

## BRINCADEIRAS E DINÂMICAS INFANTIS

### **NOME: CACHORRO E GATO CEGO**

IDADE: 7 anos

OBJ. ESP.: Audição, atenção

MATERIAL: Lenços

LOCAL: Sala, quadra, pátio

Formação: círculos

Organização: alunos em círculos que irão dois para o centro; um será o cachorro e outro o gato. Veda-se os olhos de ambos

Execução: toda vez que o cachorro latir o gato miará e o cachorro tentará apanhá-lo. Se conseguir, irão outros ao centro.

### **NOME: QUAL O PERFUME?**

IDADE: 9 anos em diante

SEXO: Ambos

OBJ. ESP.: Desenvolver o olfato

MATERIAL: Frutas, perfumes, loções, etc

Formação: círculos

Organização: alunos em círculos, sendo que um irá para o centro com olhos vendados

Execução: o professor dará aos alunos do centro para cheirar o perfume e dirá: - deverás reconhecer este aroma entre outros que te vou dar. Em seguida dará os aromas diversos. Este deverá identificar, entre outros qual foi o primeiro, etc.

### **NOME: TOCAR O CEGO**

IDADE: Todas

OBJ. ESP.: Desenvolvimento-perspetivo

LOCAL: Ar-livre, salão

Formação: círculo

Organização: alunos sentados em círculo. Ao centro, um colega de olhos vendados

Execução: um colega do círculo levanta-se, tocará o ceguinho e senta-se novamente. Pelos movimentos feitos, o cego tentará de adivinhar quem o tocou.

### **NOME: COM QUEM ESTARÁ A BOLA?**

IDADE: 9 anos

OBJ. ESP.: Atenção, perspicácia

MATERIAL: Bola

LOCAL: Pátio, gramado

Formação: círculo

Organização: alunos em círculo, pernas cruzadas, um aluno sentado no centro com olhos vendados

Execução: os companheiros passam a bola entre si e ao sinal do professor coloca as mãos para trás escondendo a bola. O aluno que está no centro, abre os olhos e aponta aquele que imagina estar com a bola. Se errar repete o jogo.

### **NOME: GARRAFA MÁGICA**

IDADE: 8 anos em diante

OBJ. ESP.: Desenvolver a imaginação

MATERIAL: Uma garrafa

LOCAL: Sala, pátio

Formação: círculo

Organização: os alunos em círculo, o professor no centro

Execução: o professor gira a garrafa no solo e quando esta parar apontará na direção de um aluno. Este deverá ir para o centro e executar uma tarefa determinada pela turma ou professor.

### **NOME: COMER A MAÇÃ**

IDADE: 9 anos em diante

OBJ. ESP.: Controle Emocional

MATERIAL: Maçã

LOCAL: Quadra, pátio

Formação: fileiras

Organização: em fileiras, tendo na frente das mesmas, maçãs penduradas

Execução: ao sinal procurar morder a maçã que lhe corresponde, sem segurá-la, dentro de um tempo determinado. Vencerá a fileira que obtiver maior número de pontos, por mordida, ou que morder a maçã primeiro, ou ainda o que comer a maçã primeiro.

### **NOME: O CACHORRO E O OSSO**

IDADE: 7 anos

OBJ. ESP.: Atenção, audição

MATERIAL: Qualquer objeto

LOCAL: pátio, gramado

Formação: círculo

Organização: os alunos em círculos. Um sentado ao centro tendo olhos vendados, que será o cachorro. Perto de si haverá um objeto “o osso”

Execução: dado o sinal, o professor indicará um dos alunos no círculo que tentará cautelosamente pegar no osso. Percebendo o ruído, o cachorro latirá e indicará o lado do ruído. Ao acertar a direção o professor indicará outro aluno. Se um conseguir e não for adivinhando tira-se as vendas e tenta adivinhar.

