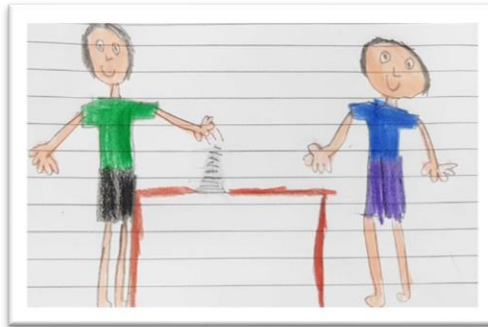


BRINCADEIRAS ANTIGAS - 2º ANO 3-

PROFESSORA: JULIANA - 2021

TARDE



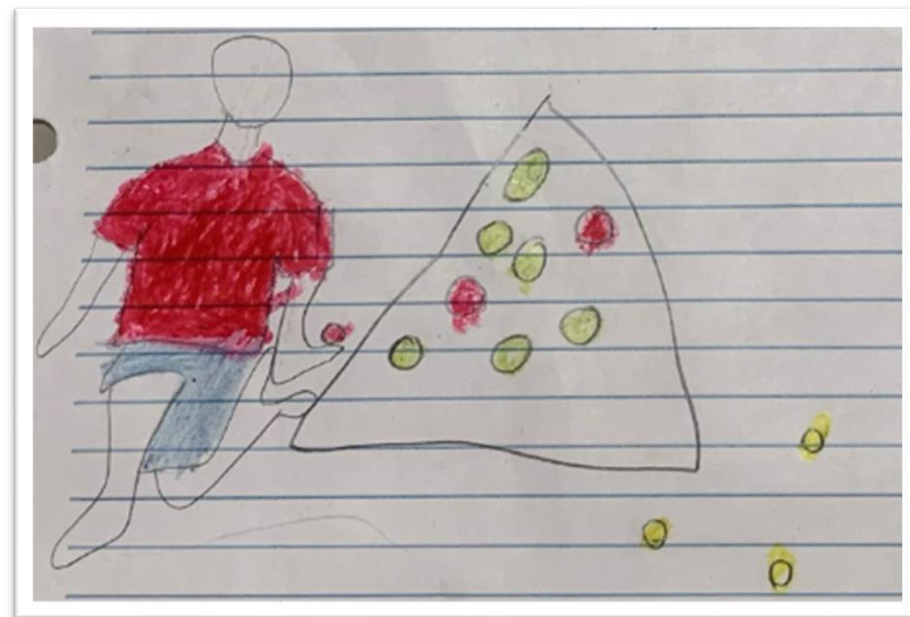
## Bola de gude

**Jogadores:** no mínimo 2, quanto mais jogadores, mais divertido fica.

**Material:** bolinha de gude.

**Como jogar:**

Desenhe um triângulo no chão e coloque no centro dele uma bolinha que deverá ser atingida por outras bolinhas dos outros jogadores. A graça do jogo é juntar o maior número de bolinhas. Você também pode colecionar bolinhas de cores diferentes e se divertir de montão!



Aluna: ALICE

## Passa Anel

**Jogadores:** mínimo 4 crianças

**Material:** anel

**Como jogar:**

Geralmente faz uma roda e todos os jogadores sentam no chão, mas dá para brincar com poucas pessoas. Quanto mais crianças tiver, melhor fica a brincadeira. Cada jogador junta as mãos. O passador da vez vai cortando as mãos até deixar o anel. Depois o

passador escolhe um jogador para acertar com quem está o anel. Se acertar, o jogador se torna o passador da vez!



**Aluna: Ana Caroline**

## Pega Saquinho (ou 5 Marias)

**Jogadores:** quantos quiserem

**Material:** 5 saquinhos com arroz ou areia dentro

**Como jogar:**

O participante ele tem que jogar um dos saquinhos para cima e ao mesmo tempo pegar um dos saquinhos da mesa com a mesma mão e pegar também o saquinho que jogou para cima.

Ganha o jogo quem conseguir pegar mais saquinhos.



Aluno: Antônio

## BETS

**Jogadores:** 4 crianças (duas duplas)

**Material:** 2 tacos, duas latas e uma bolinha.

### Como jogar:

Uma dupla protege a casinha e a outra deve ganhar a casinha. Com o taco, a dupla tem que proteger a lata rebatendo a bolinha bem longe. Quando chega, a dupla deve correr batendo os tacos para marcar os pontos. Mas cuidado para não ser queimado e não perder a casinha. A dupla que está com a bolinha além de correr atrás da bolinha quando rebatida tem que tentar derrubar a casinha ou queimar a dupla para ganhar o taco. Detalhe: quem tem o taco não pode levantar o taco do círculo ao redor da casinha para

não ser queimado. Perde o taco se a rebatida for 3 vezes para trás. Acaba quando uma dupla fizer 21 pontos. Esta brincadeira é muito legal de se brincar na rua, não movimentada.



