



Turmas

# APRESENTAÇÃO

Ao longo do ano letivo participamos de várias brincadeiras que fazem parte da cultura brasileira, pesquisamos como se brinca em diferentes lugares e assim, conhecemos novos jeitos de brincar e várias ideias de construirmos nossos próprios brinquedos. Durante nossos estudos vivenciamos cada jeito de brincar e devido a essa experiência, bem como trocas de descobertas, construimos esse guia de brincadeiras para apresentarmos e dividirmos o que aprendemos. Através desse guia queremos guardar boas lembranças de nossos momentos no 3º ano e desejamos contribuir para novas experiências e descobertas

# Dedicatória

Dedicamos nosso guia de brincadeiras a todas as crianças que assim como nós amam brincar e desafiam-se a criar e construir suas brincadeiras e seus brinquedos. A Rede Salesiana de ensino, pelo material e oportunidade de nos proporcionar ser criança e instigar nossa criatividade e motivação para o brincar. Em especial aos nossos familiares que acreditam na nossa capacidade e estão presentes nas nossas aprendizagens.

# Índice

1. Amarelinha.....
2. Brinquedos de papel.....
3. Casa de bonecas.....
4. Caracol.....
5. Corre cutia.....
6. Estátua.....

# AMARELINHA

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



# BRINQUEDOS DE PAPEL

- Pegue folhas de jornal e faça a dobradura de barquinhos.
- Pinte com tinta e faça um acabamento bem legal.
- Coloque em uma bacia com água e é só brincar.





# CASA DE BONECAS

- Junte materiais de sucatas como caixas de sapatos, tecidos, caixinhas de remédios, cola, tinta e tesoura.
- Use a criatividade e imagine a casa de seus sonhos.
- Vá construindo com muita calma, atenção e imaginação.
- Depois de pronta é só chamar seus amigos e brincar!



# CARACOL

- A diversão já começa na hora de desenhar no chão a amarelinha em forma de caracol.
  - As crianças se posicionam em fila. A primeira joga uma pedrinha no espaço marcado com o número um. Ela deve saltar essa casa, cair na seguinte com um pé só e percorrer todas as outras pulando com esse mesmo pé. Quando chegar ao centro, pode colocar os dois pés no chão, dar meia-volta e voltar pulando em um pé só.
  - Em seguida, brinca o segundo da fila e assim por diante. Na próxima rodada, todos devem jogar a pedra no número dois. Quem pisa na linha ou na casinha em que está a pedra sai do jogo. Se jogar a pedra no número errado, também sai. A brincadeira termina quando só houver uma criança.



# CORRE CUTIA

- Para começar a brincadeira, é preciso formar um círculo sentados no chão ou ficam em pé de mãos dadas.
- Uma criança é escolhida para colocar um lençinho atrás de um colega. Depois, ela corre com o lenço na mão em volta do círculo e todos cantam:

CORRE, CUTIA  
NA CASA DA TIA.  
CORRE, CIPÓ  
NA CASA DA AVÓ.  
LENCINHO BRANCO  
CAIU NO CHÃO  
MOÇA (O) BONITA (O)  
DO MEU CORAÇÃO.



# ESTÁTUA

- Para essa brincadeira é bom ter mais de 3 pessoas. Você vai precisar de um aparelho de som, mas caso não seja possível, pode ser dito 1, 2, 3 estátua!
- Todos os jogadores fazem um círculo e um fica como o mestre, controlando o som. Quando o mestre quiser ele abaixa o volume e diz "estátua"!
- Os jogadores devem ficar em posição de estátua, sem se mexer e o mestre vai tentar fazer caretas e brincadeiras para ver quem se mexe primeiro.
- Não vale fazer cócegas.
- Quem se mexer ou rir primeiro paga uma prenda e vai para o lugar do animador.





# PIRULITO QUE BATE BATE

Pirulito que bate, bate Pirulito que bate, bate Pirulito que já bateu Quem gosta de mim é ela Quem gosta dela sou eu.

- Em duplas, parados ou sentados, devem cantar a canção a cima.
- Batendo palmas, canta-se a canção.
- Pode ser dramatizada conforme escolha dos participantes.



# QUEBRA-CABEÇA “MAMÍFEROS”

- Selecionar figuras de mamíferos, que as crianças achem interessantes e ampliar seu desenho em uma cartolina.
- Em seguida determinar as formas como serão divididas e recortadas em alguns pedaços.
- A proposta é brincar de montar novamente as figuras encaixando as peças no lugar certo.



# XADREZ

- Inicia-se com um pé só, na casa do meio da primeira linha. Em seguida, afastam-se os pés, pisando nas casas laterais, e volta-se de costas para fora da figura.
- Repetir o mesmo movimento, iniciando na segunda linha, voltando de costas e pisando nas casas da primeira linha.
- Por fim, repetir novamente esses saltos, caindo diretamente na terceira linha. Voltar passando pela segunda e primeira linha, sucessivamente.
- Reiniciar na primeira linha, porém, desta vez começando com os dois pés juntos na casa central. Repetir o trajeto acima descrito.
- Na próxima etapa, o pulo acontece com as pernas cruzadas na casa central da primeira linha.
- A última etapa é quando alguém tapa o olho do jogador com uma das mãos e ele deve passar por todas as casas sem pisar na linha. Nesse jogo, o jogador não conquista casas para si.



# ZEPELIM

- Trace, no chão, a linha de lançamento das bolinhas de gude e, a uns quatro passos dela, risque o Zepelim.
- Pergunte ao seu adversário quantas bolinhas ele quer disputar e junte a mesma quantidade de bolinhas suas à dele. Isso se chama “casar bolinhas”.
- A seguir, posicione-se atrás da linha de lançamento e atire as bolinhas de uma só vez na direção do Zepelim.
- As que caírem dentro do Zepelim pertencerão a você e as que rolarem para fora ficarão com o seu adversário.