### **NOME: O MICO**

IDADE: 7 anos em diante

OBJ. ESP.: Atenção, agilidade

MATERIAL: Bolas

LOCAL: Quadra, gramado, pátio

Formação: círculo

Organização: em círculo, ficando dois alunos que se defrontam, de posse de uma bola. Uma bola será designada “MICO”

Execução: ao sinal de início, os alunos que tem a bola passam-na ao colega da esquerda, o qual rapidamente faz o mesmo e assim sucessivamente. As bolas são passadas, o objetivo é fazer com que uma bola alcance a outra, isto é, que o “mico” seja apanhado

sendo que todos evitam que isto aconteça nas suas mãos. Quem deixar cair a bola deve recuperá-la sozinho e voltar ao seu lugar para recomeçar a passá-la. Cada vez que o mico é apanhado interrompesse a brincadeira e o aluno que permitir ficará no centro até ser substituído.

### **NOME: ESTALINHO**

OBJ. ESP.: Coordenação motora, ritmo, atenção

LOCAL: Ar livre e sala

Formação: círculo

Organização: alunos numerados seguidamente formando um círculo na posição “sentados”. Todos iniciam o jogo batendo duas vezes e estalando os dedos uma vez na mão direita e outra esquerda.

Execução: um aluno ao estalar os dedos da mão direita diz seu número e ao estalar da mão esquerda, chama um número correspondente, a um companheiro. Aquele que for chamado continuará o jogo dizendo o seu número e chamando outro. Quem errar e quem chamar o número que já saiu, também irá sair.

### **NOME: ELEFANTE VOA?**

IDADE: 7 anos

OBJ. ESP.: Atenção

LOCAL: Sala, quadra

Formação: círculo

Organização: alunos em círculo

Execução: o professor pergunta se determinados animais voam. Se voam, os alunos deverão responder: voa e fazerem gestos com os braços. Ex.: Galinha voa? Pássaro voa? Elefante voa? O aluno que cometer algum engano pagará prenda no final.

### **NOME: JOGO DO PUM**

IDADE: Todas

OBJ. ESP.: Atenção e pronta reação

LOCAL: Ar livre e sala

Formação: círculos

Organização: alunos em círculos na posição sentados

Execução: os alunos numerando-se seguidamente, mas chegando ao número 7 deverá dizer: PUM, substituindo-os. O aluno que demorar em falar ou não substituir o número por Pum deixará o jogo toda vez que errar. O jogo é renumerado pelo aluno colocado à sua direita.

### **NOME: DESCOBRIR O QUE ESTÁ MUDADO**

IDADE: Todas

OBJ. ESP.: Memória, perspicácia, observação

LOCAL: Ar livre e sala

Formação: círculos

Organização: pede-se a um aluno que deixe o local e faz-se algumas modificações

Execução: quando o aluno voltar o grupo começará a contar aumentando ou diminuindo a intensidade do canto à medida que ele se aproxima ou afasta do que mudou.

### **NOME: AI VAI O GANSO**

IDADE: 7 anos em diante

OBJ. ESP.: Desenvolver os sentidos, memória

LOCAL: Pátio e quadra

Formação: fileira

Execução: o primeiro virando para o seguinte e diz: "Ai vai o ganso". O segundo dirá "Que ganso?" Ao que o primeiro responde: "O ganso". O segundo fala: ... ah... o ganso. A pergunta será repetida e assim sucessivamente. Assim corre-se todas as fileiras.

### **NOME: JOGO DO LIMÃO**

IDADE: 6 anos em diante

OBJ. ESP.: Ritmo, Atenção

MATERIAL: Limão

LOCAL: Quadra, pátio, sala, gramado

Formação: círculo

Organização: alunos sentados em círculo, tendo um, posse de um limão

Execução: os alunos iniciarão a brincadeira a cantar: Meu limão, meu limoeiro... ao mesmo tempo passam o limão aos colegas. Ao acabar a canção, o aluno que estiver na posse do limão será eliminado.

