



Brincadeiras de Ação ou Locomoção

Apresentação

As brincadeiras de ação e locomoção são brincadeiras que envolvem: agilidade motora e corporal, rapidez, capacidade para resolução de problemas, habilidade para conviver com regras.

Na área social promove a integração e a interação entre as crianças, bem como a cooperação e em alguns jogos a competição.

No campo afetivo-emocional são brincadeiras propiciadoras ao desenvolvimento do auto-controle e disciplina.

Arranca Rabo

IDADE

A partir de **5** anos

PARTICIPANTES

A partir de **4** participantes

MATERIAL

Pedago de jornal ou barbante

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS

DE DESENVOLVIMENTO

Há um forte componente humorístico e sentimento de alegria

FONTE

DEI Creche Albano Franco - CE

PROCEDIMENTOS

- # Colocar um "rabo" (pedago de barbante ou jornal) nas crianças.
- # Em seguida dar um sinal previamente combinado para que as outras crianças corram tirando o rabo uma das outras.
- # Vence quem conseguir pegar o maior número de "rabos".

Arranje um Par

IDADE

A partir de **5** anos

PARTICIPANTES

A partir de **2** participantes

PROCEDIMENTOS

- # De mãos dadas, formar pares de crianças, com exceção de uma que deve permanecer sozinha.
- # Os pares de crianças correm livremente.
- # Ao ser dado um sinal previamente combinado, os pares soltam as mãos e procuram outro par.
- # A criança que está sozinha deve aproveitar esse momento para encontrar um par.

FONTE

DEI Creche Albano Franco - CE

Ação ou Locomoção

BRINCADEIRAS DE PERSEGUIR, PROCURAR E PEGAR

Apostar Corrida

IDADE

A partir de **5** anos

PARTICIPANTES

A partir de **8** participantes

MATERIAL

Giz ou pedaço de tijolo

OUTROS NOMES

Corrida

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Na área motora possibilita o desenvolvimento do equilíbrio e da força

PROCEDIMENTOS

Riscar no chão com o giz ou pedaço de tijolo um ponto de partida e um ponto de chegada.

Ao escutar um sinal combinado todas as crianças saem correndo ao mesmo tempo.

Vence a criança que chegar primeiro (no ponto de chegada).

Brincadeira da Corrente

IDADE

A partir de **7** anos

PARTICIPANTES

A partir de **8** participantes

OUTROS NOMES

Corrida Livre

Corrente Pega-Gente

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Na área motora possibilita o desenvolvimento do equilíbrio

PROCEDIMENTOS

Forma-se um grupo de três crianças.

As crianças deverão ficar de mãos dadas formando uma "corrente".

As crianças da "corrente" sairão a correr atrás das demais crianças, cantando a música: "Corrente pega-gente / Quem tem medo / Sai da frente".

A criança que for pega se juntará à "corrente" para pegar as demais participantes.

Vence a última criança que ficar fora da corrente.

VARIACIONES

Agora, uma só criança é escolhida para ser o "pegador". Esta criança sairá a correr cantando a música: "Corrente pega-gente / Quem tem medo / Sai da frente". Cada criança que for pega se junta as outras, formando uma "corrente". Vence o último que ficar fora da corrente.

Ação ou Locomoção

CORRER OU PULAR

Corre Cotia

IDADE

A partir de 4 anos

PARTICIPANTES

A partir de 5 participantes

MATERIAL

Lenço de pano

Bolinha de papel amassado

OUTROS NOMES

Lençinho Branco

Lenço Atrás

Lacudia

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Há um forte componente humorístico

FONTE

GE Núcleo de Formação Humana N°05/DESI-GP
 GP Núcleo de Formação Humana N°08/DESI-GP
 GE Onite Albano Franco - GE

PROCEDIMENTOS

Fazer um círculo com as crianças, que deverão ficar sentadas.

Uma criança é escolhida para correr por fora do círculo, ao redor das crianças, segurando o lenço ou a bolinha de papel.