Aluna: Emanuelle

## Foguinho

**Jogadores:** 3 crianças no mínimo

**Material:** uma corda grande

**Como jogar:**

Duas crianças batem a corda, enquanto a terceira pula. Quem bate a corda vai cantando:

**Salada, saladinha  
bem temperadinha,  
com sal, pimenta,  
fogo, foguinho.**

Quando falar a palavra foguinho, a corda deve ser girada mais rápido. O vencedor é quem conseguir pular mais tempo sem esbarrar na corda.



**Aluno: João Vinícius**

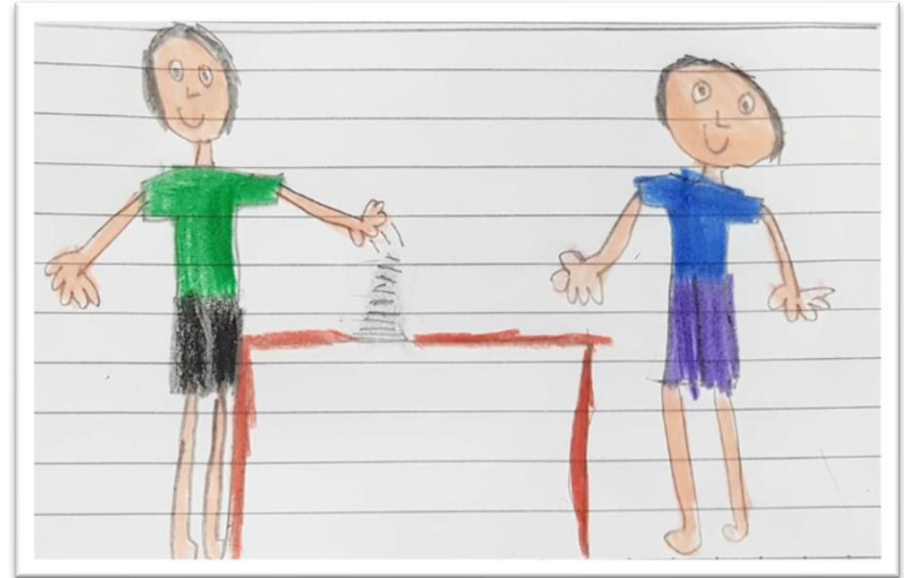
## Bater Bafo

**Jogadores:** 2 crianças ou mais

**Material:** figurinhas

**Como jogar:**

Cada jogador escolhe quantas figurinhas eles vão apostar em cada rodada, então eles montam uma pilha de figurinhas e com a mão como se fosse uma concha eles tentam virar a pilha de figurinhas. Ganha quem conseguir mais figurinhas viradas.



**Aluna: Júlia**

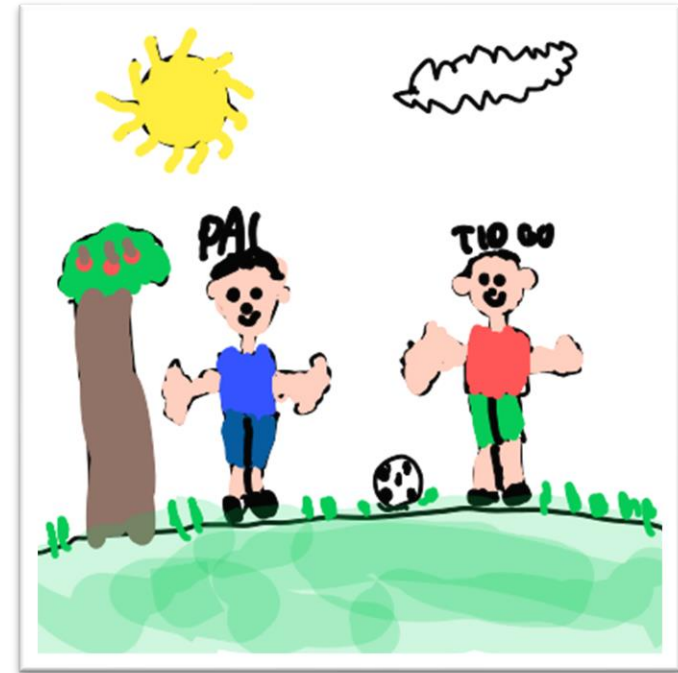
## Futebol

**Jogadores:** duas equipes, no mínimo 2 jogadores e no máximo 11 jogadores em cada equipe

**Material:** bola e um campo

**Como jogar:**

É jogado num campo retangular gramado, com uma baliza em cada lado do campo. O objetivo do jogo é deslocar uma bola através do campo para colocá-la dentro da baliza adversária, ação que se denomina gol. A equipe que marca mais gols ao término da partida é a vencedora.



