metros a frente de cada fila risque no chão um círculo com uns 60 cm de diâmetro, e marque o norte em cada um. Ao lado do círculo coloque uma pilha de 16 cartões escritos com os nomes de todos os pontos cardeais, virados para baixo. Ao sinal, o primeiro de cada fila corre, pega um dos cartões, lê e coloca-o na posição certa em relação ao Norte, no círculo. Depois volta correndo, toca o segundo da fila, o qual repete o mesmo trajeto, continuando até que todos os cartões estejam no círculo. Ganha-se um ponto para cada cartão colocado na posição certa e mais outro ponto por terminar primeiro. O time com mais pontos vence.

287) BASTÃO

Forma-se um círculo, onde cada integrante tem em mãos um bastão de madeira ou um cabo de vassoura, logo um fica responsável por dar o sinal de troca. O objetivo é trocar de bastão com o próximo o máximo de vezes possível, sem deixar cair no chão, em sentido anti-horário. Visto que quando é trocado de lugar, o bastão que deixará de ser seu terá que ficar reto, pois se deixa-o inclinado para a direita irá facilitar para o adversário, ou para o lado esquerdo dificultará para o mesmo. E assim vão sendo eliminados os integrantes do jogo, dado por sua rapidez e agilidade.

288) HOJE NÃO

Duas ou mais crianças entram em "acordo" e validam sua participação no "Hoje Não", geralmente através de um aperto de mãos e do grito "Hoje não". A partir disto, todos os dias, quando um participante encontrar outro, poderá agredi-lo da forma que desejar (geralmente com chutes e socos), a não ser que um veja o outro e diga "Hoje não". Quando esta frase é dita, quem a anuncia não poderá ser agredido pela outra pessoa até o final do dia. No dia seguinte, repete-se o mesmo mecanismo, que continua até que o "Hoje não" seja "desligado" e cancelado por ambos.

289) CAÇA FANTASMAS

Forma-se uma roda. Um dos jogadores é escolhido aleatoriamente para sair da sala por alguns instantes. O resto do grupo permanece sentado. Um dos jogadores da roda é coberto com o lençol (é importante que não apareça nenhuma parte do corpo e que o jogador permaneça em silêncio). Logo o jogador que está do lado de fora da sala volta e deverá adivinhar qual colega foi coberto. Em outro momento dois participantes podem trocar de lugar ou até mesmo o grupo todo, dificultando para quem está adivinhando. Os participantes podem discutir na roda a posição que estavam sentadas, quem estava de um lado, quem estava de outro e o que mudou (as trocas), ou quando houver diminuição do interesse pelo jogo.

290) ALMOFADÃO

Os jogadores formam um círculo. um participante é escolhido aleatoriamente para jogar a almofada para o alto (dentro do círculo). Após observar onde a almofada caiu e dizer quantos passos poderia dar até chegar na almofada, partindo do seu lugar no círculo. Logo, de olhos vendados, dará tais passos e tentará sentar na almofada. Será vitorioso o participante que conseguir sentar-se na almofada. Caso não tenha conseguido repetirá a situação sem a venda nos olhos para reavaliar sua estimativa.

291) FUTBEXIGA

Jogam um participante de cada equipe. O objetivo do jogo é não deixar a bexiga cair, batendo ela para o adversário. Quem deixar a bexiga cair, dá um ponto pro rival. Vence quem tiver mais pontos.

292) DORMINHOCO

Jogam várias pessoas e um dorminhoco. O dorminhoco deitará no fundo da sala e os participantes deverão tocar, bater, mexer e incomodá-lo, até num ponto em que ele se irrita e desperta. Quando ele acorda, ele pega no braço de alguém. Este será o novo dorminhoco e deverá fazer o mesmo.

293) PASSA ANEL

Os jogadores se colocam lado a lado, com as mãos unidas. Uma delas é escolhida para passar o anel que está entre as mãos da criança. Inicia-se o jogo com a criança que está com o anel, passando de uma em uma das crianças, tentando deixar o anel por entre mãos unidas. Após ir em todas as crianças, ela já deverá ter deixado o anel com uma delas. Após isso, a criança que estava com o anel e que o passou a outra, pergunta a qualquer uma das crianças, menos àquela que está com o anel: Com quem você acha que está o anel? Se a criança escolhida acertar, deverá pagar uma prenda.

294) AUTÓGRAFOS

Os participantes estarão livremente dispostos. De posse de lápis e papel, cada participante deve, no tempo estabelecido pelo coordenador, obter o maior nº de autógrafos de pessoas. Obterá triunfo o participante que conseguir no tempo estabelecido o maior número de autógrafos.

295) CORRIDA DO NÓ

Os participantes serão divididos em equipes sentados nas cadeiras coluna. O 1º participante de cada equipe com um lenço grande amarrado entre o cotovelo e o ombro (braço esquerdo). Ao sinal dado o jogador desamarrará o lenço com a mão direita vira para trás e amarra no braço esquerdo do seguinte. Assim segue até que o último desamarre o lenço e venha até a frente e amarre-o no braço do 1º. Será vencedora a equipe que o 1º jogador levantar o braço esquerdo com o lenço amarrado.

296) DE NARIZ EM NARIZ

Os participantes ficarão em círculo, sentados ou em pé. O coordenador coloca a tampa da caixa de fósforo no nariz de um participante, este, sem tirar as mãos das costas, deve colocá-la no nariz do seu vizinho, e assim, por diante. Quem deixa cair a tampa, deverá apanhá-la com o nariz e sem o auxílio das mãos. Se não o fizer, dá lugar a outro colega. Quando todos os participantes tiverem testado.

297) FUTEBOL SENTADO

Os jogadores serão divididos em dois times, com o mesmo número de integrantes, sentados no chão, a uma distância de dois metros uns dos outros. Marcar um retângulo no chão, indicando os limites da "cancha". A bola será colocada no centro e poderá ser impulsionada com qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços. Ninguém poderá levantar-se. As mãos (ou pelo menos uma delas) devem estar sempre apoiadas no piso. Quando a bola transpor a linha de fundo do campo de jogo, é marcado um gol. No futebol sentado não existe goleiro. A superfície do retângulo será variada, de acordo com a quantidade de jogadores e tendo em conta que estes se coloquem a uma distância tal que não se toquem entre si. Ganha o time que fizer mais gols.

298) QUEDA DE BASTÃO

Todos os jogadores participarão, exceto um. Formar um círculo de 6 metros de diâmetro. O jogador que não entrou na composição do círculo, deverá ficar no centro, segurando o bastão, que terá um de seus extremos apoiados no solo. O jogo começa quando o jogador do centro diz o nome de um dos componentes do círculo e, ao mesmo tempo, solta o bastão. O jogador citado deve correr ao centro e pegar o bastão antes que ele caia no chão. Se conseguir, será o "bastoneiro", caso fracasse, voltará ao seu lugar. O jogador do centro não

poderá chamar o perdedor novamente, antes que todos os demais tenham jogado. Ganhará a partida o jogador quem conseguir ficar mais tempo no meio do círculo.

299) EU TIRO E ELE BOTA

Os participantes distribuem-se em colunas. O coordenador colocará as caixas com vários objetos, na frente de cada coluna, à uma distância de 20 metros. Ao sinal do coordenador, o 1º participante deverá correr até a caixa e retirar com uma só das mãos, todos os objetos da caixa. Deve voltar correndo para sua coluna e o 2º participante deverá repor os mesmos, também usando apenas uma das mãos. Ganhará a partida a coluna em que todos os jogadores já foram até a caixa.

300) CORRE COMADRE

Os participantes devem ficar em uma fileira atrás de uma linha de saída. O coordenador ficará entre eles, segurando uma bola. O coordenador joga a bola rolando até uma outra linha, a de chegada, dizendo "corre comadre". Todos os participantes devem correr tentando atingir a linha de chegada antes da bola. Ganhará a partida os jogadores que conseguirem cortar a linha de chegada antes da bola.

301) DAR O BOTE

Traçam-se duas linhas paralelas distantes vinte metros mais ou menos, uma da outra. No centro da quadra coloca-se um lenço no chão. Os jogadores, divididos em dois grupos igualmente numerados formam duas fileiras voltadas para o centro, atrás das paralelas. Os possuidores do mesmo número se defrontam em diagonal. Dado o sinal de início, saem correndo os números "um" em direção ao lenço com o fim de apanhá-lo e voltar a sua fileira. Aquele que o conseguir, deverá ser perseguido pelo outro que se esforçará por toca-lo antes de chegar ao seu lugar. Se tal acontecer, será eliminado o perseguido e caso contrário, o perseguidor. Os demais pegadores repetirão a ação dos dois primeiros pela ordem numérica ou salteadamente, obedecendo ao chamado do professor. Terminará o jogo com a exclusão total de um dos grupos.

302) CORRIDA DOS NOIVOS

Jogam dois casais de cada grupo nessa corrida, cujo objetivo é cruzar a linha de chegada (o homem com a mulher no colo, feito noivos). Ganha a dupla que chegar primeiro.

303) BATA PALMAS

Dividir os alunos em grupos de 8 colegas. Formar um semicírculo, um aluno afastado dos demais para lançar a bola. O aluno afastado dos demais

lançará a bola para um dos colegas, mas ele só poderá agarrá-la, após bater palmas. O aluno que está com a bola pode ameaçar e não lançá-la. Os alunos deverão ficar atentos e bater palmas, depois de a bola ser lançada em sua direção. Serão contados os pontos negativos no final do jogo.

304) CORRIDA DO PRENDEDOR

Os alunos estarão em equipes, em coluna por um, sentados nas cadeiras. Cada primeiro aluno de cada coluna, com cinco prendedores de roupa sobre a classe. Ao sinal de início, o aluno pega um por um dos prendedores e coloca nos dedos da mão esquerda, vira para trás e retira um por um colocando em cima da classe, até que o último coloque os prendedores nos dedos, venha até a frente, retire um por um, colocando-os sobre a classe do primeiro aluno. Será vencedora a equipe que mais rápido e organizada terminar o jogo.

305) DEFENDENDO A CADEIRA

Ficarão os jogadores em círculo, exceto um, que estará ao lado da cadeira posta ao centro. Dado o sinal, um jogador qualquer do círculo chutará a bola, visando batê-la de encontro à cadeira. O que a defender, não o permitirá, devolvendo a bola, incontinentemente, sem, entretanto, ter o direito de tocar na cadeira. Aquele que conseguir o objetivo do jogo permutará com o do centro.

306) O DONO DA ARENA

Traça-se no chão uma circunferência de 1 a 1,5 metros de diâmetro. No centro do círculo ficam dois jogadores , de braços cruzados sobre o peito, apoiando-se somente em um dos pés, pois que, flexionando o joelho, o outro permanecerá levantado. Dado o sinal , eles começam a pular, empurrando um ao outro com os ombros, a fim de forçar o adversário a sair do círculo ou pisar na linha. Será daquele que realizar primeiro o objetivo do jogo.

307) PERCEPÇÃO

Alunos distribuídos livremente pela sala. Um voluntário retira-se. A turma esconde um colega. Quando o aluno que se retirou retorna, deve identificar quem está faltando, dizendo seu nome antes do tempo estipulado se esgotar. A turma pode dar pistas ou aceitar que o colega descreva aquele que falta, em lugar de dizer seu nome. O professor salienta a necessidade de chamarem-se pelo nome e a importância do conhecimento completo do grupo. A turma pode estipular o número de chances que terá o detetive, bem como a penalidade para o caso de não acertar.

308) TRINCHEIRA

Os jogadores ficarão dispostos em círculo , com os pés regularmente afastados, unindo o direito e o esquerdo, respectivamente aos dos vizinhos à

direita e à esquerda. Permanecerão com o corpo um pouco curvado para a frente, mantendo as mãos sobre os joelhos. Ao centro colocar-se-á um jogador. Dado o sinal, a criança do centro procurará fazer passar a bola entre as pernas das outras. Estas evitarão, empurrando-a com as mãos, tomando, em seguida, a primitiva posição. Aquela que deixar a bola passar substituirá a do centro, que virá para o círculo, ou, conforme prévia combinação, será eliminada. Deste modo o círculo irá diminuindo até desaparecer.

309) NOVELO DE LÃ

Alunos em círculo. Novelo de lã na mão de um colega. O colega que tem o novelo de lã enrola o fio em seu dedo enquanto se apresenta à turma. Quando terminar, passa o novelo para o colega à sua direita, sem cortar a linha, ficando, assim, preso a ele. O colega que recebeu o novelo faz o mesmo e assim por diante, até que o novelo chegue ao primeiro aluno a apresentar-se. A turma estará "amarrada", e o professor poderá fazer considerações sobre o fato de comporem um grupo, um todo em que as ações de seus membros refletem-se, inevitavelmente, sobre todos. Como desamarrar-se? O novelo fará o sentido contrário, mas à medida que cada um solta o fio de seu dedo, deverá recordar não a sua própria apresentação, mas a do colega que o antecedeu. Os alunos perceberão quão preocupados estavam com o que eles mesmos pretendiam falar, e quão pouco escutaram o colega. Deverão, no entanto, fazer um esforço no sentido de recompor a fala do colega e, se preciso, os demais poderão ajudar.

Esta é uma forma de professor e alunos fixarem nomes e características de um grupo, ao mesmo tempo em que chama a atenção sobre as vicissitudes de pertencer a um grupo.