### **NOME: JOGO DA MEMÓRIA**

IDADE: Todas

OBJ. ESP.: Memória, tato

MATERIAL: Lápis, grampos, moedas, giz, etc

Formação: em pé, formando um círculo, mãos para trás

Execução: o recreador entregará a um aluno um objeto após outro para ser passado adiante. Após serem passados todos os objetos, todos sentam-se e rapidamente escrevem o nome dos objetos que passaram pelas suas mãos. Vencerá quem escrever mais nomes dos objetos em um tempo determinado.

### **NOME: BOM DIA**

IDADE: 7 anos em diante

SEXO: Ambos

OBJ. ESP.: Educação dos sentidos

MATERIAL: Lenço

LOCAL: Quadra ou pátio

Formação: círculos

Organização: alunos em pé em círculo. Um no meio com os olhos vendados.

Execução: os alunos do círculo caminham e sendo um apontado, dirá: Bom dia! Se o aluno de olhos vedados identificar a voz do colega, trocará de lugar com este.

### **NOME: CÍRCULOS UNIFICADORES**

IDADE: Ambos

OBJ. ESP.: Pronta reação e atenção

MATERIAL: Disco, toca-fitas

LOCAL: Ar livre e salão

Formação: em círculos de pé

Execução: a turma desloca-se ao som da música. Quando esta parar devem formar grupos de 5 ou 3, anteriormente determinados. Os que sobrarem ficam prisioneiros dentro do círculo. Termina quando fica somente um prisioneiro no círculo.

### **NOME: PERSEGUIR A BOLA**

IDADE: Todas

OBJ. ESP.: Astúcia, rapidez, agilidade

MATERIAL: Bolas

LOCAL: Ar livre

Formação: duas colunas em posição fundamental. O primeiro de cada equipa com uma bola.

Execução: o primeiro de cada coluna lança a bola o mais longe possível no terreno do fogo. Isto feito, todos deverão correr para reformar a coluna atrás da bola atirada pela coluna contrária. Vencerá a coluna que se reformar em primeiro lugar.

### **NOME: CORRER EM CIRCUITO**

IDADE: 9 anos

OBJ. ESP.: Iniciação desportiva (hand e basquete)

MATERIAL: Bola

LOCAL: Quadra

Formação: fileiras

Organização: 2 fileiras frente a frente formando 2 equipas A e B. Primeiro aluno de cada fileira com uma bola.

Execução: ao sinal, o aluno de posse da bola corre em direção ao que está na outra extremidade da fileira. Neste momento há trocas de lugares. O primeiro fica último e inicia a passagem da bola ao outro. Quando chegar o 1º fica último e inicia a passagem da bola ao outro. Quando chegar o 1º, a 1º de posse da bola. Vencerá o que executar a tarefa primeiro.

### **NOME: PASSE PASSE**

IDADE: 10 anos

SEXO: Ambos

OBJ. ESP.: Habilidade ao passar a bola, destreza, iniciação desportiva (handebol e basquete)

MATERIAL: Bolas, arcos

LOCAL: Quadra, pátio, gramado

Formação: fileiras (alunos em círculos demarcados ou dentro de arcos)

Organização: 2 fileiras frente a frente, separadas por uma certa distância, formando 2 equipas A e B. Dois alunos de cada equipa serão destacados para ocupar um lugar, pouco afastado das extremidades, na luta central que separa as fileiras.

Execução: ao sinal, o aluno nº 1 de cada equipa, passará a bola ao nº 2 e este ao 3; 3 ao 4... O último de posse da bola, correrá em direção ao nº 1. neste momento os demais trocam de lugar e o último ocupa o lugar do 1º. Reinicia-se o exercício, até chegar à posição inicial. ERROS: sair do lugar ao passar ou receber a bola, deixar cair a bola, abandonar seu lugar antes que o vizinho deixe o seu.

