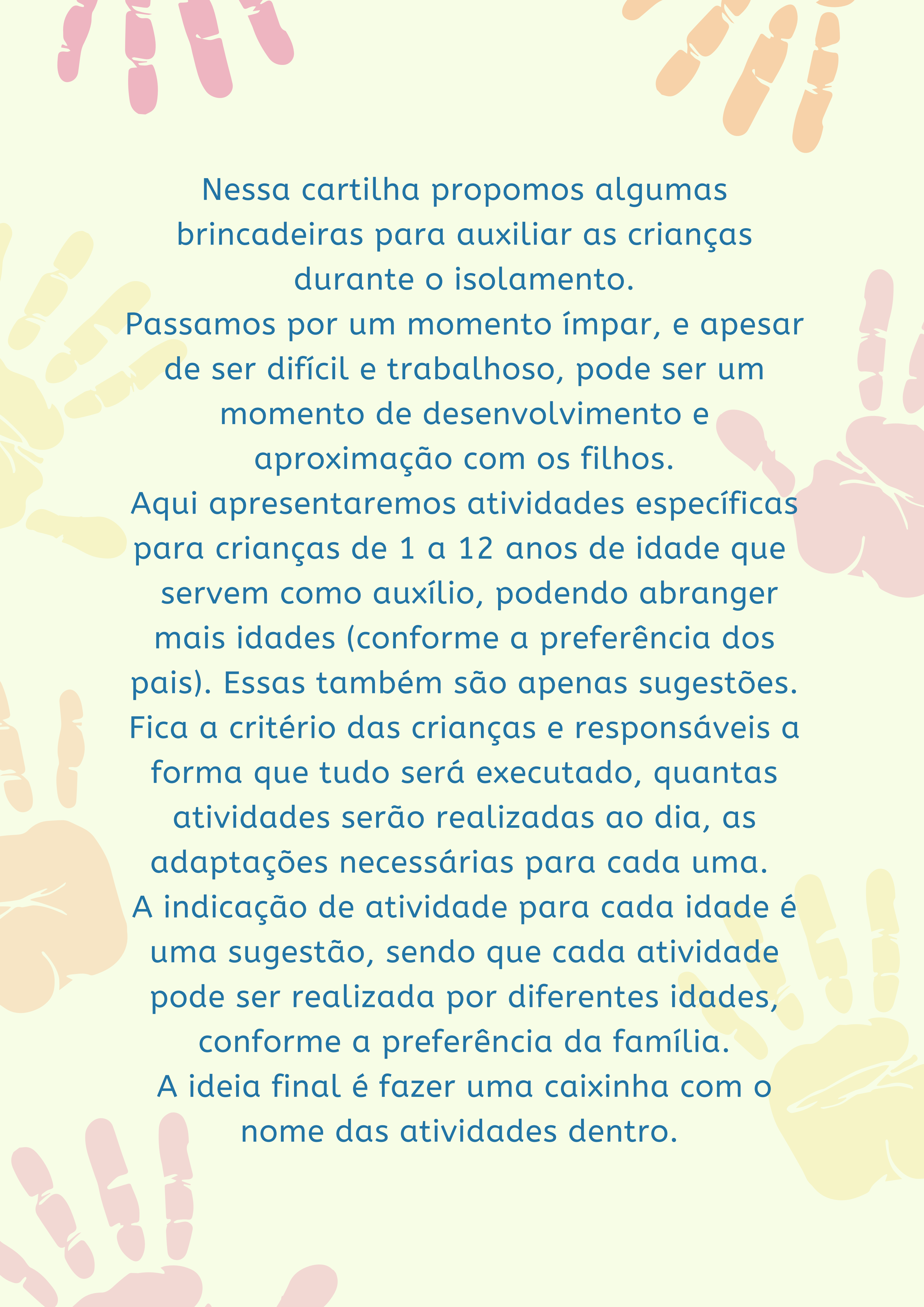


COMO APROVEITAR A QUARENTENA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SEU FILHO

PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA AUXILIAR AS
CRIANÇAS DURANTE O TEMPO DE ISOLAMENTO
POR CONTA DA PANDEMIA

CURSO: PSICOLOGIA
PSICOLOGIA ESCOLAR I

BIANCA AQUINO OLIVEIRA
GABRIELA TRINDADE GONDIM
LUNNA FERREIRA ARAUJO
MADALENA BRAGA
RAFAELA C. P. S. MAIOR



Nessa cartilha propomos algumas brincadeiras para auxiliar as crianças durante o isolamento.

