

Brincadeiras para um dia de chuva

Ref. NF002/05

1. Dentro e Fora

Descrição/Objetivo: testar a rapidez de ação das crianças quando fornecida um “comando”

Grau de Dificuldade: Simples

N.º de crianças: no mínimo 2 (ideal: até 4)

N.º de adultos: 1 organizador

Requisitos: 1 razoável espaço numa sala que tenha um tapete (ou então tenha um chão com 2 tonalidades diferentes)

Importante: o tapete deve estar bem firme no chão (preso por móveis, etc) para evitar escorregões perigosos.

Regras/Funcionamento:

O organizador da brincadeira informa as crianças que em cima do tapete é a região conhecida como Dentro e fora do tapete é a região conhecida como Fora.

Todas as crianças toda vão para fora do tapete, ou seja para “Fora” para que o jogo se inicie.

O organizador começa a falar em voz alta, as regiões para onde as crianças devem saltar e assim, se o organizador falar a palavra “dentro”, as crianças devem pular para cima do tapete (= “Dentro”) e quando falar a palavra “fora”, as crianças devem pular para fora do tapete (=“Fora”)

O organizador continua a falar as palavras mágicas (“Dentro ou Fora”) num intervalo cada vez mais curto (3 a 5 segundos) de forma absolutamente aleatória: Dentro, Fora, Dentro, Dentro, Fora, Dentro, Dentro, Fora, Fora, etc.

Como o tempo é curto e a cada mudança de palavra, as crianças devem obedecer e saltar, o risco de que algumas delas cometa um erro é grande.

Quando isto acontece, as crianças que erraram são eliminadas desta rodada.

Convém lembrar que os erros são de 2 tipos: a criança pode saltar para “Dentro” (ou “Fora”) indevidamente ou “esquecer” de saltar.

Quando só sobrar uma criança na rodada, ela é declarada vencedora desta rodada e ganha 1 ponto.

Sucedem-se 5, 10 ou 15 rodadas e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos.

voltar ao topo

2. Jogo do Minuto

Descrição/Objetivo: testar a capacidade das crianças em medir a passagem do tempo.

Grau de Dificuldade: Simples

N.º de crianças: no mínimo 2 (ideal: até 5)

N.º de adultos: 1 organizador

Requisitos: 1 relógio com cronômetro + papel e caneta

Regras/Funcionamento:

O organizador da brincadeira dispara o cronometro e controla a passagem do tempo.

As crianças, começam a “contar” mentalmente a passagem do tempo.

Quando cada criança achar que passou exatamente 1 minuto, ela fala a palavra Já.

O organizador anota (no papel ou mentalmente) o instante que cada criança falou a palavra Já.

Após todas as crianças falarem já, o organizador dá os parabéns a criança que errou por menos.

Exemplo com 3 crianças:

1ª criança falou Já aos 50 segundos;

2ª criança falou Já aos 57 segundos;

3ª criança falou Já aos 1 min e 5 segundos.

Neste caso, a 2ª criança foi a vencedora.

O organizador então anota no papel 1 ponto para esta criança referente a esta 1ª rodada.

Sucedem-se 5, 10 ou 15 rodadas de 1 minuto e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos

Variantes: podem ser feitas algumas rodadas de 2 minutos valendo 2 pontos ou de 3 minutos valendo 3 pontos, etc.

3. Escolha a mão

Descrição/Objetivo: simples jogo de sorte e azar, mas no qual uma criança pode induzir a outra a errar.

Grau de Dificuldade: Simples

N.º de crianças: apenas 2 crianças por vez. Se houver 3, uma espera e 2 jogam. Se houver 4, formam-se 2 pares e assim sucessivamente.

N.º de adultos: neste jogo não há necessidade de adultos. É preciso apenas explicar o jogo às crianças.

Requisitos: para cada par de crianças, existe a necessidade de um objeto de tamanho pequeno (um clipe, uma borracha, uma pedrinha, uma bolinha de gude, um ímã de geladeira, uma moeda, etc)

Regras/Funcionamento:

A 1ª criança pega o objeto e sem que a 2ª criança veja, escolhe uma das mãos para “armazená-lo”.