### **NOME: DÊ 5 PASSOS E FUJA**

IDADE: 7 anos

SEXO: Ambos

OBJ. ESP.: Orientar-se no espaço em relação a objetos e pessoas

LOCAL: Quadra, pátio

Formação: grupos de 3

Organização: três alunos sentados: 1 fugitivo e 2 pegadores

Execução: o fugitivo levantar-se-á, dará 5 passos e correrá sendo perseguido pelos outros que tentarão tocá-lo. Tocando o perseguido, os 3 sentar-se-ão e reiniciarão a atividade trocando os papéis.

### **NOME: JACO E RAQUEL**

IDADE: 9 anos em diante

OBJ. ESP.: Senso de orientação, coragem, acuidade auditiva

MATERIAL: Lenço, sininho

LOCAL: Sala, quadra

Formação: círculo

Organização: alunos em círculo, mãos dadas para limitar o espaço onde 2 companheiros vão correr. Jacó com olhos vendados e Raquel com um sininho.

Execução: ao sinal de início, Raquel correrá dentro do círculo soando o sininho. Jacó (levantará) tentará pegá-la. Quando for apanhada, os dois escolhem os substitutos.

### **NOME: BOLA DO CAÇADOR**

IDADE: 7 e 9 anos

SEXO: Ambos

OBJ. ESP.: Habilidade motora, rapidez, atenção

MATERIAL: Bola

LOCAL: Quadra

Formação: livres

Organização: livres na quadra, um aluno de posse da bola será o caçador vai sair para caça e começa a perseguir procurando tocar

com a bola um colega. O que for apanhado, será o cão de caça e ajudará o caçador fazendo trocas de passes a fim de chegar mais perto da caça. O jogo prosseguirá até que todos sejam caçados.

### **NOME: REVEZAMENTO**

IDADE: Todas

OBJ. ESP.: Velocidade

MATERIAL: Bastão de 25m de comprimento

LOCAL: Ar livre

Formação: colunas

Organização: 2 colunas frente a frente com mais ou menos 10 de distância, sendo que o primeiro aluno segura um bastão.

Execução: ao sinal, correrão, descrevendo em círculos pelo campo ao chegar a sua coluna passarão ao companheiro o bastão e assim sucessivamente. Vencerá a coluna que concluir o exercício primeiro.

Obs.: os alunos poderão primeiramente fazer o mesmo em caminhada rápida.

### **NOME: CORRA URSO**

IDADE: 7 e 9 anos

OBJ. ESP.: Atenção, rapidez, agilidade

LOCAL: Quadra

Formação: fileiras à frente de uma linha a 10 metros, a frente deve estar uma outra aluna de costas, será o “urso”.

Execução: os alunos da fileira gritarão “corra urso”. O urso sairá do seu lugar e virá ao seu encalço (dos colegas). Estes procurarão correr para o lado em que o urso estava, sem, entretanto, serem apanhados. Os que o urso apanhar, serão os ursinhos que auxiliarão o urso.

### **NOME: BOLA AO CENTRO**

IDADE: 8 anos em diante

OBJ. ESP.: Agilidade, destreza, reflexo

MATERIAL: Bola

LOCAL: Quadra, gramado

Formação: 2 círculos concêntricos

Organização: os alunos do círculo central serão nº 1 e os de fora nº 2. Uma bola ao centro

Execução: ao sinal, os números 2 correrão em círculo, e ao chegarem no seu par, passa por entre as pernas do companheiro e tentam pegar a bola. O que conseguir receberá 5 pontos e trocará de lugar.

### **NOME: BOLA AOS 4 CANTOS**

IDADE: 7 a 9 anos

OBJ. ESP.: Habilidade motora, espírito de equipa, reflexo

MATERIAL: Bola de tênis - preferencialmente

LOCAL: Quadra

Formação: 2 colunas

Organização: 2 alunos de cada equipa nos cantos da quadra

Execução: ao sinal, o professor dará a partida do centro da quadra atirando bola ao alto; abre dois adversários. Trocarão de passes entre seus companheiros que estão espalhados na quadra. Contará pontos cada vez que a bola chegar as mãos dos companheiros.