310) SAPO FUJÃO

Participantes dispersos pelo pátio. Um é escolhido um para ser o sapo fugitivo. Os demais ficam agachados e somente aquele que é o sapo poderá pular. Ao comando do coordenador, todos os participantes devem tentar pegar o sapo. O participante que pegar o sapo, ficará no lugar do sapo.

311) MÚMIA

Um dos participantes será escolhido para ser a múmia, este deve deitar-se no chão. Cada participante receberá uma folha de jornal para tampar a múmia, sem deixar que nada fique aparecendo. Ao sinal do coordenador, os participantes devem desvendar a múmia, rasgando, mexendo e olhando o que tem debaixo dos jornais. A múmia estará imóvel, esperando uma oportunidade para pegar alguém, o participante que for pego pela múmia irá tornar-se-á múmia.

312) CORRIDA DA LADEIRA

Correm um representante de cada equipe nessa corrida de ida e volta que deverá ser feita em uma ladeira. Na ida, os corredores irão subir a ladeira, correndo normalmente. Na volta, eles deverão descer a ladeira rolando pelo chão. Quem chegar primeiro, ganha.

313) QUEM COLHE MAIS EM 3

Nessa competição, participam dois representantes de cada equipe. Um subirá em uma árvore frutífera e o outro ficará logo em baixo, com um cesto ou balde na mão. O objetivo dos que estão na árvore é arrancar o maior número possível de frutos em 3 minutos. Quem o fizer, vence a prova.

314) DERRETA O GELO

Algumas horas antes do jogo, o mestre deverá encher algumas forminhas de gelo e, antes de levá-las ao freezer, colocar uma pequena peça plástica dentro de cada quadradinho. No momento da competição, cada equipe receberá um cubo de gelo dentro de um copo plástico. Ninguém poderá tocar o gelo com as mãos ou outro objeto e nem retirá-lo do copo. A pessoa poderá apenas esquentar o copo com as mãos ou com qualquer outra parte do corpo. A primeira equipe que conseguir derretê-lo e entregar a pecinha, ganha um prêmio.

315) CORRIDA DE FUNIS

Introduzir numa corda, dois funis, com a parte mais fina voltada para um laço feito no centro. Os jogadores terão que, apenas soprando, levar os funis até o laço. Quem conseguir primeiro, vence.

316) PULA-PULA

Primeiro, faça dois riscos no chão conforme o desenho ao lado. Um deles será a linha de partida e o outro a linha de chegada. Depois, todas as crianças devem ir para trás da linha de partida e formar duas fileiras com o mesmo número de participantes. Cada criança deve segurar firme na cintura de quem estiver a sua frente. Peçam para alguém ser o juiz. Ele dará o sinal - que pode ser um apito ou um grito - para começar a brincadeira. As crianças que estão em fila devem dar grandes pulos para a frente. A fileira não pode se romper e o pulo não pode acontecer antes do sinal. Caso isso aconteça, a fileira deve voltar à linha de partida e recomeçar seu percurso. Vence a equipe que alcançar a linha de chegada primeiro.

317) MELÃO

As crianças dispõem-se em roda, tendo ao centro um jogador de pose da bola, ou seja, do melão. Todos marcam os seus lugares, riscando um pequeno círculo no chão. Ao sinal de início a criança do centro corre pela roda, atirando a bola para o círculo e pegando-a de volta fingindo arremessá-la a outro, sempre

a fazer toda sorte de proezas com ela, até que de repente dá um pulo bem alto e jogará por sobre os pés para alguém que lhe está atrás. Este jogador deve pegá-la antes que ela bata no chão mas sem sair do lugar. Se o consegue troca de posição com a do centro, no caso contrário continua no meio a mesma criança que repete todo processo procurando pegar outro jogador distraído. A vitória é dos que ficam mais tempo no centro

318) ESCOLHA SEU RIVAL

Haverão duas equipes. Os jogadores estarão lado a lado, todos preparados para correr. As equipes estarão separadas uma da outra. Em cada rodada, um jogador de cada equipe irá participar. É uma corrida comum (50 metros rasos), mas o corredor pode escolher o seu rival. Ex.: É a vez da equipe A escolher. O corredor da equipe A é o Bruno. Bruno deverá gritar o nome de alguém da outra equipe (ex.: Caio). Imediatamente após a escolha, Bruno e Caio deverão correr até a linha de chegada. Quem chegar primeiro, elimina o outro. Agora, é a vez da equipe B escolher... E por aí vai. Vence a equipe que fizer a outra zerar o número de corredores.

319) GUDE

Primeiro, façam um círculo no chão com aproximadamente trinta centímetros de diâmetro. A partir dele dê um passo e risque uma linha. A seguir, dividam as bolinhas de gude entre os jogadores. Todos devem receber a mesma quantidade. Sorteie quem será o primeiro jogador. Com a mão sobre a linha marcada, ele deve jogar uma de suas bolinhas tentando deixá-la bem perto do círculo, mas sem que ela pare dentro dele. Esta rodada acaba quando todos jogarem uma bolinha. Nas rodadas seguintes cada jogador poderá tentar jogar suas bolinhas o mais próximo possível do círculo ou empurrar as bolinhas dos adversários para longe dele. O jogo termina quando todas as bolinhas forem arremessadas e o ganhador é aquele que tiver deixado a sua mais perto do círculo.

320) CINCO MARIAS

Essa brincadeira constitui em, primeiramente, procurar cinco pedrinhas que tenham tamanho aproximado ou confeccionar saquinhos e recheá-los com arroz ou areia. Primeira rodada: Jogue todas as pedrinhas no chão e tire uma delas (normalmente se tira a pedrinha que está mais próxima de outra). Depois, com a mesma mão, jogue-a para o alto e pegue uma das que ficaram no chão. Faça a mesma coisa até pegar todas as pedrinhas. Segunda rodada: jogue as cinco pedrinhas no chão, depois tire uma e jogue-a para o alto, porém desta vez pega-se duas pedrinhas de uma vez, mais a que foi jogada para o alto. Repita. Terceira rodada: cinco pedrinhas no chão, tira-se uma e joga-se para o alto

pegando desta vez três pedrinhas e depois a que foi jogada. Última rodada: joga-se a pedrinha para o alto e pega-se todas as que ficaram no chão.

321) CORRIDA DAS LATAS

Separe 2 latas de leite em pó vazias, 2 pedaços grandes de barbante, prego e martelo. Primeiro, faça dois furos, em cada lata. Eles devem ser feito perto de uma das extremidades, em posições opostas da lata. Depois, passe o barbante bem comprido pelos furos e dê um nó para prender na lata, como se fosse uma alça. Coloque as latas no chão, com a parte dos furos para cima e suba nelas. Segurando os barbantes, um representante de cada equipe deverá correr. Quem cruzar a linha de chegada primeiro, vence a prova.

322) MONTARIA

Corrida de duplas, de ida e volta. Um jogador fica de quatro enquanto seu companheiro monta em suas costas. Na ida, vai de frente, na volta, volta de costas, ou seja, não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

323) NÓ MALUCO

Faz-se a roda e todos estendem os braços para frente e ao sinal do monitor, a roda se fecha e cada pessoa deve segurar duas outras mãos (seja de

quem for). Cada mão segura (uma) outra, ou seja, uma mão não pode estar segurando outras duas por exemplo. O Objetivo é desatar o nó que se forma, sem soltar em momento algum as mãos.

324) BASQUETINHO

Demarcar um quadrado de cerca de 7x7 metros onde as cestas serão distribuídas. As cestas corresponderão a pontos de acordo com o grau de dificuldade de acerto (por exemplo cestas mais difíceis de se acertar valem 200 pontos, 50 para as intermediárias e 10 pontos para as fáceis). Na parte interna das linhas não é permitido entrar para fazer cestas nem para recolher as bolas. participantes, dividem-se em arremessadores, de um lado, e recolhedores de bolas, do outro. Iniciado o jogo, os arremessadores lançam as bolas em direção às cestas, enquanto os recolhedores apanham as bolas que não entraram nas cestas e as devolvem aos arremessadores. Recolhedores não podem fazer cesta. Ao final do tempo de jogo são contados os pontos marcados pelo grupo. O tempo de jogo é de 1 minuto, podendo ser jogado em 2 tempos, ou quantos mais interessar ao focalizador e aos jogadores. No intervalo dos tempos pode haver troca de funções entre arremessadores e recolhedores. Ganha a equipe que tiver mais pontos.

325) NA PAREDE

O jogo é em quartetos. Cada quarteto forma um time. Os jogadores devem estar numerados em 1, 2, 3 e 4 e devem rebater a bola com a mão de modo que ela bata na parede (dentro do retângulo marcado, que é a área de jogo), pingue uma vez no chão e volte para que o próximo jogador rebata. Os jogadores, pela ordem do seu número, revezam-se rebatendo a bola. O número 1 começa e depois o 2, o 3, o 4 e continua com o 1 repetindo a sequência. O time começa com 21 pontos. A cada erro – se a bola rolar, não bater na parede, não bater na área de jogo, pingar duas ou mais vezes no chão antes de ser rebatida – perde-se um ponto. Também perde-se um ponto se a bola for rebatida fora da ordem. A rodada dura o tempo que for preestabelecido, ao final do qual verifica-se a pontuação de cada time.

326) ATRAVESSANDO

Divide-se o grupo em 04 equipes (navios) que formarão uma "Esquadra" e ficarão dispostas em 04 fileiras como um grande quadrado. Cada "tripulante" começará o jogo sentado em uma cadeira. Cada "Navio" deverá chegar ao "Porto Seguro" que corresponde ao lugar que está o navio da sua frente.

Porém , para isso deverá chegar com todas as suas cadeiras e com todos os participantes. Nenhum tripulante poderá colocar qualquer parte do corpo no chão nem arrastar as cadeiras. Quando todos os "navios" conseguirem alcançar o "porto seguro" , o desafio será vencido por toda a Esquadra.

327) LIMPANDO O LAGO

Com uma fita adesiva, demarca-se um círculo no chão, cujo diâmetro dependerá do número de participantes, sua faixa etária e suas capacidades e habilidades. Dentro do círculo se colocam diferentes materiais descartáveis: latas, bacias de plástico, potes de iogurte, etc. Os participantes situam-se no exterior do círculo. O focalizador do jogo reparte as bolas disponíveis e explica ao grupo que se encontra em volta do lago que o mesmo foi contaminado

pelo detritos que o ser humano jogou em seu interior. A contaminação está colocando em perigo a vida dos peixes, por isso o objetivo do grupo é limpar o lago no menor tempo possível. O problema é que não é possível entrar no lago, por isso a limpeza se fará arremessando as bolas contra os objetivos que flutuam no lago para tratar de leva-los até a margem. O jogo termina quando o grupo terminar de limpar o lago.

328) QUEIMADA

Todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei). O professor joga a bola de

meia para o alto e está dado o início. Pode-se colocar uma música para acompanhar o jogo. A criança que pegar a bolas, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega. Para salvar bastará que a criança deixe de JOGAR NO OUTRO e passe para quem estiver sentado (JOGAR PARA O OUTRO). Está então poderá levantar e continuar jogando. Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

329) VÔLEI MALUCO

Dois mestres seguram uma corda atravessada na quadra e os times se colocam um de cada lado da corda. Seu objetivo agora, é não deixar a bola cair no chão. É um voleibol, com as mesmas regras, os dois times juntos devem atingir os 25 pontos. Ao mesmo tempo em que os participantes jogam, os dois devem movimentar-se pela quadra afim de que a quadra se modifique a cada instante, ou seja, os jogadores além de se movimentarem pelo jogo, agora precisam estar atentos às mudanças físicas que a quadra vai sofrendo á medida que a corda vai sendo mexida.

330) BÚSSOLA

Em um local espaçoso dispor o grupo em plena forma de círculo no centro do ambiente. Pedir para que todos observem o local em todos os detalhes sem sair do círculo. Em seguida pedir para que se dispersem e façam o reconhecimento visual e tátil do local, onde já estarão disponibilizados os 4 pontos cardeais (Norte, Sul, Leste, Oeste) feitos com letras recortadas nos materiais descritos acima (espuma, TNT, emborrachado...) no chão estarão colocadas fitas adesivas indicando a direção de cada ponto. Após o reconhecimento, o grupo será vendado e será pedido para que eles circulem pelo ambiente sem se preocupar em encontrar os pontos durante 1 a 2 minutos. Passado esse tempo, reúne-se o grupo no centro novamente, com a ajuda dos focalizadores, tomando-se cuidado para muda-lo da posição em quase encontravam. Inicia-se atividade, pedindo que o grupo se subdivida e encontre os pontos cardeais, á cada ponto encontrado o grupo deverá gritar o nome do ponto em que está.

331) SEGUINDO O CHEFE

Dividir a turma em grupos de cinco pessoas, colocando-as sentados no chão. Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e canetas coloridas. Cada participante fará uma ação de cada vez, passando em seguida o desenho para o outro participante e assim por diante passando por todos um traço de cada vez até que o desenho esteja concluído ou tempo encerrado. Exemplo: o primeiro participante faz um traço, para e a

próxima ação é de outro participante. Os participantes terão também de obedecer as seguintes características individuais:

Participante 1 - é cego e só tem o braço direito; Participante 2 - é cego e só tem o braço esquerdo; Participante 3 - é cego e surdo; Participante 4 - é cego e mudo; Participante 5 - não tem os braços; Portanto, para desenvolverem esses papéis, o focalizador pede que os grupos escolham quem será 1,2,3,4 e 5 entregando vendas para os olhos e tiras de pano para amarrar os braços que não deverão utilizar. Quando os grupos estiverem prontos, começar a contar o tempo, deixando que os grupos façam a atividade sem interrupção. Neste momento o facilitador fica em silêncio, apenas observando o trabalho. Caso alguém solicite ajuda ou informações, reforce as instruções já ditas sem dar outras orientações. Caso algum participante faça perguntas do tipo está certo? Pode fazer assim? Deixe o grupo decidir. Não interfira. Estas situações poderão ser retomadas no momento de debate, para análise e como ilustração para outros comentários.