Depois fecha as 2 mãos, estica os 2 braços (um sobre o outro formando um X) e mostrando-os para a 2ª criança.

Desta forma a 2ª criança não sabe em que mão está o objeto escondido.

Esta 2ª criança terá de escolher uma das mãos (esquerda ou direita) dando um suave “tapinha” nas mãos da 1ª criança e terá 50% de chance de acertar e 50% de chance de errar.

Após a 2ª criança dar este “tapinha”, a 1ª criança poderá abrir a mão e mostrar se a outra acertou ou errou.

Mas poderá ainda “questionar” a 2ª criança falando assim: “Você tem certeza????” gerando assim dúvida na 2ª criança e levando-a ao erro.

Quando a 2ª criança realmente definir a escolha da mão, a 1ª criança abre as 2 mãos e verifica-se se houve erro ou acerto.

Se houve acerto, a 2ª criança passa a esconder o objeto. Se houve erro, a 1ª criança volta a esconder o objeto em uma das mãos e o processo se repete indefinidamente até que a 2ª criança acerte a mão.

Se houver mais de duas crianças, estipula-se um n.º de rodadas até que uma delas seja substituída por aquela que estava esperando.

Como este jogo é um passatempo não existem propriamente “vencedores”

4. Esconde Objeto

Descrição/Objetivo: simples jogo de diversão que mede em parte a capacidade de observação a detalhes mas em que há bastante sorte envolvida.

Grau de Dificuldade: Simples

N.º de crianças: no mínimo 3 (ideal: de 4 a 6)

N.º de adultos: neste jogo não há necessidade de adultos. É preciso apenas explicar o jogo às crianças.

Requisitos: existe a necessidade de uma sala razoavelmente ampla com vários lugares onde se possa esconder um objeto de tamanho relativamente pequeno mas não minúsculo (cinzeiro, caixa de fósforo, uma chave, etc)

Importante: não convém que o objeto seja de grande valor. Além disso, a própria sala não deve ter objetos delicados de grande valor pois as crianças irão “revirar” a sala em busca do objeto escondido.

Regras/Funcionamento:

das crianças é escolhida para esconder o objeto na sala. As demais saem e ficam esperando.

A criança que ficou na sala deverá esconder o objeto mas não deverá colocá-lo num lugar que seja “impossível” de descobrir tais como o bolso do seu próprio calção, dentro de gavetas cheias de revistas, etc).

Quando o objeto for bem escondido, as crianças que estavam aguardando são convidadas a entrar na sala e devem buscar pelo objeto.

Quem escondeu o objeto poderá dar dicas afirmando qual criança está “quente” (perto do objeto escondido) e qual criança está “fria” (longe do objeto escondido).

Quando o objeto for achado, a rodada termina e atribui-se 1 ponto para quem o encontrou.

Esta mesma criança irá esconder o objeto na próxima rodada.

Sucedem-se de 5 a 10 rodadas e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos.

5. “Jakenpô”

Descrição/Objetivo: simples jogo de sorte e azar, mas bastante divertido.

Grau de Dificuldade: Simples

N.º de crianças: apenas 2 crianças por vez. Se houver 3, uma espera e 2 jogam. Se houver 4, formam-se 2 pares e assim sucessivamente.

N.º de adultos: neste jogo não há necessidade de adultos. É preciso apenas explicar o jogo às crianças.

Requisitos: não existem

Regras/Funcionamento:

As duas crianças que vão jogar escondem a mão e o braço direito atrás das próprias costas.

Depois uma delas fala em voz alta a palavra mágica “Jakenpô”

Imediatamente após a palavra mágica as 2 crianças devem – ao mesmo tempo - mostrar cada uma a sua mão direita. De acordo com a posição dos dedos da mão, esta poderá estar formando uma das 3 “figuras” a seguir:

“Pedra” - quando a mão estiver totalmente fechada.

“Papel” - quando todos os dedos estiverem juntos, mas esticados e for visível a palma da mão.

“Tesoura” – quando apenas os dedos indicador e médio estiverem estendidos como se estivessem-se forma-se a letra V e assemelhando-se a uma tesoura.