### **NOME: DANÇA DAS CADEIRAS**

IDADE: Todas

OBJ. ESP.: Atenção, agilidade

MATERIAL: Cadeira, toca-fitas

LOCAL: Ar livre, salão

Formação: cadeiras em fileiras aos pares, umas de costas para as outras

Organização: o número de cadeiras será a menos do que o número de participantes

Execução: ao som da música, os alunos contornarão as cadeiras. Quando esta parar, todos procurarão sentar-se. O que sobrar sairá fora e retira-se uma cadeira. Vencerá o último a sentar.

### **NOME: CROQUET**

IDADE: 8 anos em diante

OBJ. ESP.: Agilidade, destreza, atenção

LOCAL: Quadra, gramado

Formação: 2 colunas

Organização: duas colunas frente a frente nas extremidades da quadra sendo equipa A e B. entre as colunas estarão dispostos 8 alunos de grande afastamento lateral.

Execução: ao sinal, o 1º aluno de cada equipa deverá passar entre as pernas do companheiro descrevendo um zig-zag. Voltarão a coluna saindo o seguinte. Vencerá a equipa que completar a tarefa em primeiro lugar.

### **NOME: MUDANÇA TRÍPLICE**

IDADE: 7 anos em diante

OBJ. ESP.: Equilíbrio, destreza e reflexo

LOCAL: Quadra

Formação: círculo

Organização: os alunos numerados de 3 em 3, ficando um sozinho no centro do círculo.

Execução: ao sinal, ele dirá um dos três números (1, 2, 3) e todos os alunos correspondentes ao nº chamado deverão mudar rapidamente um ao outro. O aluno do centro durante essa mudança deverá ocupar um dos lugares. Aquele que não chegar ao lugar, sobra e irá ao centro.

### **NOME: FUTEBOL COM AS MÃO** (Cuidado)

IDADE: 10 anos

SEXO: Ambos

OBJ. ESP.: Melhorar o trabalho de braço e o trabalho central do corpo-trabalho – respeitar regras e leis

MATERIAL: Bola

LOCAL: Quadra

Formação: livre – 2 equipas

Organização: livre – o professor ao centro fará, bola ao alto.

Execução: cada equipa procurará somente tocando, fazendo gol. Não poderão agarrar e nem conduzir. O jogo será sempre com o tronco flexionado. Vencerá a equipa que fizer o maior número de golos.

### **NOME: CORRER EM COLUNA**

IDADE: 7 anos em diante

OBJ. ESP.: Habilidade de correr em grupo, agilidade, rapidez

LOCAL: Quadra, pátio

Formação: colunas

Organização: 2 colunas à frente de uma linha de partida, na posição sentados

Execução: ao sinal “já” os alunos saem correndo até um lugar determinado. O último coloca-se em 4 apoios e os demais voltam pulando por cima do mesmo. Será vencedora a coluna que primeiro estiver na posição inicial sentada em silêncio.

### **NOME: APANHAR O LENÇO**

IDADE: 7 anos em diante

OBJ. ESP.: Agilidade, destreza

MATERIAL: Lenço

LOCAL: Quadra

Formação: fileiras

Organização: duas fileiras numeradas frente a frente, separadas mais ou menos 10 metros

Execução: o professor chamará um número. Os alunos correspondentes ao número chamado deverão correr ao centro, tentando levar o lenço consigo. Se o adversário não o tocar, sua equipe terá dois pontos, se for tocado, terão somente 1 ponto. Vencerá a equipe que obtiver maior número de pontos em determinado tempo ou quem chegar a um determinado no primeiro.

### **NOME: CORRIDA DE DUPLAS**

IDADE: Ambos

OBJ. ESP.: Rapidez, agilidade

MATERIAL: Bolas

LOCAL: Ar livre

Formação: colunas

Organização: uma bola colocada à frente de cada coluna distante 7 m, alunos atrás da linha de partida.

