



Brincadeiras de Salão

Apresentação

As brincadeiras de salão são em sua maioria coletivas e exigem habilidade mental e motora, porém sem movimentos de ação.

As brincadeiras de salão propiciam o desenvolvimento das seguintes habilidades:

COGNITIVAS: atenção, memória, concentração e raciocínio.

MOTORAS: motricidade fina, destreza manual, coordenação viso-motora.

SOCIAL: competição, cooperação e integração.

Cama de Gato

IDADE

A partir de **7** anos

PARTICIPANTES

A partir de **2** participantes

MATERIAL

Barbante

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Na área motora possibilita o desenvolvimento da motricidade fina (no ato de desenvolver formas diferentes com o barbante)

Estimula a criatividade para construir novas formas

FONTE

OP Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-OP

PROCEDIMENTOS

- # Pega-se um barbante e amarra-se nas duas pontas.
- # Encaixar as duas pontas amarradas do barbante nas duas mãos de uma criança.
- # Outra criança começa a reencaixar o barbante, formando o outro desenho cada vez que passa o barbante para as mãos de outra criança.
- # Cada um pode ir formando um desenho diferente até formar um que não pode ser tirado.

Cinco Pedrinhas

IDADE

A partir de **6** anos

PARTICIPANTES

A partir de **1** participante

MATERIAL

Cinco pedrinhas ou saquinhos de pano com areia dentro

OUTROS NOMES

Cinco Marias
Jogo das Pedrinhas
Jogo do Saquinho

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Na área motora pode desenvolver a motricidade fina e a coordenação viso-motora

FONTE

OP Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-OP
OP Creche Alvaro Franco - CE

PROCEDIMENTOS

- # Cada participante deve utilizar cinco pequenas pedras (ou confeccionar saquinhos de pano com areia dentro).
- # Os participantes jogam um de cada vez processo a seguir e aquele que errar passa a vez ao outro.
- # Etapa 1: jogam-se as cinco pedrinhas no chão. Lança-se uma para o alto. Neste instante pega-se a outra pedrinha do chão e tenta-se apanhar aquela que foi lançada para o alto. E assim uma a uma.
- # Etapa 2: idem, pegando-se as pedrinhas duas a duas.
- # Etapa 3: idem, pegando-se três pedrinhas e depois uma que fica como resto.
- # Etapa 4: idem, pegando-se quatro pedrinhas de uma vez.
- # Para ver quem começa, tiram-se os pontos na palma da mão: jogam-se cinco pedrinhas para cima e tenta-se pegá-las com as costas da mão. Cada pedrinha vale de 10 a 20 pontos.

Jogo de Dominó

IDADE

A partir de **5** anos

PARTICIPANTES

A partir de **2** participantes

MATERIAL

Dominó

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Na área cognitiva possibilita o desenvolvimento do raciocínio lógico

FONTE

GP Creche Albano Franco - CE

PROCEDIMENTOS

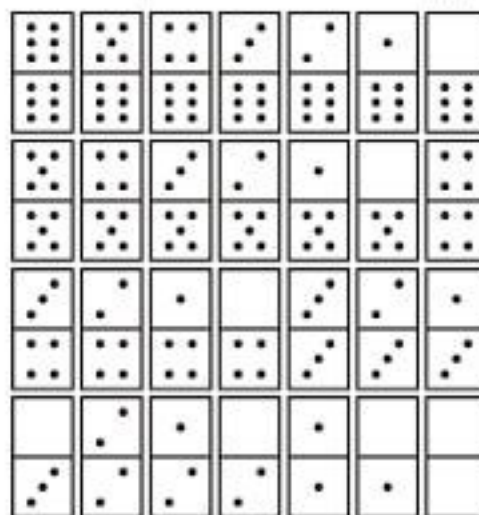
- # Dividir o dominó em duas ou mais partes iguais.
- # Inicia o jogo o participante que estiver com a peça de seis pontos semelhante em ambos os lados.
- # Cada lado da peça deverá corresponder a outra peça com características semelhantes.
- # Vence quem acabar com as peças primeiro.

OBSERVAÇÃO

- # O dominó também pode ser confeccionado em pedaços de cartolina ou papelão, desenhando corretamente o valor de cada peça. Para tal, você vai precisar de uma cartolina grande (da cor que quiser), cartão forte (tipo de caixa de cartão), régua, lápis, tesoura (usar com cuidado!) e cola.