Podem acontecer 2 coisas:

1) as duas crianças mostrarem a mesma figura (Pedra e Pedra, Papel e Papel ou Tesoura e Tesoura). Neste caso houve empate e nova rodada se inicia sem vencedor.

2) as duas mostrarem figuras diferentes e assim existem 3 possibilidades:

Pedra x Papel: a criança que mostrou Papel vence pois o Papel embrulha a Pedra

Pedra x Tesoura: a criança que mostrou Pedra vence pois a Pedra quebra a Tesoura

Tesoura x Papel: a criança que mostrou Tesoura vence pois a Tesoura corta o Papel

Desta forma, existem 3 figuras possíveis, e com qualquer delas pode-se empatar, vencer ou perder.

Várias rodadas se sucedem sempre gerando empate ou vitória para uma das crianças.

Se houver mais de duas crianças, estipula-se um n.º de rodadas até que uma delas seja substituída por aquela que estava esperando.

Como este jogo é um passatempo não existem propriamente “vencedores”.

6. Tabuada

Descrição/Objetivo: fazer com que as crianças memorizem a “tabuada” do n.º 3 (ou do n.º 7) através de um jogo simples, divertido no qual é necessária muita atenção.

Grau de Dificuldade: conhecimentos simples de matemática

N.º de crianças: mínimo 2 (ideal: até 7 crianças)

N.º de adultos: neste jogo não há necessidade de adultos. Mas é necessário pelo menos uma criança que conheça bem matemática para esclarecer erros e acertos.

Requisitos: não existem

Regras/Funcionamento:

- As crianças que vão jogar devem sentar-se formando uma “roda” de modo que fique claro a ordem de participação de cada uma delas. Desta forma, se houver 5 crianças, todas devem saber a sua “posição”: criança 1, criança 2, criança 3, criança 4, criança 5.
- As crianças falarão em voz alta numa seqüência e após a criança 5, recomeçasse com a criança 1.
- Cada criança falará em voz alta um número ou a palavra mágica ZAP.
- Escolhe-se um número que será o ZAP daquela rodada. Exemplo n.º 3
- Desta forma, se 3 é o ZAP, todos os números que são múltiplos de 3 ou cujo último algarismo é 3, não devem ser falados em voz alta e sim a palavra ZAP em seu lugar. Assim os n.º 3, 6, 9, 12, 13, 15, 18, 21, 23, 24, 27, 30,33, etc devem ser substituídos pela palavra ZAP.
- Todas as crianças devem saber bem esta regra e terem conhecimento da tabuada do n.º 3.

- A criança n.º 1 deve iniciar a contagem falando “UM” em voz alta.
- A criança seguinte (n.º 2) deve falar “DOIS” em voz alta.
- A próxima criança não deve falar “TRÊS” e sim a palavra ZAP. Se ela falar “TRÊS”, estará eliminada e a contagem recomeça a partir do “UM”
- Depois da palavra ZAP (que substitui o “TRÊS”), a próxima criança deve dizer “QUATRO”, a criança seguinte “CINCO”; a seguinte deve falar ZAP pois 6 é múltiplo de 3, depois “SETE”; “OITO”; depois ZAP (ao invés de “NOVE”), depois “DEZ”; depois “ONZE”; depois “ZAP” (ao invés de “DOZE”); depois “ZAP” de novo (ao invés de “TREZE” pois 13 termina com 3 que é o “ZAP”) e assim sucessivamente.
- Ora é muito fácil que uma criança cometa um erro pois pode falar em voz alta um n.º múltiplo de 3 (ou terminado em 3) indevidamente. Pode também falar ZAP para um n.º que não seja múltiplo de 3 (ou terminado em 3) ou ainda errar a seqüência (falar “ONZE” ao invés de “DEZ”), etc.
- Qualquer erro, gera a eliminação da criança e o reinício da contagem começando pelo “UM” a partir da criança 1.
- Cada criança eliminada deve deixar a “roda” e sentar em outro lugar para não atrapalhar a nova seqüência.
- Quando sobrar apenas uma criança ela é considerada vencedora da rodada e ganha 1 ponto.
- Sucedem-se de 5 a 10 rodadas e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos.