Aluno: Lorenzo



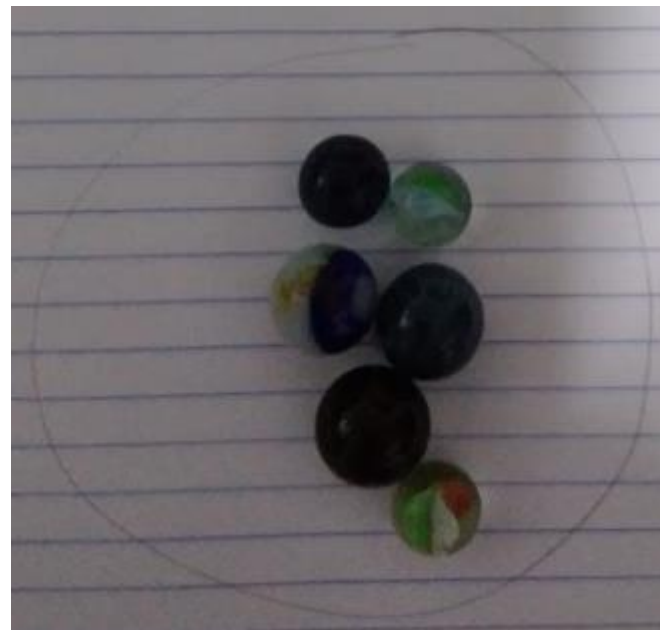
## Bola de gude

**Jogadores:** no mínimo 2

**Material:** bolinha de gude

**Como jogar:**

Faz um círculo no chão. Cada jogador coloca algumas bolinhas no dentro do círculo. Cada jogador tenta tirar a bolinha do outro jogando a sua bolinha atiradora.



**Aluno: Lucas**

## PULANDO ELÁSTICO

**Jogadores:** mínimo 3 crianças

**Material:** elástico (3 metros)

**Como jogar:**

As crianças amarram as pontas de uma tira de elástico de aproximadamente três metros de comprimento.

Duas crianças, distantes três metros uma da outra, colocam o elástico ao redor de suas pernas, formando um retângulo. O terceiro participante se posiciona ao lado do elástico e pula no vão do retângulo, com uma ou duas pernas.

Os pulos são alternados de acordo com a movimentação do elástico, que sobe, desce e cruza.



**Aluna: Maria Clara**

## Peteca

**Jogadores:** no mínimo 2

**Material:** peteca

**Como jogar:**

Dois jogadores ou mais utilizando a peteca, o jogador atira a peteca para o outro sem deixar cair no chão.



**Aluno: Matheus**



## Bola de gude

**Jogadores:** no mínimo 2

**Material:** bolinha de gude

**Como jogar:**

Fazer um círculo no chão jogar a bolinha com o dedo polegar. Quem conseguir acertar a bolinha do outro ganha a bolinha. No final quem tiver mais bolinhas vence o jogo.



**Aluna: Natália**

## Amarelinha

**Jogadores:** no mínimo 2, quanto mais jogadores, melhor

**Material:** pedrinha ou tampinha e giz

**Como jogar:**

Desenhe uma amarelinha no chão com giz ou fita. Cada jogador brinca na sua vez. Você começa jogando a pedrinha na casa 1. Na casa que a pedrinha está não pode pisar. Tem que pular com um pé só. Quando for duas casas, lado a lado, um pé em cada casa indo até o CÉU.



Aluna: Nicole

## ESPELHO D'ÁGUA

**Jogadores:** quantas pessoas quiserem

**Material:** morro com um rio

**Como jogar:**

Para brincar precisa subir no morro onde existe um rio. Assim que a pessoa vê seu reflexo na água, brinca de fazer caretas ou de pentear o cabelo.

Esta brincadeira pode brincar sozinho ou em várias pessoas.



Aluna: Sara

## PULANDO ELÁSTICO

**Jogadores:** de 3 a 5 crianças

**Material:** elástico (3 metros)

**Como jogar:**

Para brincar temos que amarrar as pontas do elástico. Duas crianças, distantes mais ou menos 3 metros uma da outra, colocam o elástico no calcanhar, formando um retângulo. A outra criança pula dentro do retângulo, com uma ou duas pernas. Aí começa a brincadeira de acordo com a sequência combinada.