Execução: o 1º aluno de cada fila, ao sinal, corre em torno da bola, volta ao seu lugar, toma o 2º pela mão, correm ambos em redor da bola e retorna ao ponto de partida. O 1º se coloca à retaguarda de sua coluna enquanto o 2º toma o 3º pela mão repetindo o percurso. Até que todos tenham corrido 2 a 2. vencerá a equipa que completar o percurso em 1º lugar.

### **NOME: COMPANHEIROS ÁGEIS**

IDADE: 10 anos

OBJ. ESP.: Rapidez e agilidade

LOCAL: Quadra, gramado

Formação: círculos

Organização: círculo A e B a uns 3 a 5 metros de distância um do outro. Alunos de mãos dadas (de cada círculo). Os alunos do círculo A terão seu par no círculo B, e vice-versa.

Execução: os alunos de mãos dadas se deslocarão saltando. Ao sinal os dois círculos se dissolvem a cada aluno procura o seu par

e ambos tomam posição de cócoras. O último par a se encontrar pagará prenda.

### **NOME: IDENTIFICAR OS GRUPOS**

IDADE: 6 anos em diante

OBJ. ESP.: Rapidez, percepção, rápida reação, atenção

LOCAL: Ar livre

Formação: livre

Organização: dizer ao ouvido de cada um, o nome de um animal

Execução: ao sinal, os do mesmo grupo se identificarão por meio de vozes do respetivo animal.

### **NOME: QUEM ANDARÁ MAIS DEPRESSA?**

IDADE: 10 anos

OBJ. ESP.: Destreza e rapidez

LOCAL: Pátio ou quadra

Formação: colunas

Organização: 2 colunas sentadas atrás de uma linha demarcada, a um metro de distância uma da outra.

Execução: quando o professor disser o nome de um objeto ou local, os alunos se levantarão e caminharão rápido (marcha atlética) tocarão com a mão o que foi pedido e voltarão a posição inicial.

### **NOME: CASA DO CACHORRO**

IDADE: 8 anos

OBJ. ESP.: Rapidez e atenção

Formação: círculos

Organização: alunos formando 2 círculos concêntricos, sendo o de fora com um aluno a mais. Os círculos andarão em sentido contrário.

Execução: ao sinal os dois círculos param, os alunos afastam as pernas e os de trás colocam a cabeça entre as pernas dos que estão à sua frente. O aluno que sobrar pagará prenda no final.

### **NOME: CABEÇA PEGA RABO**

IDADE: 8 anos

OBJ. ESP.: Perspicácia

LOCAL: Pátio

Formação: colunas

Organização: de pé, 2 ou mais colunas, segurando na cintura do colega da frente

Execução: ao sinal os primeiros alunos das colunas tentarão pegar o último (rabo) e estes não permitirão se esquivando. Não poderão arrebentar as colunas. Vencerá a coluna que conseguir pegar o rabo, por último.

### **NOME: PISCAR**

IDADE: 9 anos em diante

OBJ. ESP.: Habilidade de comunicar-se através de sinais, atenção, rapidez de reação

MATERIAL: Cadeiras

Formação: círculo

Organização: dispõe-se várias cadeiras em círculos, em cada uma, senta-se um aluno. Atrás de cada cadeira fica outro colega, tendo as mãos no encosto da mesma

Execução: ao sinal, o aluno sem companheiro piscará a um dos sentados que tentarão mudar para a cadeira do que piscou, sendo que será impedida sua saída, se for tocada nos ombros. Se abandonar a cadeira, a brincadeira prosseguirá.