Variantes: a contagem pode reiniciar-se não com a criança n.º 1 e sim com aquela imediatamente a seguir àquela que foi eliminada. Pode-se também usar outro nas para ZAP (os melhores depois do 3 são o 7 ou o 9).

7. Palitinho

Descrição/Objetivo: fazer com que as crianças tentem dimensionar a quantidade de palitinhos escondidos nas mãos dos participantes. Ajuda a criança a aprender noções básicas de probabilidades.

Grau de Dificuldade: simples

N.º de crianças: mínimo 2 (ideal: até 4 crianças)

N.º de adultos: neste jogo não há necessidade de adultos. É preciso apenas explicar o jogo às crianças.

Requisitos: apenas pequenos palitinhos que possam ser escondidos em uma mão fechada (sendo 3 palitinhos por criança)

Regras/Funcionamento:

- As crianças que vão jogar devem sentar-se formando uma “roda” de modo que fique claro a ordem de participação de cada uma delas. Desta forma, se houver 3 crianças, todas devem saber a sua “posição”: criança 1, criança 2, criança 3 (a numeração deve obedecer o sentido anti-horário)
- Sem que as outras percebam, cada criança “esconde” em sua mão direita uma quantidade de palitinhos (nenhum, um, dois ou três)
- Depois, cada uma delas estende o braço direito para o centro da “roda” (ainda com a mão direita fechada)
- A partir da criança 1 e seguindo o sentido anti-horário, cada uma delas falará em voz alta uma estimativa da SOMA de palitinhos que estão nas mãos de todas as 3 crianças.
- Desta forma, no começo de cada turno, existem 10 opções de soma: (o número pode variar de zero - no caso em que nenhuma criança escondeu palitinhos em suas mãos, até 9 palitinhos – no caso de todas elas terem colocado 3 palitinhos)
- Depois de a criança 1 ter falado a sua estimativa, a criança 2 falará a sua estimativa e a por fim a criança 3.
- Importante: cada estimativa deve ser diferente da estimativa anterior (não pode haver repetição)
- As crianças vão aprendendo noções de probabilidades (é muito mais provável que a SOMA inicial seja 4 ou 5 que zero ou 9)
- Após cada uma das crianças ter feito sua estimativa, todas elas abrem a sua mão direita e apura-se a SOMA.

- Se ninguém acertou, começa-se uma nova rodada em cada criança poderá esconder de zero a 3 palitinhos e a SOMA pode variar de 0 a 9.
 - Se alguma das crianças, acertou a SOMA, ela ganhou esta rodada e “descartará” um de seus palitinhos ficando apenas com dois deles.
 - Uma nova rodada se inicia a partir desta criança mas agora a SOMA poderá variar de 0 a 8 (pois um palitinhos foi descartado)
 - Um novo Palitinho será descartado e o valor máximo da SOMA será 7 e assim por diante.
 - O jogo continua, os palitinhos vão sendo descartados um a um, até que uma das crianças descarte todos os seus 3 palitinhos.
 - Ela será declarada vencedora deste 1º turno e ganhará 1 ponto.
 - Começa-se um novo turno e cada criança poderá escolher de zero a três palitinhos, etc.
 - Sucedem-se de 5 a 10 turnos e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos.
- Importante: se houver 4 crianças, a primeira SOMA irá variar de 0 a 12 e assim por diante.

8. “Forca”

Descrição/Objetivo: jogo simples e divertido que exercita a mente das crianças na busca de desvendar uma palavra secreta.

Grau de Dificuldade: Simples

N.º de crianças: apenas 2 crianças por vez. Se houver 3, uma espera e 2 jogam. Se houver 4, formam-se 2 pares e assim sucessivamente.

N.º de adultos: neste jogo não há necessidade de adultos. É preciso apenas explicar o jogo às crianças.

