

**CATÁLOGO DE JOGOS E
BRINCADEIRAS
3 ANO.**

ATENÇÃO

Os estudantes deverão estar supervisionados por seus pais ou responsáveis quando forem fazer a atividade. Só realizar os jogos ou brincadeiras aqui citados mediante autorização dos seus pais ou responsáveis.

Amarelinha

Adoletá

Os participantes se dispõem em um círculo. Colocam-se as mãos uma em cima da outra. A medida que a música é cantada, os participantes batem na palma da mão pessoa ao lado.

Ao término da música, a última pessoa que recebeu o tapa na mão tem o direito de pisar no pé de alguém e eliminá-lo da próxima rodada. Ganha aquele que não tiver o pé pisado.

1. Desenhe um diagrama tradicional de amarelinha. (Giz é melhor para asfalto e pavimentação ao ar livre. Se você estiver jogando dentro de casa, use fita isolante ou de pintura.)
2. Jogue uma pequena pedra, galho, saquinho de feijão ou outro marcador no primeiro quadrado. (Se cair em uma linha, ou fora do quadrado, você perde sua vez. Passe o marcador para o jogador seguinte e aguarde sua próxima jogada.)
3. Pule com um pé no primeiro quadrado vazio e, em seguida, em cada quadrado vazio subsequente. Certifique-se de pular aquele em que seu marcador está.
4. Nos pares (4-5 e 7-8), pule com os dois pés.
5. Aos 10, salte com os dois pés, vire-se e volte para o início.
6. Quando você alcançar o quadrado marcado novamente, pegue o marcador – ainda em um pé! – e conclua o curso.
7. Se você terminou sem erros, passe o marcador para o próximo jogador. Em sua próxima jogada, jogue o marcador para o próximo número.
8. Se você cair, pular fora das linhas ou perder uma casa ou marcador, você perde sua vez e deve repetir o mesmo número na próxima jogada. Quem chegar primeiro ao 10, vence.

Dominó

Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada. Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas. O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada mais alta

Jogo dos pontinhos

No mínimo quatro jogadores, Desenhar em uma folha vários pontos com espaços. O objetivo é formar quadrados ao ligar os pontos adjacentes com um traço, até que não haja possibilidade de ligar mais algum.

Cada jogador tem o direito de atrelar os pontos com uma linha horizontal ou vertical por vez. Quando um dos participantes conseguir completar o quadrado, ele ganha 10 pontos e tem o direito de jogar mais uma vez. Ganha quem tiver mais pontos e se não houver mais formas de construir quadrados na folha.

PIÃO

O jogo de pião pode ser feito somente para cada um mostrar suas habilidades, ou com disputa. Na disputa, faz-se círculos no chão e o brinquedo deve rodar dentro do círculo. Ganha quem conseguir deixar o pião rodando mais tempo.

TRAVA LÍNGUA

Os participantes devem pronunciar de forma rápida e clara, frases com sílabas de sons semelhantes, mas com significados diferentes;

Exemplo de Trava línguas :

Pedro tem o peito preto, o peito de Pedro é preto. Quem disser que o peito de Pedro é preto, tem o peito mais preto que o peito de Pedro.

Chinelinho

Traçar duas linhas paralelas e distantes no chão, os jogadores se separam em dois grupos e cada um vai para uma dessas linhas. No centro é desenhado um círculo e nele disposto um chinelo ou outro objeto. Os participantes das duas equipes são enumerados com a quantidade de competidores. Caso haja algum desfalque, alguém do grupo receberá dois números.

Um mestre comandará o jogo e, ao gritar um dos números, os jogadores do respectivo número terão que correr até o centro e pegar o chinelo para seu time, sem ser tocado pelo adversário.

Caso o jogador seja tocado pelo membro da equipe adversária quando estiver correndo, nenhum dos grupos ganha ponto. O grupo vai adquirindo pontos conforme os competidores do time pegam o chinelo. Ganha a equipe que atingir o total de pontos estipulado no início do jogo.