332) PALHA OU CHUMBO?

Dividem-se dois grupos de crianças. Um deles é sorteado para ficar junto a um poste, de cócoras abraçando o poste e os demais segurando sua cintura e mantendo uma mesma altura. O primeiro componente do outro grupo, toma distância de cerca de 2 metros e sobe nas costas de quem está na coluna junto ao poste. Em seguida sobe outro componente, até que todo o segundo grupo

esteja sobre o primeiro. Nesse momento, o grupo de baixo começa a balançar gritando: - Palha ou Chumbo? O jogo termina quando todos de cima forem derrubados, invertendo as posições:

333) JOGO DOS OVOS

Divide-se as crianças em dois time. Delimita-se o campo e traça-se uma linha ao meio. Cada equipe ocupará um dos lados. No centro de cada campo desenha-se um círculo de cerca de 1 m de diâmetro e dentro coloca-se quatro ovos para cada time (4 ovos é uma boa medida para 10 a 12 jogadores, existindo mais eles deverão se proporcionalmente aumentados). As crianças deverão ir até o campo do adversário e lá pegar os ovos para colocá-los no círculo do seu campo. Os ovos deverão ser transportados um de cada vez. Quando um dos jogadores que estiver transportando um ovo for tocado por um

adversário ele deverá ficar parado no local até que seja "libertado" pelo toque de um companheiro de seu time. Quando um jogador estiver dentro do círculo seja de que campo for ele não poderá ser tocado. Vence quem conseguir transportar os seus ovos primeiro.

334) DUELO DE TITÃS

Os alunos devem ficar em 2 filas sendo uma de frente para outra. Espaços entre um aluno e outro de 1 a 2 metros. Cada aluno deverá ter um número de modo que os números iguais fiquem em lados opostos e em diagonal. Os alunos ficam dispostos dentro dos arcos (que poderá também ser demarcado com círculos riscados no chão), cada aluno tem um número antecipadamente atribuído a ele. Quando o Professor(a) disser um número os alunos cujo numerário corresponde deverão correr em direção as bolas de borracha e deverão proferir arremessos na bola de basquete vazia com o intuito de deslocá-la para fora do quadrado e na direção do seu adversário. Feito isso será computado um ponto para a equipe que conseguiu movimentar a bola para o lado do seu desafiante. 335) PONTE MINADA

Os participantes serão separados em duas equipes, cada equipe terá um bracelete de papel de cor diferente (exemplo: azul e vermelho): uma equipe terá que defender estrategicamente uma ponte (espaço demarcado por uma corda ao chão) enquanto a outra terá por objetivo destruir a ponte introduzindo uma bomba (garrafa de refrigerante de 600 ml, cheia de água), dentro do espaço demarcado. A possibilidade de vitória se dará através da eliminação de todos os componentes da equipe (arrancando o bracelete de todos os integrantes da equipe adversária), destruindo a ponte com a utilização da bomba ou eliminando a pessoa que carrega consigo a bomba.

336) BATALHA NAVAL

Divida o local do jogo em duas partes de forma que um lado não possa enxergar o outro (amarre uma corda e coloque um lençol por cima). A seguir, as pessoas de cada time escolhem um local para si e não podem se mover daí. Quando o jogo começa, cada time ganha uma bola e devem tentar atingir o outro time com essas bombas. Se alguém for atingido pela bomba, está fora e senta ao lado da quadra até o jogo acabar. Não vale se mexer para desviar da bola. Vence quem ficar por último.

337) PINGUE-PULMÃO

Em uma mesa de pingue-pongue, retire a rede e coloque uma bolinha no meio. Em cada rodada, jogam um representante de cada equipe, um de cada lado da mesa. Com as mãos nas costas, eles devem soprar a bolinha para fazê-la cair do lado do time adversário. Quando isso acontecer, a dupla é substituída. Se a bola rolar pela lateral da mesa, recoloque-a no centro. Ganha a equipe que fizer a bola cair do lado da adversária mais vezes.

338) CORRIDA DE LAGARTOS

Correm um representante de cada equipe Uma das pessoas de cada grupo é escolhida como o lagarto, e os demais do grupo embrulham-no em filme plástico (desde o pescoço até os pés, envolvendo também os braços e as pernas).

No JÁ, os lagartos, já deitados de barriga no chão, devem rastejar até o a linha de chegada. Quem o fizer primeiro, vence a prova.

339) QUEBRA-CABEÇA DE BALÕES

Antes da brincadeira, pegue duas frases / fotos, recorte em peças como um quebra-cabeça e coloque as peças dentro de balões. Deixe separado de forma que os balões contendo as peças de cada desenho não se misturem. Haverão dois times. Amarre um balão com barbante no tornozelo de cada um. Cuide para um grupo ficar com as peças de um dos quebra-cabeças, e outro grupo com as peças de outro. No JÁ, os participantes tentam estourar os balões dos adversários, pisando neles. O grupo que montar primeiro a frase / foto que estava dentro dos balões oponentes, vence.

340) CORRIDA PRO LANCHE

Arranje diversos tipos de comida ruim - das que sejam rápidas para comer. Todos fazem duas filas (tenha dois conjuntos de comida iguais) a mais ou menos 3 metros de um saco plástico onde estão as comidas dentro. Cada pessoa corre para o saco plástico, pega uma das comidas sem olhar, deve comê-la até engolir, e corre de volta para a fila. Então a próxima pessoa vai. Não pode trocar a comida, tem que engolir o que escolheu! O grupo que terminar primeiro vence.

341) CAÇADORES DE GENTE

Coloque 5-6 bolas no centro do pátio. Todos jogadores ficam fora da linha do campo. No JÁ, o jogo começa. Quem pegar uma bola pode jogá-la em outros, e quem for atingido cai fora do jogo. Tudo acontece ao mesmo tempo, sem interrupções, e é cada um por si. Se alguém segurar no ar uma bola que lhe foi atirada é a pessoa que tocou a bola que cai fora. Porém quem estiver segurando uma bola não pode caminhar! O único jeito de mover uma bola é ir chutando-a, sem carregá-la. Se alguém caminhar com uma bola, também cai fora. Essa brincadeira é divertida porque é bem rápida e você pode fazer diversas rodadas.

342) ARRANCA-MEIAS

Todos tiram os sapatos e as meias e vestem as meias nas mãos. O objetivo de jogo é arrancar as meias dos outros e ser o último do jogo com pelo menos uma meias nas mãos.

343) AGACHADOS

Crianças dispostas em 3 colunas. A frente de cada coluna a uma distância aproximadamente 1 metro do primeiro colocado, ficará o capitão de cada

equipe. Este segurará a bola A um sinal dado, o capitão atirá a bola ao primeiro de sua coluna que a devolverá e logo em seguida abaixará. O capitão jogará a bola para o segundo da coluna que agirá como o primeiro e assim sucessivamente. A última criança da coluna ao receber a bola gritará - Viva!, marcando ponto para sua equipe.

344) BOLA CENTRAL

Crianças em círculo bem aberto. Bola no centro onde ficará um jogador. A criança do centro atirá a bola a um companheiro do círculo, o qual deverá apanhá-la, colocá-la no centro, e , finalmente, saindo por onde lhe convier, em perseguição a primeira. Enquanto isso, tendo saído pelo vão, deixado no círculo, a criança que estava no centro procurará tocar novamente na bola sem que seja atingido pelo perseguidor. Vencerá dos dois, aquele que alcançar o próprio objetivo. O vencedor ocupará o centro na repetição do jogo

345) PEGA LOGO

Há várias rodadas de 2 minutos. A brincadeira consiste em brincar de pega-pega durante dois minutos. Quem for o pegador quando o tempo acabar, vai sendo eliminado e assim por diante até restar só o vencedor.

346) CORRIDA CONTRA OS PARES

As crianças dispõem-se em rodas, de mãos dadas, todas voltadas para o centro. Um par de jogadores fica por fora. Ao sinal de início, o par deslocado em volta do círculo tocam de repente nas mãos unidas de dois companheiros da roda. Esses saem a correr, sem se largarem as mãos, na direção oposta à do par que os desafiou. Cada dupla tenta, então, dando à volta a roda por seu lado, ocupar os lugares agora vagos no círculo. Quem não consegue, vai para fora. Recomeçará a corrida em torno da roda a fim de provocar outras duas crianças. O par que não conserva as mãos dadas perde o direito desocupar os lugares vazios

347) ANTES DA BOLA

Riscam-se no chão duas paralelas, bem afastadas umas das outras, a fim de limitar o campo. Atrás de uma delas, enfileiram-se os jogadores tendo ao lado o professor de posse da bola. Desenvolvimento: Para iniciar o professor grita: g - Corre compadre h e impulsiona a bola para frente fazendo-a rolar com velocidade, em direção a outra linha. A essa voz os jogadores saem a correr, procurando atingir a linha de chegada antes da bola. A vitória é dos que conseguem tal coisa.

348) CARA E CARETA

Duas equipes, uma cara e a outra careta. Cada uma posicionada em cima das duas linhas de 3 m da quadra, uma de frente para a outra. Quando o mestre gritar "CARA", a equipe CARA deve correr e pegar os integrantes da equipe CARETA, eliminando-os. Quando o monitor gritar "CARETA", a equipe CARETA deve correr atrás da equipe CARA, para pegá-los. Existe um limite ao final de cada lado da quadra onde a equipe que está pegando, não pode ultrapassar, e caso isso aconteça, quem ultrapassou é considerado pego também. Quem for pego, senta do lado correspondente ao da sua equipe, e aguarda torcendo para que seu time vença. Vence a equipe que eliminar todos os integrantes da equipe adversária.

349) CÍRCULO DA SORTE

Traçam-se dois círculos de 2 metros de diâmetro separados um do outro. No interior delas dois outros círculos concêntricos. Distante 6 metros fica uma linha horizontal. Os jogadores divididos em duas colunas são colocados ao lado dos respectivos círculos. O primeiro jogador ficará com um saquinho de milho. Iniciando com os primeiros entre as colunas e vão ficar na linha horizontal. Daí jogam os saquinhos para seu círculo, aparecendo em seguida para entregar ao segundo e assentar-se. Os seguintes repetem as ações dos primeiros e assim por diante. Damos 3 pontos se o saquinho cair no círculo central. 2 pontos para o segundo círculo e um ponto para o círculo externo e

zero nas linhas. Será vencedor o partido que marcar maior número de pontos e ganhará 5 pontos a coluna que terminar o jogo em primeiro lugar.

350) FAZ-DE-CONTA

Implica em promover brincadeiras imaginativas. Ex.:

POLÍTICA → Criar uma campanha política para Presidente do Colégio/Praça/Rua. Dois candidatos disputarão e haverão debates, comícios, arrastões, passeios ciclísticos... E, claro, votação!

CLUBINHO → Criar um espaço improvisado e ornamentar com alguns objetos, para transformar em um ambiente de brincadeiras, conversas, histórias, jogos, etc.

RÁDIO → Criar uma rádio e promover programas, entrevistas, ligações e músicas.

TELEVISÃO → Fingir que está apresentando um programa de TV qualquer e soltar a imaginação. CARRINHO → Criar estradas de mentirinha e brincar com carrinhos

ESCOLINHA → Criar uma escolinha com professores e alunos de mentirinha e ensinar assuntos diferenciados. CASINHA → Criar um ambiente com pai, mãe, filhos e... Situações.

CASA NA ÁRVORE → Criar um clubinho em cima de uma árvore e promover atividades nele. FESTA À FANTASIA → Em um salão, promover uma festa ou uma peça com crianças fantasiadas CLÍNICA → Criar uma clínica com médicos, pacientes, ambulâncias, consultas e cirurgias.

ESCRITÓRIO → Criar um ambiente de trabalho com o chefe, secretárias, telefonistas e sócios. ESPADA → Dois guerreiros lutam com pedaços de pau ou espadinhas de brinquedo.

..... BRINCADEIRAS DE SALÃO :.....

1) QUEBRANDO O GELO

Para iniciar qualquer atividade, é necessário que antes haja um quebra-gelo entre os participantes. Então, antes de iniciar as atividades, o mestre pedirá que os participantes abracem uns aos outros, inclusive os mestres e organizadores. Gera uma descontração e quebra o gelo totalmente.