Requisitos: apenas papel e caneta

Regras/Funcionamento:

A cada rodada, cada uma das crianças assume um papel diferente no jogo: Uma delas imaginará uma palavra secreta (imaginador) e a outra tentará desvendá-la (desvendador)

O imaginador pensa numa palavra secreta (exemplo: PALMEIRAS) e depois tomará o papel e a caneta e escreverá vários tracinhos no papel em n.º idêntico ao n.º de letras da palavra secreta. No caso serão 9 tracinhos pois PALMEIRAS tem 9 letras.

Ficará uma figura assim: _ _ _ _ _ _ _ _ _

Além disso, no lado esquerdo destes tracinhos, deverá ser feita uma segunda figura: a “forca” (uma “trave” vertical, seguida de uma “trave” horizontal da qual sairá uma “cordinha” onde será “pendurado” o boneco a ser “enforcado”)

A cada erro do desvendador, uma parte do boneco a ser enforcado será desenhada.

O boneco deverá ter 6 partes: 1 - cabeça, 2 - tronco, 3 - braço direito, 4 - braço esquerdo; 5 - perna direita; 6 - perna esquerda;

Uma vez feito o desenho da “forca”, o desvendador dirá em voz alta, uma dentre 26 letras (23 letras do nosso alfabeto + as letras K, Y e W)

Podem acontecer 2 coisas:

- O desvendador diz uma letra que não faz parte da palavra secreta. Neste caso, ele cometeu um erro, e o imaginador irá desenhar uma das 6 partes do boneco (obedecendo a ordem descrita acima, 1 - cabeça, 2 - tronco e assim por diante).

- O desvendador acerta uma das letras que compõem a palavra secreta. Neste caso o imaginador, escreve a referida letra acima dos tracinhos que estavam todos em branco.(ver figura abaixo)

Supondo que tenha sido escolhida a letra “A”. A figura com a palavra secreta ficará assim: _ A _ _ _ _ _ A _
pois na palavra PALMEIRAS, a 2ª e a 8ª letras são “A”

O desvendador continua o processo tentando acertar as letras da palavra secreta. Supondo que ele diga as seguintes letras:

P, O, M, C e S. Neste caso, ele terá acertado 3 letras (P, M e S) e terá errado 2 (O e C).

Desta forma, teremos 2 figuras: uma para a palavra secreta e outra para a “forca” com o boneco:

A palavra secreta estará assim preenchida: P A _ M _ _ _ A S

Enquanto isto, a figura do boneco estará com a cabeça e o tronco preenchidos pois foram 2 erros:

O jogo prossegue e a rodada termina até que ocorra um dos seguintes eventos:

- O desvendador comete 6 erros (isto é arrisca 6 letras que não estão contidos na palavra secreta). Neste caso, ele perde o jogo e o boneco “morre” enforcado. O imaginador é declarado mas ninguém ganha ponto algum.
- O desvendador acerta todas as letras que compõem a palavra secreta (isto é comete menos de 6 erros). Neste caso ele salva o boneco da “forca”, vence a rodada e ganha 1 ponto.

Na rodada seguinte os papéis se invertem. Quem imaginou a palavra agora deve tentar desvendá-la!

Sucedem-se de 3 a 5 rodadas “duplas” e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos.

Variantes: ao invés de palavras escolhidas ao acaso, podem ser utilizados um conjunto de itens: nome de filmes, nomes de países, estados, cidades, times de futebol, plantas, etc. Neste caso, convém que o n.º de erros permitido seja maior (8 por exemplo)

Além disso, o jogo pode ser feito sem a contagem de pontos mas neste caso só há inversão de papéis quando o imaginador acertar a palavra secreta.

9. “Stop”

Descrição/Objetivo: jogo simples que verifica conhecimentos, exercita a memória e a criatividade.

Grau de Dificuldade: Exige alguns conhecimentos básicos de “geografia”, “biologia”, etc.

N.º de crianças: mínimo 2 (ideal: de 4 a 6 crianças)

N.º de adultos: neste jogo é desejável (mas não imprescindível) a presença de um adulto.

Requisitos: papel e caneta para cada um dos participantes e se possível um cronômetro.

Regras/Funcionamento:

Cada um dos participantes tomará sua caneta e fará uma tabela que possui 11 linhas e 10 colunas.