Passamos por um momento ímpar, e apesar de ser difícil e trabalhoso, pode ser um momento de desenvolvimento e aproximação com os filhos.

Aqui apresentaremos atividades específicas para crianças de 1 a 12 anos de idade que servem como auxílio, podendo abranger mais idades (conforme a preferência dos pais). Essas também são apenas sugestões. Fica a critério das crianças e responsáveis a forma que tudo será executado, quantas atividades serão realizadas ao dia, as adaptações necessárias para cada uma. A indicação de atividade para cada idade é uma sugestão, sendo que cada atividade pode ser realizada por diferentes idades, conforme a preferência da família. A ideia final é fazer uma caixinha com o nome das atividades dentro.

A proposta

As atividades foram divididas por idades. Entretanto, não significa que a criança terá que ficar limitada as sugestões para a idade dela.

As dinâmicas devem ser escritas em um papel, cortadas e colocadas dentro da caixinha personalizada, que é a "caixa surpresa". Sem olhar, tire um papel da caixinha (esse terá uma atividade escrita), como se fosse um sorteio. A atividade escrita no papel será a atividade realizada no momento, no dia, no momento que tiver sido combinado entre os pais e o filho. As propostas possuem viés de algum tipo de aprendizagem e de desenvolvimento.

Materiais

- Caixinha
 - pode ser uma que já possui em casa ou criar uma
 - sugestões: lata de chocolate em pó, caixa de leite, vaso de planta, copo que não seja de vidro, recipiente de alimento, etc.
- papel para escrever as atividades
- caneta/lápis/giz de cera
- tesoura para cortar os papéis

Para decorar sua caixinha

- use papéis coloridos, tinta, glitter, miçanga
- deixe essa bem colorida ou de uma cor só, com escrito ou sem escrito
- personalize a seu gosto

SEJAM CRIATIVOS!

Rotina e responsabilidades

Existe uma importância grande na criação de uma rotina na vida do ser humano, inclusive para as crianças. Essa auxilia na organização, nos hábitos, na ordem, aspectos sociais, ajuda também na construção, realização e entendimento da importância das responsabilidades. A rotina não deve ser rígida, mas alegre, flexível, aberta ao novo.

Com todo o cenário que vivemos, diante de tantas novidades, adaptações tiveram que ser feitas. Na rotina, isso não foi diferente. Entretanto, é importante ficar atentos as novas dificuldades, limitações, ao novo e respeitar isso.

A criação de uma rotina fica como uma sugestão para auxiliar nesse novo tempo.

Lista de atividades

idade

Atividade	01	2-3	4-5	6-7	8-9	10	11	12
A letra mágica						X	X	
Adedonha						X	X	X
Algodão no pote	X							
Arranca-rabo			X	X	X			
Ativ. de moviment		X	X	X	X	X	X	X
Balão fujão				X	X	X		
Basquete		X	X	X				
Batata quente			X	X	X	X	X	X
Bolha de sabão		X						
Boliche			X	X	X	X	X	X
Cabana de lençóis	X	X	X	X	X	X	X	X
Caça ao tesouro			X	X	X	X	X	X
Caixa-sensações		X						
Cantigas		X	X					
Casa de cartas					X	X	X	X
Conhecendo o corpo	X							
Contar degraus	X							
Continue a hist.							X	X
Conversa de tubo	X							
Corrida-canguru					X	X	X	X
Corrida 3 pernas					X	X	X	X
Costurar bola					X	X	X	
Cubo de papel			X	X	X			