2) ESCREVENDO COM PALITOS

Jogam duas equipes. Cada equipe receberá uma caixa de fósforos. Em cada rodada, o mestre irá dizer uma palavra qualquer. Após ouvir a palavra, as equipes deverão escrevê-la com palitos de fósforo. A equipe que terminar primeiro, grita "terminei" e obriga a outra a parar. Se a equipe escrever corretamente, ganha um ponto. Se errar alguma coisa na palavra, o ponto vai para a rival. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

3) STOP

Jogam duas equipes. Cada uma com um escrivão. Em um papel, faz-se uma tabela com as categorias: ATRIZ/ATOR - ALIMENTO - CARRO - CANTOR/CANTORA - MINHA SOGRA É - NOVELA - ANIMAL - CEP - FILME - PROGRAMA DE TV - TOTAL. Os escrivães de cada equipe tiram

adadonha para saber com que letra será, e começa a competição. Os integrantes da equipe devem dizer para o escrivão palavras de cada categoria com a letra sorteada. A equipe que preencher a tabela primeiro, diz STOP e obriga a outra a parar. Aí, faz-se a contagem dos pontos. Respostas únicas = 10 pontos. Respostas iguais = 5 pontos. Resposta nenhuma = -5 pontos. Ganha a equipe que obtiver mais pontos na soma geral.

4) COMPLETE A MÚSICA

Toca-se uma música e, em certo momento, ela para. O desafio de cada equipe é acertar corretamente a letra da música do ponto em que ela parou. Ganha a equipe que acertar mais.

5) QUEM ESTÁ CANTANDO

Em cada rodada, uma música é iniciada. O objetivo é acertar quem está cantando a música. Para ter a chance de responder, o participante que sabe a resposta deverá chegar primeiro (correndo) ao balcão de respostas. Se acertar, marca ponto. Se errar, dá o ponto pra equipe rival. A equipe que obter mais acertos, vence.

6) BATALHA MUSICAL

Em cada rodada, o mediador deve escolher uma música e deverá falar uma palavra que apareça em destaque nela. O desafio de cada equipe é cantar músicas que tenham essa palavra e, depois de várias tentativas, acertar qual foi a escolhida. Cada equipe tem uma chance por vez. Se demorar demais, o mediador pode dizer o nome de quem canta. Se a equipe acertar qual foi a música escolhida, a música é executada e a equipe pontua. Ganha quem tiver mais pontos.

7) KARAOKÊ

O desafio de cada equipe é, em grupo, cantar uma música no Karaokê. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

8) QUAL É A MÚSICA

Em cada rodada, uma música em Play Back é iniciada. O objetivo é acertar às perguntas:

- Quem canta essa música? - Qual é o nome da música? - Cante um trecho de 20 segundos da música.

Para ter a chance de responder, o participante que sabe as respostas deverá chegar primeiro (correndo) ao balcão de respostas. Cada resposta certa vale um ponto. Se ele acertar uma e errar duas, ganha 1 ponto. Se acertar duas e errar uma, ganha 2 pontos. Se acertar todas, ganha 3 pontos. Se errar todas, a equipe rival ganha 3 pontos. O ponto só vai pro adversário se o erro for total. A equipe que obter mais acertos, vence.

9) MÚSICA SECRETA

Em cada rodada, um mesmo representante de cada equipe é convidado a ficar no local onde os organizadores estão. Através de um fone, ele ouvirá uma música qualquer. O jogador deverá cantar a música para a equipe, mas da sua boca só poderá sair "Lá-lá-lá-lá...". Cada rodada dura 1 minuto. Se a equipe

acertar o nome exato da música, ela pontua. Vence a equipe que tiver mais pontos.

10) MEMÓRIA

Uma frase é dita, cada um tem que repetir e aumentar, até alguém esquecer. Por exemplo, Maria diz "Fui na feira" José diz "Fui na feira comprar mandioca" Júlio diz "Fui na feira compra mandioca pra levar pra casa". E por aí vai até alguém esquecer e errar.

11) PALAVRAS PROIBIDAS

O mestre escolhe alguém para entrevistar. Em 1 minuto de respostas, não pode falar: é, não, porque e nem repetir mais de 2 vezes a mesma palavra. Quem conseguir, é um herói.

12) ADEDANHA

Os participantes mostram os dedos e vão dizendo o alfabeto. Na letra que parar, deve-se dizer o nome de alguma coisa que comece com essa letra. Quem não responder, sai fora da brincadeira.

13) QUEM SOU EU

Escreve-se no quadro o nome de 10 artistas. O mestre deve escolher um e escrever num papel, que ficará na sua mão. Cada equipe fará 5 perguntas para o mestre, que só poderá responder sim ou não. Após as 5 perguntas, a equipe diz o palpite. Se errar, o nome do artista é apagado do quadro e continua a brincadeira até alguma equipe descobrir quem é o artista.

14) DECLARAÇÃO DE AMOR

Uma dupla joga. Num par ou ímpar, descobre-se quem irá se declarar primeiro. O objetivo do declarador é improvisar uma declaração de amor para a outra pessoa e incluir nessa declaração objetos que serão apresentados pelo mediador. Para cada objeto citado, ganha-se um ponto. Vence o declarador que falou mais palavras em sua declaração, que terá 1 minuto.

15) PISTA

Jogam duas duplas. Cada participante sentará em frente do parceiro. Primeiro, um integrante de uma dupla diz uma palavra qualquer para um integrante da dupla adversária. Quem ouviu a palavra, deverá dizer outra palavra que servirá de pista. Então, o parceiro de quem deu a pista tenta adivinhar que palavra foi. Quando alguém acertar a palavra, marca um ponto. E a brincadeira prossegue em sentido horário, o participante falando uma

palavra para o adversário e os outros tentando adivinhar. Ganha a dupla que acertar mais palavras.

16) PREFERÊNCIAS

Jogam várias duplas e um mediador. O mediador irá fazer várias perguntas. Para cada pergunta, ele dará 3 respostas (A, B e C). O objetivo das duplas é escrever a mesma resposta, ou seja, um deve adivinhar o que o outro prefere. Ganha a equipe que tiver mais pontos, ou seja, coincidir mais perguntas.

17) FUTSOPRO

É uma espécie de futebol, mas ao invés de bola, usa-se bexiga e ao invés de pés, usa-se a boca. No final de cada extremidade da sala existirá um gol. O Objetivo é, através do sopro, levar a bexiga ao gol. A equipe que fizer mais gols vence.

18) DEDARIA

Xadrez humano com os dedos. É desenhado um quadrado dividido em 12 quadradinhos de 5 cm cada. Cada participante tem o direito de escolher aonde o rival irá colocar o dedo e a escolher que dedo será. "O seu dedo tal no

número tal". Quem não conseguir cumprir uma ordem, é eliminado e substituído à escolha do vencedor.

19) PALAVRAS EMBARALHADAS

Jogam duas equipes, cada uma com seu escrivão. O mestre dá uma folha para os participantes com 10 palavras onde as letras estão embaralhadas. O grupo terá que identificar e escrever as palavras corretas. A única facilidade é que o mestre dará uma dica geral. Ex.: "As palavras são cidades" ou "Tem a ver com eleições"... Cada grupo tem 5 minutos para cumprir a tarefa. Ganha o grupo que tiver mais acertos depois do fim do tempo.

20) BOQUEIRA

DESAFIO: Tirar a embalagem de uma bala ou pirulito com a boca (sem usar as mãos e sem ter ajuda) e começara chupar. Quem completar a tarefa em menos tempo, vence.

21) RABO DO BURRO

Desenhe um animal de costas ou de lado numa cartolina e prenda numa parede. Cada participante deve receber uma etiqueta autocolante grande (já destacada). De olhos vendados, deve caminhar até o desenho e colar o rabo do animal. Quem colocar o rabo mais próximo do local correto é o vencedor.

22) PALAVRAS CRUZADAS

Jogam duas equipes, cada um com seu escrivão. O mestre dará uma mesma folha com palavras cruzadas (retiradas de revista ou jornal) para as equipes, que, em 15 minutos, deverão descobrir as palavras. Interessante permitir que cada equipe tenha direito a ajudas, como acesso a dicionários e pessoas mais velhas ajudando. No fim do tempo, ganha a equipe que acertar mais palavras.

23) JUNTANDO AS LETRAS

Jogam duas equipes. O mestre irá imprimir duas folhas com uma frase em letras destacadas (grandes e em negrito). Depois, irá recortar letra por letra e irá reservar cada conjunto de letras em um envelope. Feito isto, ele entregará a cada equipe: o envelope com as letras que compõem a frase + cola + uma folha de papel ofício. O mestre irá escrever a frase no quadro e, quando ele dizer JÁ, a equipe deverá abrir o envelope, organizar as letras na ordem da frase e colá-las. A equipe que terminar primeiro, grita "terminei" e obriga a outra a parar. Se a equipe fizer corretamente, ganha a prova. Se a equipe errar, a equipe adversária ganha.

24) FORCA

Um jogador pensa numa palavra e desenha na lousa ou em uma papel, traços correspondentes as letras da palavra que pensou.

Em seguida os demais jogadores, cada um na sua vez, irão tentar adivinhar a palavra, dizendo as letras que acham que está faltando. Para cada letra errada uma parte do enforcado é desenhada. São permitidos 10 erros. A forca é desenhada com 5 traços e o enforcado com 6. Se o desenho do enforcado for completado ganha o jogo quem pensou na palavra.

25) FORCA REVELADA

Um jogador pensa numa palavra e desenha na lousa ou em uma papel, traços correspondentes as letras da palavra que pensou. Debaxo de cada traço, coloca-se números. Em seguida os demais jogadores, cada um na sua vez, irão tentar adivinhar a palavra, dizendo os números, que revelarão as letras. Quem descobrir a palavra ganha e é o próximo a fazer, mas se errar, está fora daquela rodada.

26) 4 CANTOS

Essa brincadeira tem que ser feita em um local fechado (com quatro cantos). Uma pessoa é escolhida e fica no meio funcionando de "João bobo", enquanto outras quatro pessoas ficam ocupando os cantos do compartimento

(cada pessoa em um canto). Quando a brincadeira é iniciada, as pessoas que estão nos cantos devem ficar trocando de lugar uma com as outras, sem deixar o "bobo" ocupar seu canto primeiro. O 'bobo' fica aguardando alguém bobear para pegar seu canto, a pessoa que deu bobeira e perdeu o canto passa a ser o 'bobo' e a brincadeira continua.

27) BINGO

Cada um faz sua cartela e o mediador sorteia os números. Quem vencer, ganha o prêmio.

28) QUEM CONTA MAIS EM 3

A equipe que fazer alguma coisa (contar piada, recitar ditado, cantar uma música...) mais vezes em 3 minutos, ganha.

29) JOGO DA MEMÓRIA

Escreve-se duplamente vários números em pedaços de papel e deve-se descobrir os que coincidem. Quem descobrir mais acertos, vence a prova.

30) PALAVRAS EM CADEIA

Serão formadas equipes de 4 ou mais pessoas. O jogo consiste em formar palavras, as quais deverão começar com a última letra da palavra precedente. Esta deverá ser dita em 10 segundos, contados pelo coordenador do jogo. As palavras podem ser limitadas à cidade, animais, nomes de pessoas, etc. Por exemplo, se for escolhido "nomes de cidades" o jogo se desenvolverá da seguinte maneira: o 1º participante da equipe que desafia dirá: São Paulo. Então o membro da equipe contrária responderá: Ourinhos, antes de completar 10 segundos. As perguntas deverão suceder-se de forma alternada, ganhando cada equipe um ponto sempre que acertar. A equipe que fizer mais pontos, será a vitoriosa.

32) TELEFONE SEM FIO

Os jogadores ficam em fileira, um ao lado do outro. O primeiro da fila inventa uma frase e cochicha na orelha do amigo, sem deixar que ninguém ouça. Cada uma das pessoas vai cochichar no ouvido do outro amigo até chegar no fim da fila. A última pessoa que escutar a frase vai ter que dizer o que entendeu em voz alta e o criador da palavra vai dizer se está certa. Muitas vezes a palavra chega totalmente diferente do que foi dito.

32) EM QUE MÃO ESTÁ

Jogam várias pessoas e um bobo. Enquanto o bobo está de costas, os participantes decidem com quem vai ficar o objeto (qualquer coisa que caiba na palma da mão). Depois, todos estendem as mãos fechadas para frente e mandam o bobo virar e bater na mão de quem escondeu. O bobo bate na mão de alguém e este deverá abrir as mãos. Quando o bobo erra, quem está com o objeto deve abrir as mãos. Quando o bobo acerta, quem estava com o objeto nas mãos será o novo bobo.

33) QUEM PISCA PRIMEIRO

Duas pessoas ficam olhando uma pra outra. Quem piscar primeiro, perde.

34) BOLA NA CAIXA

Jogam todos os participantes, cada um representando sua equipe. Pegue 6 caixinhas pequenas e coloque-as em semi-círculo, uma do lado da outra, com a boca aberta, possibilitando que uma bolinha entre dentro dela. No chão onde elas estiverem, escreva na frente de cada caixinha os valores: 10 - 20 - 30 - 40 - 50 - 60. Uma bolinha deverá ser colocada em determinado local predeterminado à frente do semicírculo. Um jogador de cada vez terá que colocar a bolinha dentro de uma das casas, soprando-a uma única vez. Cada

bolinha acertada ganha o valor correspondente à casa. Esse valor será acrescido ao placar de cada equipe. No final, ganha a equipe que tiver mais pontos.

35) RAUL GIL

Várias duplas brincam. Joga-se um adedanha pra saber "O que é que tem em tal lugar com a letra tal?". Cada dupla tem 30 segundos para dar a sua resposta. Quem não responder em 30 segundos, é eliminado, cantando "O Raul perguntou, você não acertou, pegue seu banquinho e saia de mansinho". Ganha a dupla que ficar por último.

36) POR QUÊ?