Ao correr as crianças deverão cantar a música: "Corre cotia / na casa da tia / corre cipó / na casa da vó / lençinho na mão / calu no chão / moça bonita do meu coração".

A criança escolhida pergunta: "Pode jogar?" e o grupo responde: "Pode!".

Ao final da música, a criança joga o lenço/bola atrás de uma criança que deseja. Esta deverá levantar, pegar o lenço/bola e correr em volta do círculo para pegar a que iniciou a brincadeira.

Se não conseguir pegá-la, a criança senta-se no lugar onde estava e segue a brincadeira.

Caso ela pegue a criança, esta deverá ficar agachada no centro do círculo "chocando" e segue a brincadeira da mesma maneira.

VARIAÇÕES

"Lençinho branco calu no chão / moça bonita do meu coração / papai foi na roça pegar uma cotia / colocasse na mesa e todos comiam, comiam!" A criança pergunta: "Ninguém vai chorar?" e o grupo responde: "Não!". A criança pergunta: "Pode jogar?" Grupo responde: "Pode!".

"Corre cotia / na casa da tia / corre cipó / na casa da vó / lençinho na mão / calu no chão / moça bonita do meu coração / papai foi na roça / se trouxesse comida / se pusesse na mesa / todos comiam". A criança pergunta: "Pode jogar?" e o grupo responde: "Pode!".

"Lençinho branco calu no chão / moça bonita do meu coração / papai foi na roça pegar uma cotia / pusesse na mesa e todos comiam? / Comiam / Ninguém vai chorar? / Não! / Pode jogar? / Pode!"

"Corre, corre Lacudia / amarra o bode na embira / e deixa o cipó atrás de uma pessoa". Neste momento a criança escolhe um participante da roda para deixar o cipó atrás e este deverá ver o objeto deixado antes que ela complete a volta no círculo.

Ação ou Locomoção

CORRER OU PULAR

Alerta⁽¹⁾

IDADE

A partir de **6** anos

PARTICIPANTES

A partir de **10** participantes

MATERIAL

Bola de borracha, mela ou couro

OUTROS NOMES

Carimba⁽²⁾

Queimada⁽³⁾

Sete Pecados⁽⁴⁾

Cemitério⁽⁵⁾

Bola Queimada⁽⁶⁾

FONTE

(1), (2), (3), (4)

GP Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-SP

(1), (2)

GE Creche Albano Franco - CE

(3), (6)

GP Creche Albano Franco - CE

Barra Ball

IDADE

A partir de **6** anos

PARTICIPANTES

A partir de **3** participantes

MATERIAL

Bola de borracha, mela,
plástico ou couro

PROCEDIMENTOS

Riscar duas linhas horizontais no chão sendo a distância de uma para outra de male ou menos dois metros.

Formar dois times.

Cada time deve ficar atrás da risc.

Tirar "dedos" ou alguma outra fórmula de escolha para selecionar qual time inicia a brincadeira.

O time iniciante joga a bola para uma pessoa do outro time, a qual não poderá deixar cair a bola no chão, devolvendo-a para o outro time da mesma forma.

Se a bola cair no chão um elemento do time passa para o outro.

O time vencedor é aquele que tiver o maior número de elementos.

FONTE

GP Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-SP

Ação ou Locomoção
COM BOLA

De Ar

IDADE

A partir de **5** anos

PARTICIPANTES

A partir de **6** participantes

OUTROS NOMES

Cada Macaco no seu Galho

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS

DE DESENVOLVIMENTO

Na área afetiva trabalha o sentimento de liderança

FONTE

GP Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-GP

PROCEDIMENTOS

Escolher um líder para comandar a brincadeira.

Quando o líder grita: "Ar!", as outras crianças têm que subir em algum lugar: cadeira, árvore, mesa, dependendo do lugar que as crianças estiverem

O líder deve tentar pegar as crianças antes que subam em algum lugar.

Quem for pego ajudará o líder a pegar os demais.

O vencedor será aquele que não for pego.