Lista de atividades

idade

Atividade	01	2-3	4-5	6-7	8-9	10	11	12
Jogo dos pontinhos				X	X	X	X	X
Leitura				X	X	X	X	X
Ler com os pais	X	X	X	X	X			
Ligar p/ quem tem saudade	X	X	X	X	X	X	X	X
Ligar p/ amigos			X	X	X	X	X	X
Ligar p/ avós		X	X	X	X	X	X	X
Massinha		X	X	X	X			
Mexe-mexe baralho							X	X
Mímica			X	X	X	X	X	X
Morto-vivo			X	X	X	X	X	X
Não me faça rir			X	X	X	X	X	X
O mestre mandou			X					
o objeto oculto					X	X	X	X
Passar por baixo	X							
Pé de lata					X	X		
Pescaria de cliques				X	X	X	X	X
Perguntados							X	X
Piada				X	X			
Plantar feijão			X					
POST IT	X							
Programar um cinema		X	X	X	X	X	X	X
Pula-rio				X	X	X	X	X
Pular elástico					X	X	X	X

Lista de atividades

idade

Atividade	01	2-3	4-5	6-7	8-9	10	11	12
Quem sou eu?				X	X	X	X	X
Quente ou frio?		X	X	X	X			
Répórter por um dia					X	X	X	X
Show de talentos							X	X
Stop					X	X	X	X
Telefone de lata			X	X	X			
Telefone sem fio			X	X	X	X	X	X

Descrição das atividades

- **A letra mágica**- Todos os participantes escolhem uma letra do alfabeto. Na sua vez, a criança recita uma frase em que todas as palavras comecem pela letra escolhida. Quem se enganar, ou não falar nada, é eliminado. A frase mais engraçada ou inteligente marca um ponto. O vencedor é quem obtiver mais pontos.
- **Adedonha** - Todos cantam “adedonha” (cantam falando a palavra dividida em suas quatro sílabas) e todos os jogadores colocam o número de dedos que quiserem a mostra. Os participantes contam os dedos como se cada uma fosse uma letra do alfabeto. Os participantes terão que falar palavras com a letra até alguém errar.
- **Arranca-rabo**- Cada criança ganhar um pedaço de tecido e pendura na parte de trás da calça, como se fosse o rabo de um animal. Ao sinal, todos devem sair correndo e tentar tirar a cauda dos colegas. Quem juntar mais rabinhos é o ganhador.
- **Atividades de movimentação**- Subir e descer escadas, correr, passar por entre obstáculos (em cima, embaixo de cadeiras), andar de costas, andar de lado, em cima da linha. Essas são algumas das sugestões para desenvolver a motricidade ampla. As atividades podem ser realizadas ao ar livre (como pega-pega, esconde-esconde, etc.) ou em casa mesmo (passar obstáculos ou andar em cima de uma linha, que pode ser fita colada no chão). Atividades com bola em rodas, por exemplo, são ótimas para a interação social e coordenação. A mãe pode rolar a bola dizendo o nome do filho, que pode passar a bola para o papai ou irmãozinho(a).
- **Balão fujão**- Trace uma linha de partida e uma de chegada. Cada jogador segura uma bexiga e um pedaço grande de papelão. Ao seu sinal, cada criança coloca sua bexiga no chão e a abana com o papelão, na direção da linha de chegada, e a traz de volta da mesma forma. O primeiro que terminar o percurso, ganha a corrida.
- **Basquete** - Esse basquete é uma adaptação do jogo em suas regras originais. A ideia é colocar duas cestas em dois extremos do cômodo e escolher um objeto, por exemplo, uma bola mesmo. Dois times serão formados e os jogadores devem acertar o objeto na cesta oposta do que a cesta que está “defendendo”. O time que conseguir acertar mais vezes o objeto, ganhará.