É um jogo rápido e bastante emocionante. Um participante terá que dar uma resposta imediata para as perguntas do mestre. Funciona assim: O mestre começa perguntando qualquer coisa. Daí, com base na resposta do jogador ele faz outra. Ex:

MESTRE: - Por que você está aqui? VÍTIMA: - Por que meu pai paga.
MESTRE: - Por que seu pai paga? VÍTIMA: - Por que ele trabalha.
MESTRE: - Por que ele trabalha?

E por aí vai... A vítima perde o jogo quando fala "Por que sim" – "Por que não", quando repete uma resposta já dita antes ou quando amarela.

37) EMPURRA-EMPURRA

Os participantes sentam em um banco e os que tiverem na ponta deverão empurrar, para que os do meio saiam. Quem não agüentar a pressão e sair do banco, é eliminado. Quando o banco não estiver mais apertado, os participantes poderão tirar os rivais do banco com as mãos ou de outras formas não-agressivas. Vence quem ficar no banco sozinho.

38) JOGO DA VERDADE

Várias pessoas sentadas formam uma roda. O mestre pega dois papéis e escreve VERDADE em um e MENTIRA noutro, reservando-os. Depois, o mestre pega uma garrafa peti e a coloca no centro da roda. A brincadeira começa: o mestre roda a garrafa. A pessoa que foi apontada pelo fundo da garrafa irá fazer uma pergunta para a pessoa que foi apontada pela tampa da garrafa, que será obrigada a responder. Depois, o mestre irá sortear dentre os papéis se o que ele disse foi verdade ou mentira. No final, quem tiver mais verdades vence a prova.

39) ABELHINHA

Várias duplas brincam. O mestre também tem seu par. A brincadeira consiste em defender o colega. Ex: João e Maria são uma dupla, Rick e Júlia outra e Kátia e Beto são outra. Vamos supor que Beto inicie a brincadeira. Beto

deverá falar "Abelhinha voou, voou e na boca de João pousou". Imediatamente, Maria (par de João) deverá dizer "Na boca de João mesmo não, na de Júlia". Aí, Rick deverá defender Júlia da mesma forma. Cada pessoa que ouvir o nome do seu par citado deverá defendê-lo com essa frase e apontar para outro. A pessoa que se atrapalhar e não conseguir responder certo ou a tempo, é eliminada junto com o seu par. Ganha a dupla que ficar por último.

40) JOGO DA VELHA

Famosa Guerra do X contra O. É interessante faz um campeonato, onde quem perder é eliminado e quem ganhar escolhe o novo rival. Ganharia quem vencesse a última rodada.

41) ACERTE PELO TATO

Jogam dois representantes de cada equipe. O mestre escolhe um objeto (ou uma pessoa) e coloca entre os dois participantes, que, de olhos vendados, tentarão descobrir quem é ou o que é. As equipes não poderão ajudar de forma alguma. Quem descobrir vence a prova.

42) JOGO DO PIM

O mestre promoverá um desafio ao participante: Contar de 1 a 40, mas quando chegar nos múltiplos de 4, falar PIM. Ex: "1, 2, 3, pim" "5, 6, 7, pim"

"9, 10, 11, pim"... E por aí vai. Quem se atrapalhar, perde. Ganha o primeiro que chegar a 40.

43) DESENHO MISTERIOSO

O mestre começa a desenha algo e quem acertar que desenho foi, é o próximo a desenhar. 44) 3 MARTELADAS

Prega-se superficialmente vários pregos em um pedaço de madeira. Cada participante tem o direito de dar 3 marteladas para afundar o prego completamente. Quem conseguir, vence.

45) MAIS OU MENOS

O mestre faz uma pergunta estupidamente difícil cuja resposta é um número e as equipes irão responder. Com base na resposta das equipes, o mestre irá dizer "mais" ou "menos". A equipe que acertar na mosca por mais vezes, ganha.

46) IMPROVISO

Jogam 4 participantes de cada equipe. O mediador narrará a sinopse de uma história diferente para cada equipe. Os participantes deverão improvisar

absolutamente toda a peça (que terá 5 minutos). A equipe que se sair melhor, vence a prova.

47) TORTURA

O mestre faz uma pergunta a duas pessoas. A que não responder ou a que responder errado, será "torturada". Mas não é tortura de verdade, ela simplesmente ficará imobilizada enquanto seus colegas fazem cócegas e passam pena nos pés. Também pode-se lambuzar o pé da vítima com leite e botar para um bezerro lamber. O mestre deverá dizer "Tortura nele!" e todos deverão gritar.

48) PIRÂMIDE

Dois equipes jogam. Cada equipe terá direito a um mesmo número de pregadores e, com eles, deverão criar uma pirâmide. Depois, um componente de cada equipe deverá tirar um pregador de sua própria pirâmide. A pirâmide que desabar primeiro dará vitória à equipe rival.

49) DEBATE

Superprodução: O mestre deverá organizar um debate sobre um tema e dois grupos de discussão irão defender as suas opiniões em um debate onde ocorrerão perguntas, respostas, réplicas e tréplicas. Vale a pena fazer!

50) COBRA

É um tipo de pega-pega, só que ninguém pode usar nem as mãos nem os pés, só se arrastar.

51) ACENDE A VELA

A vítima dá 50 voltas em um cabo de vassoura e tenta acender uma vela. Ela deverá abrir a caixa de fósforo, pegar um palito, riscá-lo na caixa e acender a vela. Tudo isso com uma mão só.

52) PRA QUEM VOCÊ TIRA O PAPEL

Paródia do quadro do Raul Gil. O participante terá à sua disposição papéis dobrados, numerados de 1 a 10. Dentro de cada papel haverá o nome de uma pessoa do grupo. O jogador escolherá o número e o mestre pegará o papel, mostrando-o para o participante, que deverá falar se tira o papel ou não. Se ele disser sim, o mestre pergunta por quê e o participante responde. Depois dos elogios do participante, o mestre deverá ler o nome que tiver no papel e dizer o nome da pessoa, que deverá se levantar e abraçar o jogador. Os papéis que o jogador não tirar, ficarão para o final. Depois que todos os papéis tirados saírem, o mestre começa a pegar os papéis que ele não tirou (em ordem numérica). Aí, o mestre pergunta porque o participante não tirou o papel para aquela pessoa.

Depois que o participante justificar, o mestre pergunta "O que é que ele/ela precisa fazer para que você tire o papel pra ele/ela?". Aí, o jogador responde e passa para outra. Quando todos os papéis acabarem, o jogo termina.

53) EMBARALHADO

Forma-se um círculo e em seguida será distribuído um pedaço de papel para cada um, e uma caneta. Logo após a pessoa irá escrever qualquer pergunta que ela quiser, ex: Por que hoje fez sol? É qualquer pergunta, o que vier na cabeça. Logo após, o mestre irá pegar os papéis de todos os participantes, embaralhar e entregar um para cada (só que você não poderá pegar o seu), ai depois de feito isso a pessoa vai responder o que estiver naquele papel que ela pegou. Depois que todos responderem sem um ver o do outro, você vai dobrar seu papel e vai passar 2 vezes para seu lado direito todos juntos. Ai começa a brincadeira. Uma pessoa começa lendo o que está em seu papel, em seguida a pessoa do lado direito ou esquerdo (depende do monitor escolher), digamos que foi pela direita, ai a pessoa vai ler o que está escrito na resposta dela, e assim por diante, a mesma que respondeu a resposta vai ler a sua pergunta e o vizinho ao lado responderá a sua resposta. É muito legal e causa muitos risos!

54) JÚRI

Superprodução: O mestre deverá organizar um julgamento (ele será o juiz). O julgamento será devido a um roubo. Nesse julgamento haverá réu, advogado de defesa, advogado de acusação, testemunha de defesa, testemunha de causação, promotor de justiça e jurados. Usar a criatividade é a receita para que seja divertido.

55) O CORPO FALA

Escreva as frases abaixo em tiras de papel. Peça a alguns jovens que escolham uma tira e, por meio de gestos, "digam" o que está escrito no papel. Após cada apresentação, o grupo tenta adivinhar o que foi "dito". Escreva as frases abaixo em tiras de papel. Peça a alguns jovens que escolham uma tira e, por meio de gestos, "digam" o que está escrito no papel. Após cada apresentação, o grupo tenta adivinhar o que foi "dito". (Cai fora! - Eu te amo - Você poderia me ajudar, por favor? - Eu não estou entendendo. - Por que você fez isto? - Eu não acredito. - Não foi culpa minha. - Que chulé que você tem! - Sua combinação está aparecendo - Estou com medo. - Não pegue isto. - Vai me deixar só? - Chame a polícia. - Passe o ketchup). Você pode ainda criar outras frases.

56) CADÊ O PINTINHO QUE ESTAVA AQUI?

Toca-se em cada dedo da criança fazendo as seguintes perguntas...

MESTRE: Cadê o pintinho que estava aqui? (NA PALMA DA MÃO)

VÍTIMA: Gato comeu

MESTRE: Cadê o gato? (NO MINDINHO) VÍTIMA: Foi pro mato

MESTRE: Cadê o mato? (NO CAÇA-PIOLHOS) VÍTIMA: Fogo
queimou

MESTRE: Cadê o fogo? (NO PAI DE TODOS) VÍTIMA: Água
apagou

MESTRE: Cadê a água? (NO INDICADOR) VÍTIMA: Boi
bebeu MESTRE: Cadê o boi? (NO POLEGAR) VÍTIMA: Subiu a
montanha.

Nesse instante, o mestre, usando os dedos médio e indicador, fará os dois supostos pesinhos que subiram pelo braço, até provocar cócegas debaixo do braço da criança: - "foi por aqui, aqui, aqui...ACHOU!" 57) ADIVINHÃO

Várias pessoas brincam. Do grupo, é extraído uma pessoa que será o adivinhão. O adivinhão escolhe o que ele quer (PÉ ou MÃO). Então, o mestre deverá organizar os participantes, para que seus corpos e rostos fiquem ocultos e só a parte que o adivinhão escolheu apareça. O adivinhão deverá escolher um participante e tocará na mão ou no pé dele, tentando, assim descobrir quem é. Se ele errar, escolhe outro. Quando ele acertar, os outros participantes ficam em

seus lugares e apenas a pessoa que ele acertou vem, fazendo com que não reste dúvidas. Quem for descoberto é o novo adivinhão e recomeça a brincadeira.

58) ORDEM SECRETA

Forma-se um círculo, todos sentados, cada um escreve uma tarefa que gostaria que seu companheiro da direita realizasse, sem deixá-lo ver. Após todos terem escrito, o feitiço vira contra o feiticeiro: quem irá realizar a tarefa é a própria pessoa que escreveu.

59) PERCEBENDO

Divida um grupo em 2 a 2, um olhando pro outro. Peça a eles para que se observem por 1 minuto, depois peça para eles se virarem de costas e mudarem uma coisa em si mesmos e depois desvirarem e fazerem com que o parceiro descubra o que foi mudado. O outro também repete e assim sucessivamente.

60) FORMANDO GRUPOS

Os participantes devem formar grupos de acordo com uma regra estabelecida pelo mestre. Ex: O mestre diz: "Quero um grupo com todos que estão de bermuda" ou "uma equipe que tenha cabelo curto e outra com cabelo comprido". E os jogadores correm pra se reunir.

61) BATALHA ALFABÉTICA

Jogam dois grupos com um escrivão cada. Peça a cada escrivão para escrever todo o alfabeto em uma folha de papel, 1 letra por linha. A brincadeira é identificar e escrever o nome de coisas que comecem com cada uma das letras. O primeiro que completar o alfabeto vence o jogo. Pode valer qualquer coisa (carro, novela, filme, cantor/cantora/banda...)

62) DETETIVE

As pessoas ficam em círculo, observando umas às outras. Sorteiam-se pequenos pedaços de papel com as seguintes inscrições: um com a letra "A" que identifica o papel de assassino; um com a letra "D" que identifica o papel de detetive e os demais com a letra "V" que indica o papel de vítima. O assassino deve piscar para as pessoas que ele acha que receberam o papel de vítima. Estas, após receberem a piscadela, disfarçam e anunciam que morreram "Morri!". O detetive deve ficar atento a todos para descobrir o assassino (e o assassino deve ficar atento para identificar o detetive e evitar que este "veja" seus crimes). Se descobrir o assassino (receber uma piscadela, ver uma piscadela), o detetive imediatamente determina: "Preso em nome da lei!". O detetive ganha a rodada e redistribuem-se os papéis. Se o detetive errar (viu o

que pensou ser uma piscadela, mas não era – o assassino ganha). O assassino também ganha se matar todas as vítimas"

63) QUE ANIMAL EU SOU?

Os participantes formam um círculo. O mestre chama um voluntário e coloca-lhe nas costas um letreiro. Esta pessoa não pode saber o nome que está escrito. A um sinal do animador, o voluntário percorre o interior do círculo fazendo perguntas às demais pessoas, para identificar seu animal. Seus

companheiros podem responder apenas com um sim ou um não. Se conseguir adivinhar, volta a integrar o círculo e escolhe um novo voluntário para repetir a experiência, com outro letreiro.

64) ESPELHO

Brincam duas equipes. Um jogador estará de frente para o outro, ou seja, cada jogador terá uma pessoa com quem ficará cara a cara. A equipe 1 começa. Cada participante deverá fazer gestos e movimentos para o rival que está na sua frente. Este, tem que imitar os seus movimentos. Depois, é a equipe 2 que fará a mesma coisa. Ambas as equipes terão um minuto para fazer.