Conforme a criança completa a sequência, o nível de dificuldades aumenta, as crianças que estão segurando o elástico começam a aumentar a altura do elástico que passa do calcanhar para o joelho depois para cintura e finalmente para debaixo do

braço. Caso a criança que está pulando o elástico erre, a sequência passa à vez para a outra. O vencedor será o primeiro que completar a sequência.



Aluna: Sophia



## TACO

**Jogadores:** 4 crianças

**Material:** 2 tacos, 2 garrafas e 1 bolinha

**Como jogar:**

Acertar a garrafa e com o taco defender. O jogo é disputado entre duas duplas. Uma dupla que fica no ataque e a outra dupla que fica em posse da bola defesa. Enquanto um rebatedor mantiver o taco encostado na área da base, a base está “protegida”, impedindo o lançador que está atrás da base de derrubar este alvo.



**Aluno: Thales**



## VAMOS CONHECER ALGUMAS

### BRINCADEIRAS INDÍGENAS?

As brincadeiras indígenas são aquelas herdadas das culturas desenvolvidas pelos diversos grupos de índios do Brasil.

Representam as brincadeiras e os jogos indígenas que foram criados nas tribos para diversão, sobretudo das crianças. Geralmente, as próprias pessoas confeccionam os brinquedos utilizados em algumas dessas brincadeiras.

## CURIOSIDADE:

**PETECA:** Peteca é um nome de origem **Tupi** e significa “tapear”, “golpear com as mãos”; O termo **pé Teka**- “bater com a palma da mão” – **pe'teca**.



PETECA CONFECCIONADA COM PALHA DE BANANEIRA

## CABO DE GUERRA

Materiais utilizados: corda longa e reforçada; giz para riscar o chão.

Número de participantes: 2, no mínimo

Objetivo: puxar a corda com força para o lado que está

Muito popular entre as crianças, para brincar de cabo de guerra é necessário dividir de maneira igual o número de participantes. Faz-se um risco no chão e cada grupo segura a corda de um lado.

Quando começar, a ideia é fazer com que os adversários ultrapassem a linha do chão. Para isso, utiliza-se bastante força para puxar a corda. O grupo vencedor é aquele que conseguiu puxar com maior força e trazer o grupo de adversários para perto.

## ARRANCAR A MANDIOCA

Material utilizado: nenhum

Número de participantes: 2, no mínimo

Objetivo: das mandiocas (segurarem forte a árvore para não serem arrancadas); para o arranca mandioca (retirar cada um da brincadeira)

Para a brincadeira arranca mandioca não é necessário nenhum objeto, embora faz-se necessário ter alguma árvore perto para começar a diversão. Assim, sentada no chão, a primeira criança segura a árvore e as outras vão se encaixando e segurando o colega da frente.

Uma criança é escolhida para ficar em pé e nomeada a “colhedora de mandioca”. A ideia é ir “puxando” cada uma para fora, até que a criança que está agarrada à outra, solte as mãos de quem está na frente. O objetivo é tentar tirar todos e, para isso, retira-se um a um da fila.

## TOBDAÉ

Material utilizado: petecas

Número de participantes: 4, no mínimo

Objetivos: acertar a peteca nos adversários

Muito similar ao nosso jogo de queimada, o Tobdaé é uma brincadeira jogada em duplas (mas podem ser com mais crianças divididas em dois grupos) e tem como objetivo acertar alguém do time adversário com a peteca. Ela pode ser desenvolvida numa quadra, ou mesmo ao ar livre.

Aquele que for atingido, vai para fora da brincadeira e assim, vence quem permanecer até o final sem ser atingido pela peteca do adversário.

Geralmente, cada jogador recebe três petecas que serão utilizadas para acertar alguém do time adversário. Trata-se de um jogo muito dinâmico que estimula, sobretudo, o sentido de reflexo, já que muitas petecas estão na jogada.

## CABAS - MAE

Material utilizado: nenhum

Número de participantes: 4, no mínimo

Objetivos: dos roçadores (não encostar nas cabas e correr delas); das cabas (pegar os roçadores que correm)

Essa é uma brincadeira muito popular nas tribos indígenas da Amazônia. Para começar, todas as crianças são divididas em dois grupos. Um deles representará os roçadores, que cuidam da roça, e outro, as cabas, que são espécies de ninhos de marimbondos.

Assim, as crianças que representam as cabas formam uma roda e se sentam na frente das outras de mãos dadas. Elas vão cantando e balançando as mãos para cima e para baixo, enquanto o outro grupo fica responsável em mover as mãos como se estivessem trabalhando nas plantações da roça.

Aos poucos, elas vão se aproximando das outras e, no momento em que algumas delas toca em uma criança que representa as cabas, os roçadores correm, enquanto as cabas têm o objetivo de pegá-los.