- **Batata quente** - Os jogadores formam um círculo, pode ser em pé ou sentados. Um objeto deve ser usado, por exemplo uma bola. Ao receber o objeto, cada participante terá que passar para a pessoa ao seu lado, no mesmo sentido sempre. Os jogadores cantarão “batata quente quente quente” e contam de um até dez. Quando chegar no dez, falam “queimou”. A pessoa que estiver com o objeto na hora do “queimou”, é eliminada. O vencedor será aquele que não estava com o objeto nas mãos no momento que falaram “queimou”.
- **Bolha de sabão** - Para fazer a mistura será necessário água, sabão e glucose de milho. Misture a glucose com o sabão e depois adicione a água. Depois de mexer todos os ingredientes, está pronto para brincar.
- **Boliche**- Faça os pinos com garrafas de plástico, cheias de água ou areia até a metade. Peça para as crianças auxiliarem nesta tarefa. Em seguida, cada criança tem duas ou três chances para tentar derrubar todas as garrafas.
- **Brincar com algodão no pote**- Dê pedaços de algodão para a criança e dois potes. A ideia é que ela brinque, depositando o algodão e retirando dos potes, passando de um para o outro.
- **Cabana de lençóis** - Diversas podem ser as formas para construir essa cabana. Um dessas é usar os móveis como base, estendendo os lençóis de um móvel para outro. O lençol pode servir como telhado da cabana.
- **Caça ao tesouro** - Esconder um “tesouro” em algum lugar da casa sem que os outros membros da família vejam. Crie pistas e dicas que vão indicando o caminho até chegarem no tesouro.
- **Caixa das Sensações**- Com o objetivo de estimular as sensações, aguçar os sentidos e reconhecer os sentimentos, forra-se um caixa de papelão com um orifício que permita que seja colocada a mão da criança. Dentro da caixa coloca-se materiais com texturas diferentes: algodão, folhas, bolinhas, rolhas de cortiça, tampinhas de garrafa, penas, lixa, papel áspero, papel macio, plástico, etc.
- **Cantigas de roda**- Com o objetivo de estimular a linguagem e fazer a criança reconhecer as partes do corpo. Exemplo: “cabeça, ombro, joelho e pé”. “Bate palminha, bate”. Pode-se inventar músicas com os números, cores, frutas, etc.
- **Casa de cartas**- As crianças devem juntar duas cartas e equilibrá-las de modo a criar um formato piramidal. Ao fazer vários “triângulos” dessa forma, é possível colocar uma carta na horizontal acima de dois triângulos e, assim, formar a base para o segundo andar. A ideia é formar um castelo, tomando muito cuidado para não derrubar tudo.

- **Conhecendo o corpo**- faça um ponto com batom vermelho no rosto da criança e coloque-a na frente de um espelho. Se o seu filho reage tentando limpar a marca, isso indica que ele percebe que há algo fora do comum em seu reflexo.
- **Contar degraus da escada**- conte os degraus da escada em voz alta conforme sobe e desce elas com seu filho.
- **Continue a história**- Uma pessoa escreve uma frase começando a história, dobra a folha e passa para o próximo. Essa dinâmica se repetirá até chegar no último participante. Importante lembrar que cada um só poderá ler a frase do participante anterior e só escreverá uma frase para passar adiante. Ao final, escolha um integrante do grupo para revelar a história divertida que juntos escreveram.
- **Conversa de Tubo**- fale ou faça sons bobos para seu bebê através de um tubo de papelão e veja como ela reage e responde à mudança em sua voz normal. Deixe que ela dê uma olhada para ver que sons ela pode fazer.
- **Corrida de canguru**- Os jogadores se dividem em duas equipes e formam filas indianas. Dado o sinal da largada, a criança do início da fila coloca uma bola entre os joelhos e avança aos saltos até a linha de chegada; depois retorna e entrega a bola ao participante seguinte. O time vencedor será aquele em que todos os jogadores completarem o percurso primeiro.
- **Costurar bola de meia** -Materiais: meias velhas e folha de jornal. Como fazer: Amasse a folha de jornal em formato de bola e coloque dentro da meia. Torça a meia na parte que ficaria no tornozelo ao ser calçada, até deixar a parte que o jornal foi colocado mais apertada. Coloque essa “bola” já formada dentro de outra meia. Repita esse processo com cerca de cinco meias.
- **Cubo de papel** - Há diversos moldes de cubos de papel na internet que podem servir como base. Quando o cubo estiver pronto, desenhe, escreva, pinte o que quiser em cada lado. Alguns exemplos podem ser números, cores, frutas. Uma forma de estender ainda mais essa atividade, uma sugestão é de desenhar uma letra em cada lado, jogar o cubo e falar cinco palavras com a letra que tiver do lado de cima do cubo.
- **Dançar com vídeos online** - Há diversos vídeos na internet de coreografias, músicas, danças. A proposta é ver esses vídeos e imitar. Essa atividade serve também como exercício físico.