65) CADEIRA DE BALANÇO

É um exercício divertidíssimo. Todos fazem. Tem que sentar no chão e abraçar as pernas dobradas na altura dos joelhos, com as mãos entrelaçadas. Balançar o corpo para frente e para trás, imitando uma cadeira de balanço.

66) LEVANTAMENTO

Jogo de duplas. Os participantes sentam no chão, de costas para o seu par, com os braços cruzados. A seguir, tentam ficar de pé apoiando-se um no outro. Quem conseguir primeiro, vence.

67) MÍMICA

Uma pessoa é escolhida para fazer a mímica de qualquer coisa (PESSOA DO GRUPO, FILME, AÇÃO, MÚSICA, MINHA SOGRA É, NOVELA, ANIMAL...) Quem adivinhar a mímica, é o próximo a fazer.

68) CORAL

O mestre deverá ensaiar uma música com sua equipe, que cantará com plateia assistindo.

69) BADERNA

Vendar os olhos de todos os participantes, exceto 1: o baderneiro, que terá um apito à sua disposição. O baderneiro sairá pela sala apitando e fugindo dos "ceguinhos". Quem conseguir tocar no baderneiro, o substituirá.

70) DE QUEM É A VOZ?

Um participante do grupo sai da sala. Dentre os que ficarem, o mestre sorteia um para falar algo sobre o que saiu (elogios ou críticas). Esse depoimento será gravado através de um celular ou MP4 e terá 30 segundos. Depois, o participante que saiu retorna à sala, ouve a gravação e tenta descobrir de quem é a voz. Ele só tem uma chance. Se errar, volta e outra gravação é feita com outra pessoa. Se ele acertar, quem deu o depoimento será o próximo a sair da sala.

71) SEMINÁRIO

Dentre os participantes, é sorteado o seminarista, que terá 3 minutos para falar sobre um tema que lhe é imposto. De acordo com a sua apresentação, ele vai recendo vaias ou aplausos. Ganha o seminarista que for mais aplaudido no final.

72) NO BAGAÇO DA LARANJA

É um samba de roda. Toda vez que o mestre disser: "Fulano tá se acabando", a turma cantará: "No bagaço da laranja". O objetivo é dizer o nome de todos do grupo e ir variando a frase inicial. Ex.: Ao invés de "Fulano tá se acabando" falar "Fulano já se acabou faz tempo" ou "Fulano tava se acabando hoje de manhã com Beltrano" E eles sempre dirão: "No bagaço da laranja". É divertidíssimo!

73) A BARATA DIZ QUE TEM

É uma cantiga de roda que deverá ser adaptada com o nome das pessoas do grupo, ou seja, no lugar de "a barata", colocar "Fulano".

A Barata diz que tem sete saias de filó. É mentira da barata, ela tem é uma só. Ah ra ra, iá ro ró, ela tem é uma só

A Barata diz que tem um sapato de veludo. É mentira da barata, o pé dela é peludo. Ah ra ra, Iu ru ru, o pé dela é peludo

A Barata diz que tem um sapato de fivela. É mentira da barata, o sapato é da mãe dela. Ah rá rá, oh ró ró, o sapato é da mãe dela A Barata diz que tem uma cama de marfim. É mentira da barata, ela tem é de capim. Ah ra ra, rim rim rim, ela tem é de capim

A Barata diz que tem um anel de formatura. É mentira da barata, ela tem é casca dura. Ah ra ra , iu ru ru, ela tem é casca dura A Barata diz que tem o

cabelo cacheado. É mentira da barata, ela tem coco raspado. Ah ra ra, ia ro ró, ela tem coco raspado DICA: Parodie essa música para que fique engraçada.

74) BARATA DA VIZINHA

É uma samba de roda. Todos cantarão a famosa música "Toda vez que eu chego em casa, a barata da vizinha tá na minha cama. Toda vez que eu chego em casa, a barata da vizinha tá na minha cama". Nesse momento, o mestre escolhe um participante e diz: "Ô diga aí fulano o que você vai fazer?" Por sua vez, ele deverá cantar: "Eu vou comprar alguma coisa pra me defender". Dependendo da resposta dele, a turma irá cantar. Ex.: Ele disse chicote "Ele vai dar uma chicotada na barata dela, ele vai dar uma chicotada na barata dela". E a música continua até todos terem dito.

75) RESPONDA ERRADO

O mestre escolhe uma vítima a qual fará 20 perguntas seguidas (extremamente fáceis). Para vencer o mestre, o participante deverá responder as 20 perguntas erradas. Caso acerte uma, ele perde.

76) 1 MINUTO

Jogam duas equipes (cada equipe tem seu escrivão). O mestre dará uma ordem. Ex.: "Escrever nomes de cidades com a letras E", "Escrever nomes de

cantores com a letra G"... Enfim, qualquer coisa que o mestre desejar. Os escrivães terão 1 minuto para escrever o máximo de palavras que conseguirem. Vence a rodada quem tiver mais nomes. Caso haja empate, ponto para as duas equipes. Ganha a equipe que vencer mais rodadas.

77) HISTÓRIA IMPROVISADA

Um dos participantes irá começar a brincadeira, contando uma história qualquer. Em determinado momento, ele pára e o seu vizinho deverá continuar a contar a história. O mestre deve ficar do lado esquerdo de quem começou, pois assim ele será o último a completar a história e dará um fim a ela.

78) QUE ANIMAL EU SOU?

O mestre deve escolher um animal e escrever o nome dele num papel, que ficará na sua mão. Cada participante poderá fazer uma pergunta de cada vez ao mestre para descobrir que animal ele é. Ex.: "Você nada? Você voa? Você viva na terra"... Quando todos já tiverem perguntado, eles voltam a fazer novas perguntas, na mesma ordem. Quem acertar o animal será o novo mestre.

79) VOCÊ CONHECE O JUCA?

Os participantes (sentados) formam uma roda. O mestre inicia a brincadeira, perguntando ao jogador que está do seu lado direito: "Você

conhece o Juca?" (fazendo um gesto corporal) Este responde "Não" e imediatamente faz a mesma pergunta para o seu vizinho (com o gesto corporal que viu e um novo). O objetivo é repetir os gestos corporais e acrescentar novos, sem esquecer. A brincadeira acaba quando todos já tiverem participado.

80) O GATO DO XICO

Os participantes (sentados) formam uma roda. O mestre inicia a brincadeira, falando a frase: "O gato do Xico é ...". Depois, ele passa a bola pro vizinho. O vizinho, por sua vez, deverá dar outra característica ao gato do Xico com a mesma letra que o mestre deu. Ex.: MESTRE: - O gato do Xico é bonito JOGADOR 1: - O gato do Xico é bondoso JOGADOR 2: - O gato do Xico é briguento... E por aí vai até alguém não conseguir, sendo eliminado do jogo.

81) O QUE É O QUE É

Pesquisar na internet vários "O que é o que é", ou desafios, e aplicar no grupo.

82) TRUQUES DE MÁGICA

Pesquisar na internet vários truques de mágica e aplicar no grupo. Depois, ensinar os truques para que possam fazer em casa.

83) FORMAR PALAVRAS

Jogam duas equipes e um escrivão para cada equipe. O mestre dá um papel com várias letras embaralhadas (as mesmas) para cada equipe. Os escrivães, guiados pelos colegas de equipe, terão que escrever o maior número possível de palavras formadas através das letras impostas. Quem formar mais palavras em 3 minutos, vence.

84) DICIONÁRIO

Jogam várias equipes. Cada equipe receberá 3 placas (A, B e C). Em cada rodada, o mestre escreverá no quadro uma palavra que ninguém conhece e dará três definições: uma correta e duas erradas. No JÁ, todas as equipes levantam suas placas ao mesmo tempo. As equipes com mais acertos, vence a prova.

85) QUEM LEMBRA MAIS

Jogam duas equipes e um escrivão para cada equipe. O mestre mostrará o mesmo papel desenhado (várias figuras, animais, objetos...) para cada equipe durante 30 segundos. Depois dos 30 segundos, inicia-se outra contagem, agora de 2 minutos, tempo necessário para que o escrivão de cada equipe escreva em um papel o maior número de coisas que conseguiu lembrar na paisagem. São

várias rodadas (vários desenhos). Ganha a rodada a equipe que acertar mais coisas e vence a prova a equipe que ganhar mais rodadas.

86) DANÇA COMO EU DANÇO

Brincam duas equipes. Um jogador estará de frente para o outro, ou seja, cada jogador terá uma pessoa com quem ficará cara a cara. A equipe 1 começa. Cada participante deverá dançar da sua forma. O rival que estiver na sua frente deverá imitar os seus passos de dança. Depois, é a equipe 2 que fará a mesma coisa. Ambas as equipes terão um minuto para fazer.

87) CEGO ALIMENTANDO CEGO

Dois jovens sentados em cadeiras, frente a frente. Ambos de olhos vendados e próximos um do outro. Cada um terá na mão uma banana descascada que dará ao companheiro. Dão -se as mãos esquerdas. Com uma toalha , forra -se o peito de cada "cego" e começa a refeição. Ao sinal ambos estendem os braços procurando acertar a banana na boca do companheiro. Vão tentando até que o outro possa mordê-la. O engraçado é que antes de acertar um lambuza o outro. Vencerá o que primeiro acertar a banana na boca do outro. Não pode apalpar com a mão o rosto do outro.

88) BINGO ALIMENTAR

Cada jogador irá escolher um nome de uma comida. Logo após, receberá uma folha de papel ofício, que irá dobrar quatro vezes. Esta folha que representa um retângulo, ao ser dobrada, será dividida em dezesseis novos retângulos pequenos. Ao sinal do mestre, os participantes deverão procurar 16 colegas, e perguntar os seus nomes e da comida escolhida por eles, anotando-os nos pequenos retângulos da folha. Após terem preenchido os dezesseis retângulos, eles receberão um número. O mestre fará um sorteio, e o jogador sorteado deverá falar o seu nome e o da sua comida. O mestre dirá, após a explanação do participante, que quem tiver em sua carteira o nome deste jogador marcará um ponto. Será vencedor quem preencher primeiro a cartela.

89) FORÇA CORPORAL

O mestre decide que palavra ele fará. Dentre os participantes, o mestre escolhe o número de alunos assim como o número de letras que contém a palavra escolhida. Ele também deverá escolher outro jogador, que ficará fora da sala. Enquanto esse participante está fora da sala, o mestre escreve uma palavra no quadro em letras bem destacadas e, na frente de cada letra, coloca um de seus selecionados. Depois de tudo pronto, o jogador retorna à sala e vai para o fundo dela. Ele irá dizendo as letras que acha que tem naquela palavra e, conforme for acertando, o mestre irá mandar os alunos saírem da frente das letras que ele acertou. E assim o jogo prossegue até ele acertar a palavra (fazendo com que todos os participantes saiam da frente do quadro).

Assim, ele passará a ser o novo mestre e escolherá outra palavra com outros selecionados e assim por diante...

90) PIQUE-MINUTO

É um pega-pega comum, só que ele é feito em local fechado. O objetivo é o mesmo, só que ele será cronometrado. O jogador que for o pegador quando o tempo acabar (exatos 1 minuto), está eliminado. E a brincadeira continua até o último pegador ser eliminado e dar a vitória ao adversário.

91) MODELAR

Dois círculos, um interno, outro externo. Os integrantes do círculo interno ficarão com os olhos fechados, os do círculo externo irão "modelar" o corpo dos colegas, fazendo lindas poses. Depois, irão procurar um espaço e farão com o seu corpo a mesma pose que fizeram com o corpo do seu companheiro; estes, ao sinal do mestre, abrirão os olhos e irão descobrir quem os "modelou". A seguir, trocam-se os círculos.

92) CAÇA-PALAVRAS

Jogam duas equipes. O mestre dará a cada equipe um papel que contém um quadro com várias letras. Algumas dessas letras, juntadas horizontalmente

ou verticalmente, formarão as palavras que estão em cima desse quadro. A equipe que encontrar todas as palavras primeiro, vence a prova.

93) OBJETO ESCONDIDO

Jogam todos os participantes. Todos saem da sala, enquanto o mestre escolhe um objeto e o esconde. Quando o mestre chamar os jogadores, eles deverão fazer perguntas, como "Pra que serve?", "É grande ou pequeno?", "É pesado ou leve?"... Os jogadores irão procurar esse objeto. Quem acertar, será o novo mestre e fará o mesmo.

94) HÁ HÁ HÁ

Os jogadores sentam-se em círculos escolhendo-se uma para começar. Ao sinal de início, o jogador escolhido exclama: Há! ao que o seguinte completa: Há! Há! Cabendo ao terceiro falar: Há! Há! Há! e assim por diante. Antes mesmo de se completar a volta inteira do círculo, o grupo estará com muita vontade de rir, mas não poderá fazê-lo, pois quem ri sai da brincadeira. É uma prova de resistência. Vence quem ficar por último.

95) O IMPERADOR

Os jogadores, sentados, formarão um círculo, exceto um, que ocupa o centro quando for chamado. Depois de escolhido um que será o imperador,

chama-se o de fora para começar o jogo. Todos iniciam fingindo coçar o ombro esquerdo com a mão direita. O imperador deve ir, a cada momento, mudando o gesto e todos os outros passam a imitá-lo na nova atitude sem deixar perceber quem é ele. O que está no centro procura descobrir quem é o imperador, em três tentativas. Se errar, ele volta e um novo imperador é escolhido. Ganha se adivinhar e escolhe outro para recomeçar o jogo.