### **NOME: COCADA**

IDADE: Todas

OBJ. ESP.: Habilidade manual, reflexo, espírito de equipa

MATERIAL: Faixas, bolas

LOCAL: Quadra, gramado

Formação: 2 círculos concêntricos

Organização: 2 a 2 frente, sendo 2 alunos de posse da bola

Execução: passar a bola em zig-zag aos companheiros de sua equipe. Ao chegar ao ponto de partida marca um ponto. (Numera-

se os dois círculos, intercalam-se de forma que os nº pares fiquem dentro e os ímpares fora, passa-se a bola aos companheiros de equipa).

### **NOME: BATATA QUENTE**

IDADE: 7 anos em diante

OBJ. ESP.: Rapidez de movimentos, visão

MATERIAL: Lenço

LOCAL: Quadra, pátio, sala

Formação: círculo

Organização: dá-se nó em um lenço que passa a ser a batata quente ao outro. Os alunos sentam-se em círculo, ficando um em pé ao centro.

Execução: ao sinal, o aluno do círculo atira a batata quente ao outro e assim sucessivamente. Enquanto o fazem com a maior rapidez possível, o do centro procurará apanhá-la. Se conseguir trocará de lugar com o aluno que arremessou.

### **NOME: BOLA CRUZADA**

IDADE: 7 a 9 anos

OBJ. ESP.: Habilidade motora, espírito de equipa, reflexo.

MATERIAL: Faixas e Medicine Ball (bola pesada)

LOCAL: Pátio, quadra

Formação: fileiras

Organização: 2 a 2 frente a frente. Os adversários de uma fileira se intercalam na fileira do outro.

Execução: ao sinal passa a bola em zig-zag para os companheiros da outra fileira. A bola vai e volta. Ao chegar ao ponto de partida marca um ponto de partida. Vencerá a equipa que tiver maior nº de pontos dentro de um tempo determinado.

### **NOME: PROCURA UM PAR**

IDADE: 8 anos

OBJ. ESP.: Atenção e agilidade

LOCAL: Quadra e gramado

Formação: círculos concêntricos

Execução: dois círculos concêntricos sendo que os alunos do centro correrão para direita e os de fora correrão para a esquerda.

O círculo do interior terá um aluno a menos que o círculo de fora e darão as mãos. O que sobrar pagará a prenda.

### **NOME: ENGANAR, LANÇAR**

IDADE: Mais ou menos 9 anos

OBJ. ESP.: Atenção e concentração

MATERIAL: Bola

LOCAL: Quadra e pátio

Formação: semicírculo

Organização: os alunos em semicírculo com os braços cruzados um deles ocupa o centro e fica com a bola.

Execução: ao sinal, o aluno do centro atira a bola para um companheiro. Este deverá apanhá-la, mas se for apenas engano, não poderá descruzar os braços. Segurando a bola, devolve-a ao centro, podendo também iludi-lo. O aluno que deixar cair a bola, ou descruzar os braços, ocupará o último lugar. Quando o aluno do centro errar, será substituído pelo primeiro do semicírculo.

### **NOME: CARA COM CARA**

IDADE: 8 anos em diante

OBJ. ESP.: Sociabilidade entre os colegas, rapidez de reação, reflexão

LOCAL: Pátio, quadra

Formação: círculos concêntricos

Organização: alunos em círculos, 2 a 2 um no meio

Execução: o aluno do centro dirá: cara a cara, ombro com ombro, frente com frente, costa com costa... trocar. Os alunos aos pares

executarão a ordem dada no momento que o do centro falar: “trocar”. Os do círculo do centro trocarão e o que deu a ordem procurará se colocar no lugar de um companheiro.

### **NOME: AVIÃO PEGADOR**

IDADE: 7 anos em diante

SEXO: Ambos

OBJ. ESP.: Equilíbrio, poder ativo, imitação

LOCAL: Quadra e gramado

Formação: livre

Organização: os alunos livremente na quadra. Um deles será o pegador e tomará a posição de braços elevados lateralmente imitando o avião.

Execução: ao sinal o aluno pegador deverá tocar os companheiros e estes para evitarem ser pegos, ficarão em um só pé com os braços elevados lateralmente.