COMO FAZER

- # Tirar cópia do modelo abaixo.
- # Colar as folhas impressas na cartolina, já recortadas ou por recortar, como achar mais simples. (Se precisar, use a régua e o lápis.)
- # Cole as peças recortadas no cartão ou, se você já colou as peças na cartolina, cole agora a cartolina no cartão.
- # Recorte-as, de modo a ficar com as 28 peças. Pronto! Já pode jogar!



Jogo da Memória

IDADE

A partir de **5** anos

PARTICIPANTES

A partir de **2** participantes

MATERIAL

Jogo da memória

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Na área cognitiva possibilita o desenvolvimento da memória, da atenção e da concentração

FONTE

GE Núcleo de Formação Humana N°06/SESI-SP

PROCEDIMENTOS

- # Uma das crianças inicia o jogo virando uma das cartelas.
- # A mesma criança deve virar outra cartela tentando encontrar o par.
- # Caso não consiga passa a vez ao próximo jogador.
- # Se o jogador conseguir encontrar o par tem direito a outra jogada.
- # Daí, adiante as peças deverão ser identificadas através da memorização de sua localização.

OBSERVAÇÃO

- # O jogo da memória pode ser confeccionado em pedaços de cartolina ou papelão usando desenhos a critério porém, não esquecendo que todas as peças devem estar em duplicata.

Jogo da Velha

IDADE

A partir de **6** anos

PARTICIPANTES

A partir de **2** participantes

MATERIAL

Papel
Lápis

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Na área cognitiva possibilita o desenvolvimento do raciocínio lógico
Na área social estimula a competição entre os participantes

FONTE

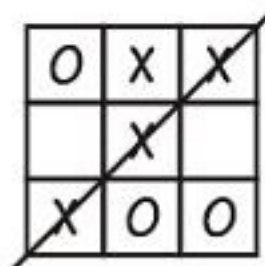
GE Núcleo de Formação Humana N°06/SESI-SP
GE Núcleo de Formação Humana N°06/SESI-SP

PROCEDIMENTOS

- # Cada criança escolhe o seu símbolo que pode ser: "O" ou "X".
- # Uma de cada vez vai preenchendo os espaços.
- # Quem fechar uma reta (horizontal, vertical ou diagonal) primeiro será o vencedor.

VARIAÇÕES

- # Desenhar na lousa em tamanho grande o quadro com o desenho do jogo da velha.



Um de Nós Foi Embora

IDADE

A partir de **5** anos

PARTICIPANTES

A partir de **5** participante

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Na área cognitiva pode desenvolver a atenção

FONTE

GD Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-SP
GP Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-SP

PROCEDIMENTOS

- # Os participantes sentam-se no chão em círculo.
- # Escolhe-se uma criança para o ser o "comandante".
- # Ao sinal do "comandante" todas as crianças fecham os olhos e abaixam a cabeça.
- # O "comandante" toca a cabeça da criança que escolher e esta deve sair em silêncio e esconder-se.
- # Neste momento as crianças do círculo levantam a cabeça e o "comandante" faz a seguinte pergunta: "Um de nós foi embora. Quem será?".
- # Os participantes têm que acertar qual a criança que está faltando.
- # Aquele que adivinhar atribui uma prenda divertida ao "comandante".

Vender Fitas Coloridas

IDADE

A partir de **4** anos

PARTICIPANTES

A partir de **2** participante

POSSIBILIDADES ESPECÍFICAS DE DESENVOLVIMENTO

Estimula o jogo simbólico, a imaginação e a representação

FONTE

GD Núcleo de Formação Humana NPOB/SESI-SP

PROCEDIMENTOS

- # Formar um grupo de crianças sentadas no chão.
- # Escolher um elemento para ser o comprador e outro para ser o vendedor.
- # Os demais participantes vão representar as cores.
- # O vendedor fala no ouvido de cada um a cor que será.
- # Chega o vendedor e diz: "Vendo a cor (por exemplo amarela)".
- # O comprador deve tentar acertar a cor do participante, ou seja qual participante representa a cor.
- # Caso erre, o vendedor faz um ponto.
- # Caso acerte, o comprador faz um ponto.
- # A brincadeira continua, escolhendo-se novos compradores e vendedores e mudando as cores representadas pelas crianças.