- **Descoberta Sensorial com gel**- Basta colocar gel num ziploc, misturar alguns objetos coloridos ou interessantes (pode ser olhinhos e/ou lantejoulas, por exemplo)
- **Desenho**- Com o tema livre use sua criatividade e faça um lindo desenho, pode ser com lápis, tinta, giz de cera, etc.
- **Desenho maluco**- Dê uma folha em branco para cada participante. No alto da folha, cada um deve desenhar uma cabeça. Depois, dobrem-se os papéis para esconder o que foi feito. Trocam-se as folhas e, então, cada um desenha o corpo. Repita as instruções, até que cada criança desenhe uma parte do corpo, sem ver a anterior. No fim, abra os papéis e veja os desenhos que se formaram
- **Detetive**- Para essa brincadeira, você vai precisar escrever num papel a inicial A (de assassino), em outro D (de detetive) e os outros com o V (de vítima) – some todos os participantes e subtraia dois para saber quantas vítimas o jogo terá. Misture e deixe cada criança pegar um papel sem saber o que é. O assassino precisa “matar” o maior número de vítimas e, para isso, ele deve piscar discretamente para as pessoas. Quando as vítimas forem atingidas, elas devem dizer “morri” e abaixar a cabeça. Caso o detetive perceba as piscadas, ele deve dizer ao assassino: “Preso em nome da lei”.
- **Dia de cinema**- Pode apenas reunir para assistir ao filme, escolhido em conjunto, ou criar um clima de cinema fazendo ticket de cinema, pipoca para o momento.
- **Escalar batente da porta** - com muito cuidado, segurança e auxílio, a criança deve tentar escalar o batente da porta. Uma ideia que pode ser interessante é colocar colchão, colchonete, almofadas embaixo do batente, assim se tornará uma brincadeira mais segura.
- **Escolinha** - Criem papel de professor e alunos. Simulem uma sala de aula. Aproveitem essa brincadeira para aprender algo novo!
- **Escrever roteiro de teatro** - Criem um roteiro de teatro. Escrevam em um papel, dê nomes aos personagens, criem falas, elaborem um enredo, solução de conflitos. Podem se basear em filmes, histórias lidas, cenas vistas.
- **Escrever uma história** - De maneira bem livre, escreva uma história. Pode ser digitada ou manuscrita. Invente personagens, situações, conflitos.