Cinco Marias

A brincadeira consiste em jogar pedrinhas, pequenos sacos com areia ou bolas pequenas para o alto e pegar com a mesma mão sem deixar nenhuma cair. Fazer cinco sacos (caso opte por ele) com areia ou arroz e coloca-los no chão.

Um dos participantes irá pegar um dos sacos e o jogará para o alto. A medida que a primeira não cai, o jogador pega outro saco e repete o movimento. Ganha quem conseguir pegar os 5 sacos sem deixá-lo cair no chão;

Telefone sem fio

As crianças ficam em roda e sentadas. Um participante inicia a brincadeira ao falar uma palavra secreta no ouvido de quem está ao lado. Esta pessoa deve passar o segredo para a seguinte e assim por diante. A última criança da roda deverá dizer alto a palavra, da forma como chegou para ela.

Dança das cadeiras

Os participantes ficam dançando em volta de várias cadeiras durante uma música. Ao parar a música, todos devem se sentar nas cadeiras. Quem não conseguir sentar sai do jogo. Uma cadeira tem que ser retirada sempre que alguém sair do jogo.

Cabo de Guerra

As pessoas devem ser divididas em 2 equipes. Precisar de uma corda grande, na qual uma fita colorida irá marcar o meio desta. O objetivo é puxar a equipe adversária até o seu campo. Ganha quem fizer o outro grupo atravessar a divisória do campo.

Era uma vez/Continue a História

A brincadeira faz com que os participantes escrevam trechos de cinco linhas completando o que foi escrito anteriormente;

Alguém começa e vai passando para a pessoa do lado e assim sucessivamente. Conforme a história for sendo escrita, é necessário que os participantes escondam as primeiras linhas e deixe somente a ideia da última pessoa que escreveu para a próxima completar.

Ao final, depois de todos terem escrito, a pessoa que começou, desembrulha o papel e lê a história.

Damas

O jogo deverá ter dois participantes, que usam um tabuleiro para jogar. O tabuleiro deve ser posicionado de modo que a grande diagonal comece do lado esquerdo de cada jogador. Assim, a primeira casa à esquerda de cada jogador será preta. O jogador que estiver jogando com as peças brancas começa o jogo, podendo dar o primeiro lance. A seguir, os jogadores alternam jogadas até o fim do jogo. As peças comuns só podem se movimentar para a frente, para uma casa preta livre na próxima linha, diagonal à sua casa atual. As damas podem se movimentar em diagonal para frente e para trás para qualquer casa livre, desde que o caminho esteja livre. O jogo termina quando todas as peças de um jogador forem capturadas ou quando este não puder mais fazer nenhum lance válido.

Cabra cega

Coloca-se uma venda em uma das pessoas. Os demais participantes irá se espalhar no local e ficarão parados. A pessoa vendada terá que encontrar o restante dos jogadores e dizer quem é que ela achou.

Caça ao tesouro

Um adulto esconde um “tesouro” (que pode ser qualquer coisa, de elabora pistas que levarão os participantes a descobrir em que lugar o tesouro foi escondido. Ganha quem encontrar primeiro o tesouro.

Peteca

Herdada de jogos indígenas, a peteca é também um esporte, praticado em competições. Mas para brincar, basta um peteca e disposição. Nesta brincadeira, a única regra vigente é fazer valer, na prática, o ditado popular: nunca deixar a peteca cair no chão. Bate-se com a palma da mão de cima para baixo e brinca-se em duplas ou em rodas de três a mais pessoas.

Passa o anel

Os participantes ficam, geralmente, sentados e em fila ou em círculo, enquanto um jogador pega um anel ou outro objeto pequeno e esconde nas mãos unidas em concha. Conforme vai passando pelas mãos alheias, esse jogador deixará o anel/objeto nas mãos de alguém, mas os outros não podem ver e saber. Ganha a brincadeira quem descobrir onde está o anel.