Na 1ª linha serão colocados os títulos de cada coluna que são os seguintes: Rodada, Letra, Cor, CEP (Cidade, Estado ou País), Flor/Fruta, Animal, Carro, Nome de Homem e Nome de Mulher e Pontos.

Além disso, a 1ª coluna deve ser preenchida com o total de rodadas (10)

Desta forma a tabela ficará como abaixo:

Rodada

Letra/ Cor/ CEP Flor/Fruta/ Animal/ Carro/ Homem/ Mulher/ Pontos

1/2/3/4/5/6/7/8/9/10

As crianças devem ficar numa posição de modo a formar uma seqüência: criança 1, criança 2, criança 3, etc. Será realizada agora a rodada n.º 1 de um total de 10 e portanto, será preenchida a 1ª linha vazia da tabela acima.

criança 1 fala a letra “A” em voz alta e depois começa a pensar seqüencialmente nas demais letras do nosso alfabeto: B, C, D, E, F e assim por diante.

No momento em que a criança 2 achar conveniente, ela fala em voz alta: “STOP“ (= pare na língua inglesa)

Em seguida, a criança 1 fala - em voz alta - a letra que ela estava pensando no exato momento em que a criança 2 falou “STOP” (Exemplo: letra “L”)

A seguir, cada criança deverá preencher as diversas colunas da seguinte forma:

Coluna Letra: colocar a letra daquela rodada: L

Coluna Cor: colocar uma cor que comece com L (lilás, por exemplo)

CEP: colocar o nome de uma cidade, estado ou país que comece com L (Lituânia, por exemplo)

Coluna Flor/Fruta: colocar o nome de uma flor ou fruta que comece com L (lírio, por exemplo)

Coluna Animal: colocar o nome de um animal que comece com L (leão, por exemplo)

Coluna Carro: colocar o nome de um carro que comece com L (Lamborghini, por exemplo)

Coluna Homem: colocar o nome de um homem que comece com L (Luciano, por exemplo)

Coluna Mulher: colocar o nome de uma mulher que comece com L (Lara, por exemplo)

Assim que uma criança preencher todas estas colunas, ela deverá dizer em voz alta: “STOP”

Neste instante, todas as crianças param de preencher suas folhas e será feita a contagem de pontos daquela rodada

A cada coluna, verifica-se o que cada uma das crianças preencheu e os pontos são distribuídos da seguinte forma:

- Item preenchido por uma única criança: 15 pontos (prêmio pela singularidade)

- Item preenchido por mais de uma única criança: 10 pontos se diferente das outras crianças e 5 pontos se repetido (prêmio pela criatividade).

- Item não preenchido: nenhum ponto.

Exemplo: se forem 5 crianças e na Coluna CEP, 2 delas preencheram com Lituânia, 2 com Luxemburgo e 1 delas colocou Londrina, esta ganha 10 pontos e as demais 5 pontos apenas (pois houve repetição)

Desta forma, apuram-se os pontos obtidos em cada uma das colunas e a soma devem ser colocada na última coluna.

Na próxima rodada, a criança 2 pensa na letra e a criança 3 fala “STOP” e assim seguem-se 10 rodadas sempre com uma letra diferente das já utilizadas.

Sucedem-se 10 rodadas e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos.

Importante: é preciso esclarecer às crianças que variedades do mesmo nome não são diferentes. Exemplo:

azul = azul-claro = azul-marinho (ou seja, todos eles serão considerados a mesma cor: azul). Da mesma

forma, no item carro, Gol 1000 = Gol GT = Gol 3ª geração, etc). Além disso, existem erros tais como

considerar “gelo” e “ultravioleta” como sendo cores válidas. Desta forma, é conveniente (mas não

imprescindível) a presença de um adulto para validar os campos preenchidos e resolver polêmicas. Além

disso, existem casos em que não existe um item (cor que comece com a letra “X” por exemplo). Neste caso, a

melhor alternativa é a marcação de um tempo-limite (ex: 2 minutos). Desta forma, passado este tempo-limite,

o “controlador” do tempo fala “STOP” encerrando a rodada ainda que nem todos os itens tenham sido

preenchidos.