### **NOME: A BOLA DO GUARDA**

IDADE: 8 anos em diante

OBJ. ESP.: Agilidade, rapidez

MATERIAL: Bola

LOCAL: Quadra

Formação: círculo

Organização: alunos em círculos um ao centro com a bola

Execução: ao sinal, o que está no centro, atira a bola para um do círculo que rapidamente deve colocar a bola no centro e sair ao seu encaixe. Se conseguir pegá-lo, passará ao centro e reiniciará o jogo. Correr apenas dentro do círculo.

## **NOME: JOGO DOS SÓCIOS**

IDADE: 9 em diante

OBJ. ESP.: Sincronização de movimentos, atenção, observação de ordens

MATERIAL: Saquinho de areia

LOCAL: Pátio, gramado

Formação: duas fileiras frente a frente, 2 m (em diante) de distância, todos munidos de saquinhos de areia. Os alunos que se defrontam são sócios.

Organização:

Execução: ao sinal, deverão trocar jogando os saquinhos, obedecendo as ordens dadas: com uma mão, com duas, direita e esquerda. Quando um dos sócios deixar cair no chão o objeto arremessado, os dois terão que sair do jogo. Ganhará os que estiverem na linha, no fim de um determinado tempo.

## **NOME: MARCHA DOS JORNAIS**

IDADE: 7 anos em diante

OBJ. ESP.: Flexibilidade, coordenação de movimentos

MATERIAL: Folhas de jornal

LOCAL: Quadra, pátio, gramado

Formação: fileiras

Organização: em fileiras sobre a linha de partida, munidos de 2 folhas de jornal, pisando sobre uma e segurando a outra. Paralela à linha de partida, troca-se a de chegada a 10 m aproximadamente da primeira.

Execução: ao sinal, os alunos colocam no chão à sua frente a fila de jornal que seguram e passam sobre ela. Em seguida apanham a folha que ficou atrás e colocam-na a sua frente e repetem a ação anterior. Assim prossegue o jogo passando alternadamente sobre uma folha e outra até o fim do percurso. Vencerá o aluno que atingir a linha de chegada em primeiro lugar.

### **NOME: BOLA FUGITIVA**

IDADE: 7 anos em diante

OBJ. ESP.: Rápida reação

MATERIAL: Bola

LOCAL: Gramado, pátio

Formação: círculo

Organização: em círculos de pernas afastadas e mãos nos joelhos, tendo posse de bola

Execução: ao sinal, o aluno do centro jogará a bola a um dos companheiros fazendo com que passe por entre as pernas. Este tentará impedir com as mãos a passagem da bola. Se a bola passar, este aluno sairá do círculo.

### **NOME: TRANSMITIR O RECADO**

IDADE: Todas

OBJ. ESP.: Decifrar enigmas, astúcia

Formação: 3 fileiras

Organização: 2 fileiras frente a frente, uma em cada extremidade do gramado, formando a equipe A. Entre as mesmas, no centro, em fileiras, a equipe B. o professor dará um enigma a uma das fileiras da equipe A. Estes todos (A1) saberão o provérbio

Execução: ao sinal a fileira A1 tentará transmitir à A2 o provérbio sendo impedida pela equipe B.

### **NOME: BOLA AO CÍRCULO**

IDADE: 7 anos em diante

OBJ. ESP.: Agilidade, honestidade, rapidez de reação

MATERIAL: Bolas

LOCAL: Quadra e pátio

Formação: Círculos

Organização: dois círculos distantes 3 m um do outro. Será designado um aluno em cada círculo para serem os iniciantes do jogo, estando os mesmos com a bola na mão

Execução: ao sinal, os alunos iniciantes passarão a bola ao colega da esquerda que dará prosseguimento aos passos. Quando a bola

chegar novamente ao iniciante será marcado um ponto: Vencerá o círculo que primeiro fizer 10 pontos.