Queimada

Os jogadores são divididos em duas equipes de números iguais. Cada uma ficará de um lado do campo e tentará acertar a bola na rival. Conforme as pessoas vão sendo queimadas, elas se dirigem a chamada reserva, que consiste no final do espaço contrário ao seu e que auxilia na queima dos rivais;

Quem está na reserva não poderá voltar ao campo normal da equipe. Os jogadores não podem pisar na linha que divide os campos quando estiverem com a bola. Ganha a partida quem conseguir queimar todos os membros do time adversário.

Pular corda

A brincadeira pode ser feita livremente ou cantada seguindo o que a música fala. Como por exemplo:

*Um homem bateu em minha porta e eu abri.
Senhoras e senhores ponham a mão no chão.
Senhoras e senhores pulem num oé só.
Senhoras e senhores deem uma rodadinha
E vá pro olho da rua!*

Duas pessoas ficam nas extremidades da corda movimentam-na para os outros pularem; Se apenas uma pessoa pular, assim que ela errar sera substituida. Caso haja mais pessoas pulando corda, aquele que enroscar o pé ou corpo será eliminado.

Estátua

O mestre irá colocar uma música ou elaborar uma situação. Quando ele parar a canção/falar "estátua" todos deverão ficar imóveis. O mestre irá provocar os participantes para eles se moverem. Ganha a brincadeira quem conseguir resistir as provocações e ficar parados em seu lugar.

Elástico

Dois jogadores colocarão o elástico na perna para outro jogador pular. Se o participante pisar no elástico, ele perderá a vez e outro entrará no lugar. Sempre que acertar o participante continuará o jogo e o elástico deverá subir cada vez mais (pés, joelho, cintura, embaixo do braço, etc).

Morto - Vivo

Um mestre ficará de frente para os servos e falará "Morto" para se abaixarem, e "Vivo" para ficarem em pé. Se algum dos servos errar, ele sairá da brincadeira. Ganha quem conseguir seguir a ordem de Morto-Vivo sem errar-lá.

Mímica

Independente do lugar em que será feito, um competidor irá escolher um objeto, animal, artista ou qualquer outra coisa para fazer a sua mímica. Os outros participantes precisaram descobrir por meio da expressão corporal do outro qual pe o objeto que está sendo representado.

Escravo de Jó

O jogo é feito por pessoas sentadas no chão em círculo ou ao redor de uma mesa. Cada uma tem um objeto em mãos (sementes, caixa de fósforos, etc).

Deverão começar a cantar a música enquanto passam para a pessoa ao lado o objeto que está na sua mão em sentido horário. Música:

Escravos de Jó Jogavam Caximbo.

Tira, bota.

Deixa o Ze Pereira Que se va.

Guerreiros com guerreiros Fazem zigue - zigue za.

Quando chegarem na parte "*zigue-zigue zi*" os participantes invertem a ordem de passagem dos objetos e volta-se logo em seguida o fluxo normal. Na brincadeira quem errar sai do jogo, pois a velocidade vai aumentando e dificultando a coordenação. Ganha quem conseguir ficar até o final fazendo tudo corretamente.

Corrida com ovo na colher

Os participantes terão que colocar o cabo da colher na boca e equilibrar um ovo nela enquanto correr até a linha de chegada. Se algum competidor deixar o ovo cair ele será desclassificado. Ganha o primeiro que cruzar a linha de chegada com o ovo equilibrado na colher.

Fui a feira

Os participantes podem ser dispostos em círculo ou em fila. O primeiro diz: Fui a feira comprar (**nome da fruta**), o segundo recita a primeira fruta e acrescenta mais uma e assim sucessivamente. Ganha quem conseguir repetir todas as mercadorias que já foram ditas e acrescentar novas que ninguém falou.

Arremesso De Bambole

Semelhante ao arremesso de argola. Lançar bamboles por cima da cabeça de uma pessoa. Cada arremesso completado vale 1 ponto. Ganha quem conquistar mais pontos.

Corrida ao Contrário

Os jogadores terão que dar 25 voltas em um cabo de vassoura. Logo em seguida irão correr para a linha de chegada. Ganha quem chegar primeiro.

Todas as referências já foram citadas nos vídeos produzidos pelos estudantes