VARIACÕES

A brincadeira se desenvolve da mesma maneira substituindo-se o momento em que o líder diz: "Ar!" por "Cada macaco no seu galho!".

Reizinho ou Rainha

IDADE

A partir de **5** anos

PARTICIPANTES

A partir de **4** participantes

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS

DE DESENVOLVIMENTO

Estimula a disciplina da criança

PROCEDIMENTOS

Escolhe-se um menino ou uma menina, ou ainda através de fórmula de escolha, para sentar em uma cadeira e representar o Rei ou a Rainha.

O Rei ou a Rainha faz três pedidos difíceis para as outras crianças.

A criança que primeiro realizar todos os pedidos será o Rei ou a Rainha.

OBSERVAÇÃO

Os pedidos podem ser por exemplo: buscar uma flor específica (margarida, rosa) etc.

FONTE

GP Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-GP

Ação ou Locomoção

ORDEM E COMANDO

Batata Quente

IDADE

A partir de **4** anos

PARTICIPANTES

A partir de **4** participantes

MATERIAL

Algo que represente a "batata quente": bola de borracha ou de plástico pequena ou papel amassado

OUTROS NOMES

Batatinha quente
Bola quente
Passa bola

FONTE

GEI Creche Aliano Franco - CE
GEI Núcleo de Formação Humana N°06/SE01-GEI
GEI Núcleo de Formação Humana N°08/SE01-GEI

PROCEDIMENTOS

- # As crianças ficam sentadas em forma de círculo.
- # Escolher uma criança (líder) para ficar sentada na roda de costas para o grupo, falando repetidas vezes: "Batata quente, quente, quente...".
- # As crianças que estão sentadas devem passar a batata de mão em mão até que o líder diga: "Queimou!".
- # A criança que estiver com a batata nas mãos sai da brincadeira.
- # Vence a criança que ficar por último.

VARIÇÕES

- # Com crianças a partir de três anos a brincadeira deve ser coordenada e orientada por um adulto. A criança senta no meio do círculo e joga a bola para as crianças a sua volta. A criança que ficar com a bola na mão quando parar a brincadeira, pagará uma prenda. A criança que ficar no centro do círculo pode ter os seus olhos vendados.

Brincadeira do Botão

IDADE

A partir de **5** anos

PARTICIPANTES

A partir de **1** participante

MATERIAL

Botão
Barbante

PROCEDIMENTOS

- # Passar o barbante pelos orifícios do botão e dar um nó.
- # Enrolar o barbante e esticar.
- # O botão irá girar.

PROCEDIMENTOS

- # Para crianças na faixa-etária de 5 a 6 anos, o brinquedo deverá ser confeccionado por um adulto.

FONTE

GEI Creche Aliano Franco - CE

Ação ou Locomoção
COM AS MÃOS

Bambolê

IDADE

A partir de **4** anos

PARTICIPANTES

A partir de **1** participante

MATERIAL

Bambolê, arco de borracha, mangueira

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Na área motora possibilita o desenvolvimento do equilíbrio

FONTE

GEI Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-OP
OP Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-OP

PROCEDIMENTOS

- # Colocar o arco/bambolê em volta da cintura e movimentar o corpo, rebolando até que o arco caia no chão.
- # Cada vez que o arco cair no chão reiniciar a brincadeira.

VARIAÇÕES

- # Quando a criança já tiver adquirido prática com o arco, pode variar a brincadeira aumentando o número de arcos na cintura.
- # Outra maneira de realizar essa atividade é fazendo competição entre algumas crianças. Quem deixar o arco que cair primeiro deverá pagar uma prenda.

Banho de Chuva

IDADE

A partir de **3** anos

PARTICIPANTES

A partir de **1** participante

PROCEDIMENTOS

- # Ir passear em dia de chuva.

FONTE

OP Creche Albano Franco - CE

Ação ou Locomoção

OUTRAS BRINCADEIRAS DE AÇÃO OU LOCOMOÇÃO