96) PALMADA

Os participantes (sentados), agrupados bem juntos, formam uma pequena roda. Um deles será escolhido para dar as palmadas. Os outros, estenderão as palmas das mãos para o centro do círculo. O objetivo do jogador é bater na palma de alguma mão, com a dificuldade de que todos irão retirar as mãos quando virem o perigo. Quem levar a palmada, será o próximo a fazer.

97) QUEM ESTÁ DIFERENTE

Os jogadores formam um semi-círculo e um participante destacado ficará na frente, com os olhos vendados. Os integrantes da roda permanecem na mesma posição menos uma que toma posição diferente. O jogador destacado no meio da roda tira o lenço dos olhos e procura encontrar o que está diferente. Acertando, escolhe outro para substituí-lo. Errando, o participante diferente se apresenta e a brincadeira recomeça.

98) MENSAGEIRO

Jogam duas equipes, organizadas em semi-círculos fronteiros. Entre elas fica o mestre que dá ao último jogador de cada grupo lápis e papel. Para começar o mestre segreda a mesma mensagem ao primeiro de cada equipe. Ao seu sinal, tal recado vai sendo cochichado de um em um de cada partido até o último. Este ao recebê-lo transcreve-o para a folha de papel que corre a levar ao orientador. Ninguém pode repetir a frase ao vizinho depois de já lhe houver segredado uma vez. As mensagens serão conferidas em voz alta pelo mestre somente no término da partida. A vitória é do partido que primeiro entregar a mensagem ao mestre.

99) FÓSFORO

Os participantes (sentados) formarão uma roda e um iniciará a dinâmica. Ele acenderá um palito de fósforo e passará para o seu vizinho. Todos devem repetir a ação até que o fósforo se apague. Quem permitir isso, é eliminado. Ganha quem ficar por último.

100) CANTO CERTO

O mestre terá uma lista com várias perguntas que serão feitas aos participantes. No quadro, serão escritos os nomes de cada um, deixando um espaço para colocar os pontos. Como toda sala tem 4 cantos, a sala será dividida assim: todos os participantes, inicialmente, ficarão no canto X. Os outros cantos serão: A, B e C. O mestre fará a pergunta e dará três alternativas: A, B e C. Então, os participantes deverão ir para o canto respectivo à resposta certa.

Depois de revelada a resposta, o mestre escreve os pontos de quem ganhou e todos voltam para o canto X. Ganham as pessoas que tiverem o máximo de pontos.

101) APONTE O QUE OUVIU

Os participantes deverão sentar-se em círculo. Obedecendo uma determinação do professor, um deles aponta para uma parte de seu corpo, afirmando entretanto, ser outra. Por exemplo: Aponta para o nariz e afirma: "Este é meu umbigo". O seguinte, imediatamente, deve colocar a mão sobre a parte de seu corpo que ouviu e não na que viu; no caso, colocar a mão no umbigo e afirmar, por exemplo, "Este é meu cabelo". Caberá ao seguinte colocar as mãos sobre seus cabelos e fazer uma afirmação, indicando outra parte do corpo, e assim sucessivamente. O professor, para estimular o acerto de todo o grupo, poderá estabelecer que a vitória será sua quando alguém errar e que o grupo será vencedor se todos acertarem. A tendência natural do participante, premido pela urgência de sua resposta, é apontar o que viu e não o que ouviu,

atrapalhando-se na hora de apresentar sua indicação. O participante que errar, deve dirigir-se ao quadro-negro e desenhar uma parte do corpo humano. O seguinte a cometer erro deverá continuar o desenho, acrescentando mais uma parte (como o jogo da forca).

102) JOGO DAS CORES

As crianças estarão sentadas em grupos, divididos pelo professor. O professor pedirá que cada criança cite um objeto visível em sala de aula, da cor que ele indicar. Dirá por exemplo verde e concederá de dez a quinze segundos. Um jogador do grupo dirá: - Verde é a blusa da Maria. O outro dirá do outro grupo: - Verde é a caneta do João. Os que não conseguirem satisfazer o pedido do professor dentro do tempo determinado, perderá a oportunidade e marcará um ponto negativo para o seu grupo. Falta: Constituirá falta nomear um objeto que já tenha sido citado anteriormente. Vitória: O grupo que menor número de pontos negativos obtiver será o vencedor.

103) TÁ VIVO?

Os alunos estarão em círculo, sentados, um aluno no centro. Ao sinal, o aluno do centro acende um palito de fósforo e segura na posição horizontal, vai perguntando aos colegas, um por um: Tá vivo? h. O outro responde: Tá! h Ao

momento em que o palito apagar ou queimar quase tudo, o aluno que recebeu a pergunta ocupará o centro.

104) AMIGO SECRETO

Cada aluno escreve seu nome em um pedaço de papel. O professor recolhe os papéis e embaralha-os em uma caixa. Faz a caixa passar de mão em mão, para que os alunos retirem seu amigo secreto. De posse do nome do colega, deverão procurá-lo e apresentar-se a ele, narrando suas próprias expectativas, preferências e alguma curiosidade a seu respeito. Assim, o aluno dá a si mesmo como presente ao amigo. O que torna o jogo mais instigante é o fato de que o grupo não se conhece, devendo procurar quem é seu amigo. Há uma intensa movimentação pela sala e já neste momento de tateio exploração inicia-se a apresentação. Depois que cada um tiver se apresentado ao seu amigo, deverá dizer ao grande grupo quem foi seu presente, isto é, quem o pegou e se apresentou. Por exemplo: Lúcia tirou Sandra que tirou Carlos. Sandra deverá contar o que Lúcia falou de si mesma, e falará de si ao Carlos. Se alguém tirar seu próprio nome, dar-se-á a si mesmo como presente, ou seja, apresentar-se-á à turma.

105) QUEDA DE DEDO

Espécie de queda de braço, mas com o dedão. Com o próprio dedão, tenta-se imobilizar o dedão do adversário. Em uma melhor de 5, ganha quem imobilizou o dedão do adversário por mais vezes.

106) ESCONDE DENTRO

Um objeto é escondido dentro da roupa de uma pessoa. As demais devem procurar. Quem achar, é o próximo a esconder.

107) FEITIÇO CONTRA O FEITICEIRO

Quando todos estiverem presentes, o mestre distribuirá papel e caneta e dirá que pretende fazer uma brincadeira com alguém e precisa de sugestões de castigos. Cada uma deve sugerir algo e assinar em baixo. Todos os papéis serão recolhidos e lidos um a um, por exemplo: A Marcela disse que quer que ela cante um trecho da música "É o Amor" na janela do prédio, mas como esta brincadeira se chama "feitiço contra o feiticeiro" (isso só deve ser revelado depois que todas escreverem e assinarem) é a Marcela quem vai cantar na janela do prédio. Todos os jogadores deverão cumprir seus próprios castigos.

108) DESENHAR UM PORCO

Os participantes estarão sentados em seus lugares, com papel e lápis. Ao sinal do chefe, todos devem fechar os olhos e desenhar um porco no papel, não

se esquecendo de pôr os olhos. Ganha o jogador que fizer a representação mais exata do porco.

109) JOGO DAS PALAVRAS

Deverá ser feito as letras do alfabeto nos papeis. Dividir em grupos (de dois a quatro grupos). Eles pegam uma quantidade de letra, tentam formar uma palavra, se conseguir formar passa para o próximo, se não conseguir, terão que ir comprando as letras restantes até formar uma palavra. Ganha quem conseguir acabar com todas as suas letras.

110) DESENHO COLETIVO

Sentados em roda, cada um recebe um pedaço de papel, cortado com a mão, com irregularidades e alguns gizes de cera. Cada um deve numerar sua parte, seguindo a seqüência da roda. Ao sinal do monitor, todos começam fazendo pontos em seu papel. Após alguns segundos, ao sinal do monitor, todos deverão passar seu papel para a direita, e continuar a fazer os pontos neste novo papel. Outro sinal do monitor, outra troca de papéis no mesmo sentido. As trocas devem continuar até que o monitor perceber que o papel já está com repleto de pontos. Na próxima fase, os participantes são instruídos a ligar os pontos, afim de formar desenhos. Após alguns segundos, nova troca, e assim segue a atividade, até que alguns desenhos apareçam nas folhas. Ao final do

jogo, cada um deve procurar sua folha inicial, e todos juntos, devem emendar as folhas com fita adesiva, compondo um desenho gigante! No final, o monitor deve colar as folhas, afim de reconstruir o rolo original. Pode ser feita uma exposição.

111) ESCRAVOS DE JÓ

Em círculo, cada participante fica com um toquinho (ou qualquer objeto rígido). Primeiro o monitor deve ter certeza de que todos sabem a letra da música que deve ser (em itálico): *Escravos de jó jogavam cachangá* (passando seu toquinho para o outro da direita); *Escravos de jó jogavam cachangá* (passando seu toquinho para o outro da direita); *Tira* (levanta o toquinho), *põe* (põe na sua frente na mesa), *deixa o Zambelê ficar* (aponta para o toquinho na frente e balança o dedo). *Guerreiros com guerreiros fazem zigue* (passando seu toquinho para o outro da direita), *zigue* (volta seu toquinho da direita para o colega da esquerda), *zá* (volta seu toquinho para o outro da direita). *Guerreiros com guerreiros fazem zigue* (passando seu toquinho para o outro da direita), *zigue* (volta seu toquinho da direita para o colega da esquerda), *zá* (volta seu toquinho para o outro da direita)

112) TODOS OS SENTIDOS

Essa atividade poderá ser feita com três participantes ou mais. Uma idade mínima ideal para essa atividade seria de seis anos. Para essa atividade, você deverá escolher um ou mais participantes para servirem de árbitros. Você deverá escolher um outro participante, que vai tentar adivinhar o que é através dos quatro sentidos (tato, olfato, paladar e audição). Para começar, vende os olhos com o lenço de quem vai tentar descobrir o que está sendo apresentado. Use sua criatividade! Por exemplo, no olfato, faça-o sentir o cheiro de algumas frutas, de especiarias como canela, de perfumes, etc... Na audição, agite um molho de chaves no seu ouvido. No paladar, coloque na língua dela a acidez do limão, ketchup, legumes. No tato, dê um saco de farinha para ela colocar as mãos, areia, açúcar, etc... A cada produto descoberto, o participante ganhará 10 pontos. Coloque todos os integrantes para participar da atividade. Vence aquele que obtiver mais pontos.

113) DOMINÓ

É preciso adquirir. O jogo pode ser jogado em duplas, trios, quartetos ou até oito jogadores divididos em 4 subgrupos de 2 pessoas para cada jogo de dominó. No total, este jogo pode ser jogado por tantas pessoas quantos forem os jogos de dominó. Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional. O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se

quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.

114) UNO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

115) BANCO IMOBILIÁRIO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

116) JOGO DA VIDA

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo

117) SOLETRANDO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

118) TOPA OU NÃO TOPA

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

119) QUEBRA-CABEÇA

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

120) FUTEBOL DE BOTÃO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

121) DAMAS

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

122) XADREZ

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

123) LEGO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

124) GAMÃO

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

125) PEGA VARETAS

É preciso adquirir. As regras acompanham o Jogo.

126) BARALHO

É preciso adquirir. Há diversas versões. Solicitar a algum jogador uma versão e que ele explique as regras.

127) FANORONA

É jogado com uma caixinha de fósforos, destas de madeira. Coloca-se um palito entre a caixinha e a "gaveta" da mesma, deixando uma porção do palito para fora. coloca-se a caixa apoiada sobre um dos lados, com o palito para cima (na verdade é mais fácil ver do que explicar). Com a ponta dos dedos, bate-se no palito para que a caixa pule. Se cair de lado, nada se ganha; se cair sobre uma das laterais, 5 pontos; se ficar em pé, 10 pontos e se cair apoiada num dos lados e no palito, são 15 pontos. Quem fizer 100 pontos primeiro ganha. Em tempo: é preciso que a caixa dê pelo menos uma volta sobre si mesma para os pontos serem computados. Derrubando a caixa, passa-se a vez ao adversário.

128) BAMBOLÊ

Em cada rodada, brincam um participante de cada equipe. O objetivo é rodar o bambolê na cintura por mais tempo, sem deixar cair no chão. A equipe que tiver o maior número de participantes campeões, vence.

129) NIM

É jogado com palitos (de dente ou de fósforos. Faça três fileiras com os palitos, uma embaixo da outra: uma com três palitos, uma com 5 e a última com 7. Cada jogador tem direito a tirar quantos palitos quiser, mas somente de uma fileira de cada vez. Assim, pode-se tirar um único palito da fileira de 7, ou todos da fileira de 3, ou dois da fileira de 5, passando então a vez ao adversário. Quem ficar com o último palito, perde o jogo.

130) PALITINHOS

Cada jogador inicia com três palitinhos. Os jogadores colocam as mãos para trás, escolhendo uma quantidade de palitos (zero, um, dois ou três), colocando a mão direita para frente. Os palitos "em jogos" são os que se encontram nesta mão. A seguir, cada um dos jogadores dá o seu palpite ("chamar"), dizendo qual o total dos palitos estão em jogo, ou seja, quantos palitos, ao todo, existem nas mãos dos jogadores. Os palpites não podem ser repetidos. Ganha a rodada aquele que acertar o número exato de palitos em jogo. Este jogador, então, "tira" um palito e passa a jogar com um palito a menos, isto é, se tinha três palitos ao todo, agora jogará com dois. O jogador que deu o

palpite em primeiro lugar, na próxima rodada será o último a "chamar", e assim por diante. Ganha o jogo quem primeiro ficar sem palitos.

