

BRINCADEIRAS

O Pulo do Sapo

Marcar no chão as linhas de partida e chegada. Ao sinal dado, os participantes devem sair pulando em posição de sapo (de cócoras). Vence aquele que chegar primeiro.

Imitando Tartaruga

Escolhem-se quatro jogadores para serem os pegadores. Os outros jogadores ficam pulando e provocando, mas para não serem apanhados, deitam-se de costas no chão, com os braços e pernas encolhidos, imitando uma tartaruga escondida dentro do casco. Quando estiverem na posição da tartaruga, não poderão ser apanhados. Termina a brincadeira quando todas as crianças forem pegas.

Corrida ao Contrário

Traçam-se duas linhas no chão, para o ponto de chegada e o de partida. Ao sinal, todos os participantes estarão de costas e iniciarão uma corrida. O participante que chegar primeiro deverá voltar correndo de frente até o ponto de partida. Quem chegar primeiro será o vencedor.

Corrida do Cachorrinho

Marcar um ponto de partida e outro de chegada. Os participantes devem imitar a posição de cachorro (como um bebê engatinhando). Ao sinal, todos saem depressa em direção à linha de chegada. Quem chegar primeiro será o vencedor.

Corrida de Dois

As crianças escolhem um par, dão as mãos e não podem se soltar. E assim correm, pulando até a linha de chegada. Vencem os dois que primeiro atingirem a linha de chegada.

Fique com a Bola

Formar um círculo com todas as crianças, com espaço entre elas. Uma será escolhida para ficar no meio do círculo com uma bola. Dado o sinal, a criança jogará a bola para qualquer colega e em seguida sairá do seu lugar. O colega não pode deixar a bola cair no chão e corre para o centro do círculo e continua a brincadeira. Quem deixar a bola cair no chão sai da brincadeira.

Voar, não voar...

As crianças sentam no chão e formam em círculo. Um dos participantes será o "cantador", ficará de pé e falará o nome de uma ave e todos deverão mover os braços e as mãos como se estivessem voando. Quando o cantador falar o nome de algo que não voa, as crianças deverão ficar com os braços e mãos imobilizados. Quem errar sai da brincadeira ou paga um castigo. Ex: Borboleta! (Todos imitarão o vôo), Jacaré! (Todos deverão ficar imóveis).