131) MACACADA

Formar entre os participantes, dois grupos que deverão negociar entre si, considerando que representarão dois grupos de macacos, e que portanto durante o jogo não podem falar, mas apenas gesticular e emitir sons como os macacos. Antes porém, deverão escolher cada qual o seu representante para a negociação. Os produtos a serem negociados poderão ser: alimentos, objetos, água, um território ou a Paz. Somente o negociador deverá se comunicar com o grupo vizinho. Antes de iniciar a negociação, o grupo se reúne e discute a técnica a ser usada, as estratégias e o que vai ser negociado. Após isso, não se pode mais falar, somente gesticular, urrar, emitir grunhidos, fazer sinais, pular, etc. O tempo para a negociação é de 2 minutos. Após esse tempo o negociador volta a base e o grupo melhora a estratégia de ação. Se a negociação emperrar, o grupo sinaliza para que seu negociador retorne à base, para que seja refeita a estratégia. Quando tudo termina, os grupos podem juntar-se em um círculo maior e iniciar uma sessão de massagem coletiva, começando pela catação de piolhos, ou cafuné nas cabeças dos participantes e depois, na sequência, massagear as costas e braços. Pede-se para que todos sentem-se no chão e abrem-se o debate sobre as impressões causadas pelo exercício.

132) COMPLETE A FRASE

Cada equipe receberá uma frase com algumas palavras substituídas por " ". As palavras que faltam para dar sentido à frase estarão em um espaço à parte. O objetivo do jogo é completar a frase com as palavras corretas. Quem o fizer primeiro, vence. Em caso de erros, a equipe adversária sai vitoriosa.

133) ADIVINHAÇÃO RIMADA

Os jogadores estarão sentados em roda. Um jogador inicia a brincadeira dizendo - Estou pensando numa palavra que rima com cadeia, qual é? h (Por exemplo). As demais procuram advinha-la cabendo a quem conseguir o direito de fazer a nova pergunta. Se o grupo demorar muito a acertar, quem pensou na palavra deve ajudar os companheiros a descobri-la por meios de gestos descritos do que se tiver pensado. Assim, a criança que imaginar a baleia, procurará sugerir tal animal através de movimentos e expressões fisionômicas, mas sem nada falar

133) AR, TERRA E MAR

Crianças em círculo, mestre ao centro. O mestre inicia o jogo indicando com um dedo um dos jogadores dizendo: -Terra (por exemplo). O jogador apontado terá de responder o nome de um animal que vive na terra, como cavalo, tigre, etc. Se ele se enganar, pagará prenda. O jogo continuará

indicando, o mestre, outro jogador. Prossegue-se com a indicação de ar, terra e mar alternadamente, dando-se a oportunidade a todos os alunos. Ao fim de algum tempo, passa-se a aplicação de penalidades às crianças que pagaram prendas, exigindo-se que cada uma delas escolhida ao acaso, indique o nome de três animais que vivem no ar, na terra e no mar

134) CORRIDA DO ALFABETO

Formam-se duas equipes. Cada um se senta em rodinhas. Cada grupo escolhe seu chefe. Ao sinal de início, os capitães começam a dizer o alfabeto o mais depressa que podem. Tão logo o terminam, os vizinhos da esquerda fazem o mesmo para depois cederem a vez aos companheiros seguintes e assim sucessivamente, até o grupo terminar vencendo a equipe que primeiro consegue, sem soltar letras nem jogadores. Quem erra deve recomeçar do ponto em que cometeu a falha, sem perder tempo.

135) BOM DIA

De mãos dadas as crianças formam um círculo. No interior deste permanecerá um jogador vendado. O círculo gira para a direita ou para a esquerda. Quando o jogador do centro bater o pé no chão o círculo para de girar. A criança do centro aponta para um jogador e este dirá: g - Bom dia h. O do centro terá que o reconhecer pela voz, dizendo o seu nome. Caso erre, ainda

terá o direito de apresentar mais dois nomes. Acertando, o que foi apontado ocupará o centro e o outro o substituirá na roda, do contrário, o jogo prosseguirá até que o do centro, fazendo novamente parar o círculo mencionar acertadamente o nome do companheiro

136) VAI E VOLTA

As crianças formam um círculo bem grande conservando bastante espaço entre si. Uma delas recebe a bola. Ao sinal de início, a bola vai ser passada de uma em uma à volta do círculo, o mais depressa possível, sem faltar ninguém. A certo apito ela é mandada na direção contrária sem perda de tempo. Os sinais são dados a intervalos irregulares, ora demorados, ora seguidos com rapidez para exigir atenção contínua dos jogadores. Quem não obedecer prontamente a ordem e não arremessar a bola depois do sinal, paga uma prenda. A vitória é dos jogadores que termina a brincadeira e não pagam prendas.

137) TANQUES DE GUERRA

Para este jogo, necessitamos de duas canetas de cor diferentes, e uma folha de papel. Desenha-se nas extremidades opostas da folha dois círculos mais ou menos do mesmo tamanho, cada um de uma cor. Este são os "quartéis". Desenha-se, em frente aos "quartéis", três pequenas cruces. São os "tanques de guerra". O objetivo do jogo é atingir o "quartel" inimigo. Para tanto, apoia-se a

caneta com a ponta sobre o papel, iniciando o jogo num dos "tanques", apoiando-a com o dedo no outro lado. A seguir, desfere-se um "piparote" na caneta, que traçará uma linha sobre o papel. A jogada seguinte será a partir do final do risco traçado. No local onde acabar o traço, faz-se um pequeno círculo. É este círculo que deve ser atingido para que o tanque seja destruído. Quem atingir o quartel inimigo primeiro, ganha o jogo.

138) SUPER-GARGANTA

Em cada rodada, brincam um representante de cada equipe. O objetivo é ficar mais tempo falando uma palavra, puxando uma vogal. Ex.: Goooooooool!. Quem conseguir ficar mais tempo falando a tal palavra, vence a rodada. A equipe vencedora será a que tiver o maior número de campeões.

139) GUARDA DO ZOOLÓGICO

Crianças em círculo, exceto uma, que fica no centro (o guarda). O guarda do zoológico indica várias crianças e grita: g - Aqui estão os cachorrinhos h. A este sinal tais crianças imitam os cachorrinhos. O guarda então designa outras crianças e lhes dá o nome de outro animal que elas deverão imitar. Depois de ter dado 3 ordens o guarda escolhe seu substituto.

140) DANÇA DO CANUDO

Jogam uma dupla de cada equipe. Uma música será executada e os pares deverão manter o papel sem cair no chão, segurando somente com a sucção do canudo que estará em suas bocas. Quem deixar cair, dá o ponto para o adversário.

141) TRILHA DO MACACO

É uma corrida onde correm um representante de cada equipe. É desenhado no chão duas amarelinhas gigantescas. O objetivo é atravessar essa amarelinha (como na brincadeira, não podendo pisar na linha) e chegar até o fim. Se pisar na linha, volta ao início. Quem sair da amarelinha e cruzar a linha de chegada primeiro vence.

142) RODAR O PIÃO

Para rodar o pião, risque um círculo no chão, que será a roda ou a raia. Depois, enrole um fio barbante na cabeça do pião e desça até a ponta; dê uma volta e enrole o barbante para cima até a parte gordinha. Enrole a outra ponta no dedo indicador e lance o pião. Se ele cair girando dentro da roda, vale dois pontos. Se sair da roda e voltar, não fique desesperado, você vai ganhar um ponto. Se sair e não voltar, hum... respire fundo... você perde um ponto. Vence quem fizer dez pontos primeiro.

143) CELA DE PIÃO

Para brincar de Cela, é simples. Risque a cela no chão, que pode ser um círculo ou um quadrado. Todos lançam seus piões. O pião que cair mais distante da cela é colocado no centro dela para ser alvo dos demais. Os jogadores devem lançar seus piões, levantá-los na palma da mão e atirá-lo contra o que está na cela. Aquele que não conseguir atingi-lo coloca seu pião no centro da cela.

144) MANDUCA MANDA

A brincadeira começa com a ordem do orientador: g - Manduca Manda... levantar o braço h, por exemplo; à qual todos devem obedecer. Ele dá novos comandos, que exigem maior ou menor movimento, (ficar de cócoras, pular 3 vezes no mesmo lugar, fazer meia volta dar 4 passos para trás, etc.).

Quando as ordens são precedidas pelas palavras - Manduca Manda, tem que ser atendidas, do contrário não devem sê-lo, cabendo a quem cumpre ser tirado do jogo, pagando ao final uma prenda. Assim sendo ao ouvirem bater palmas quem faz tal coisa erra. A vitória é de quem findo o tempo previsto, não houver pago prendas.

145) ORELHINHA

Crianças sentadas em círculo, uma no centro de olhos fechados. Uma das crianças será escolhida para puxar (devagar) a orelha do colega do centro e de olhos fechados. Depois disso, voltará para seu lugar. Ao sinal do professor, o aluno abrirá os olhos e tentará adivinhar quem lhe puxou a orelha. Levanta-se, pega pela orelha o colega que julga ser culpado e colocando-o no centro do círculo, senta-se no lugar vago. Se acertar o jogo terá prosseguimento, se errar será conduzido pela orelha ao centro, pelo suposto culpado.

146) ANJO DO BEM E ANJO DO MAL

São escolhidas duas crianças uma para ser o Anjo do Bem e a outra o Anjo Mal. Uma outra criança dá a cada uma das outras restantes um nome de fruta, ou uma cor, cochichando-lhe no ouvido. Inicia-se o jogo com o diálogo: "Toc, Toc". A mesma criança que escolheu o nome das frutas e que designou a cada é o porteiro e diz: "Quem bate?" Dependendo da vez, a criança que bate responde: "Anjo do Bem ou Anjo do Mal". A criança (porteiro) diz: "O que você quer?" Anjo do Bem ou Anjo do Mal responde: "Uma cor". A criança (porteiro) pergunta: "Que cor?" A partir daí, o Anjo do Bem ou o Anjo do Mal tem três opções. Se entre as três opções não tiver nenhuma criança que tenha o nome da cor, será então a vez do outro anjo. Se acertar, a criança (cor) pertencerá ao Anjo que acertou. Ganha quem possuir mais crianças. Exige noção de ordem e alteração por parte dos anjos do Bem e Mal. Também é necessário que as crianças memorizem as frutas ou cores que as representam.

147) CEGOS CAÇADORES

Duas equipes participam. Cada equipe escolhe o seu representante. Os dois jogadores têm seus olhos vendados e darão 25 voltas em torno de si mesmos. Enquanto isso, o mestre esconderá um objeto em um local de difícil acesso e dirá aos caçadores : " - Procurem um (nome do objeto). O objetivo de cada caçador é encontrar o objeto e pegá-lo. Vence quem o fizer.

148) SALADA MISTA

Um grupo de meninas e meninos senta-se e uma pessoa fica de costas para esse grupo, com outra, ao seu lado, vendando seus olhos com uma das mãos. Então a que está conduzindo a brincadeira vai apontando para as pessoas sentadas e pergunta qual ela escolhe. É esta, e ela responde sim ou não, sem saber quem é a pessoa. Quando responder sim, a que está guiando a brincadeira pergunta para a que está de costas o que ela quer oferecer a essa pessoa: se ela quer abraçar, beijar ou apertar a mão da pessoa escolhida. Ela responde o que quer e tem que fazer o escolhido. O interessante nessa brincadeira, é que muitos acabam conseguindo beijar quem queriam, mas às vezes conseguem só apertar a mão do menino ou menina que gostariam e beijando quem não desejavam. A que estava no centro sendo guiada para escolher, passará a ser a nova que

conduzirá a brincadeira e a que conduzia senta-se com as outras. A que foi escolhida será a que escolherá agora. E a brincadeira continua.

149) TRAVA-LÍNGUA

Promover uma disputa de trava-línguas entre as equipes. Quem se sair melhor, vence a prova.

150) TIRE UM IGUAL

Uma criança destacada de olhos vendados. Dá-se um objeto à criança que está de olhos vendados para que ela o segure. Coloca-se este entre os outros. Tira-se em seguida a venda dos olhos da criança e mande que ela olhe para todos e retire o objeto que segurou do meio dos outros



REFERÊNCIAS

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL - A
L I N E F E R N A N D E S F E L I X D A S I L V A / E L L E N C O S T A M A C
H A D O D O S S A N T O S – Disponível em:
[http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-
cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf](http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf)

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO APRENDER DAS
CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL- Autora: Cláudia Flôr de Souza

. JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
ENSINANDO DE FORMA LÚDICA - Autora: ELIZANGELA BUENO –
Disponível em:
[http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ELIZANGELA%20BUEN
O.pdf](http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ELIZANGELA%20BUENO.pdf)

O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS - Autora: Gilse A.
Morgental Falke – Disponível em:

http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf

Almanaque das brincadeiras- Disponível em:

<http://www.profala.com/almanaquedebrincadeiras.pdf>

NÃO DEIXE DE SOLICITAR O SEU CERTIFICADO!!

Solicite agora mesmo seu certificado de **180 Horas** (no link abaixo)

[\[Clique aqui para solicitar certificado\]](#)



Veja um modelo do certificado!