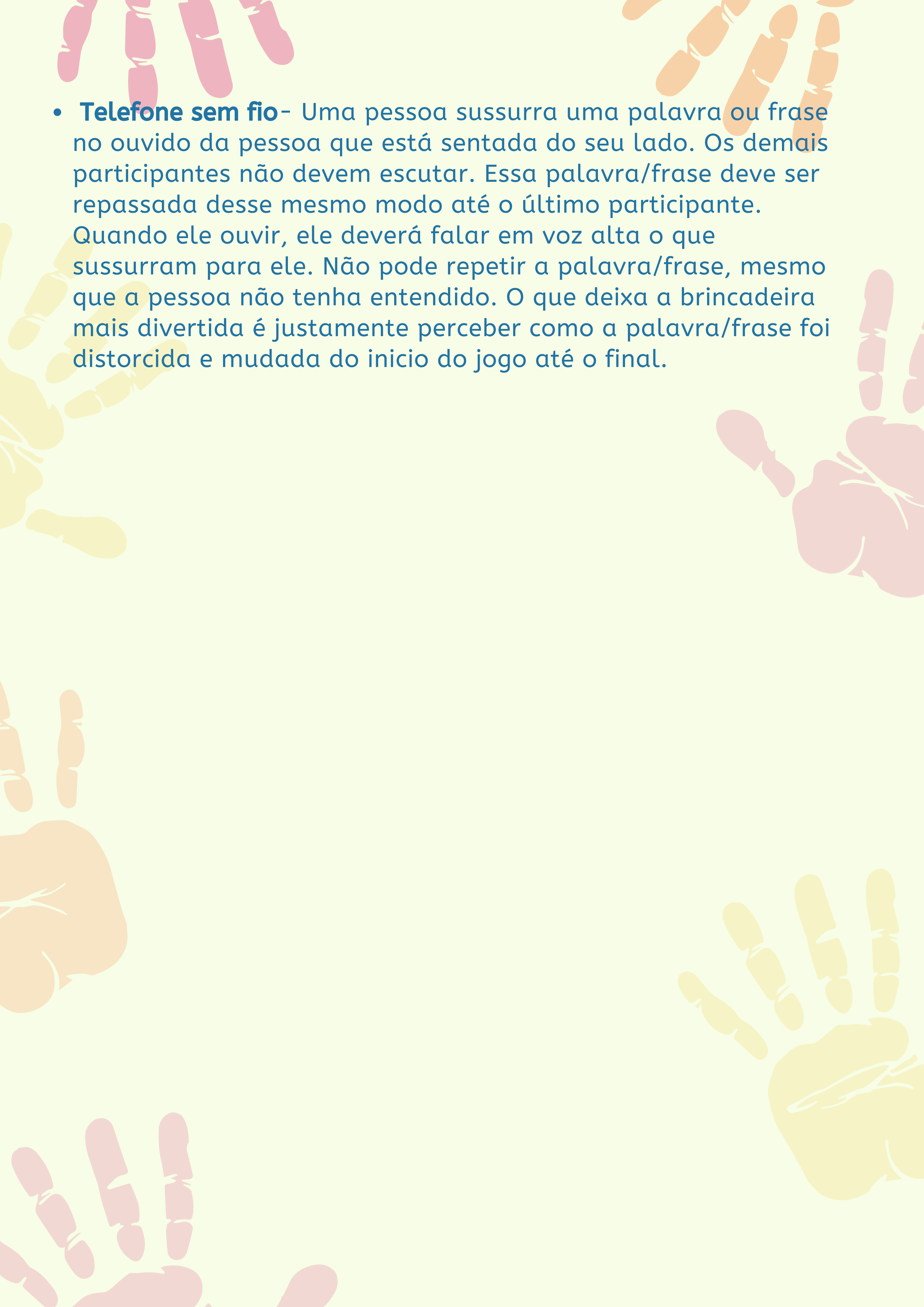
- **Estátua** - Alguém será escolhido para ficar responsável pela música. Esse colocará a música e os outros participantes devem andar, dançar, se moverem livremente pelo ambiente. Quando o responsável falar “estátua” e parar a música, todos devem “congelar” e manter a mesma pose. O responsável pode passar entre as pessoas fazendo piadas. Quem se mexer será eliminado. O jogador que conseguir ficar na mesma pose, sem rir, sem mexer, em todas as rodadas, será o vencedor.
- **Eu espio**- Cole dentro de um saquinho ou no fundo de uma vasilha adesivos e coloque arroz dentro, no caso do saquinho tem que ser um que possibilite que seja vedado. A intenção é que a criança mexa com o arroz procurando a figura que está escondida no fundo.
- **Fantoches** - os fantoches podem ser feitos de diferentes materiais. Usar meias velhas, papel colorido, EVA e feltro são alguns exemplos. Criem personagens e histórias.
- **Fazer dobradura** - escolher uma dobradura de papel para fazerem juntos. Alguns exemplos são barco, avião, sapo.
- **Fazer um teatro com os irmãos** - Criem um roteiro com personagens, falas, trilha sonora, história e apresentem para os pais em forma de teatro.
- **Fazer uma receita da sua escolha**- Sabe aquela receita de família que seu filho ama, aproveite o momento e façam juntos, peça para ele te ajudar pegando os ingredientes, quebrando os ovos, mexendo os ingredientes, etc.
- **Imagem e Ação** - Escolha várias palavras de diferentes categorias, como “objeto”, “ação”, “pessoa”, “lugar”. Pode-se fazer cartões de cada palavra. Deixe essas palavras viradas para baixo. Um jogador irá pegar um cartão de cada vez, falará a categoria e fará mímica da palavra escrita. Ele terá um minuto. Os outros jogadores devem adivinhar qual é a palavra. O que adivinhar primeiro, ganhará o ponto e será o próximo a fazer a mímica. O vencedor será o que conseguir pontuar mais. Essa proposta é uma adaptação simplificada do jogo “Imagem e Ação” para quem não tem o jogo em casa. Quem tiver, sinta-se livre para jogar dessa forma adaptada ou o jogo mesmo.
- **Jardinagem** - A idéia é plantar um árvore, uma flor, um fruto, mexer na terra, aguar as plantas, adubar o solo, trocar as plantas de pote. Diversas podem ser as atividades dessa área que tem como intuito de embelezar locais com plantas e manutenção dessas.

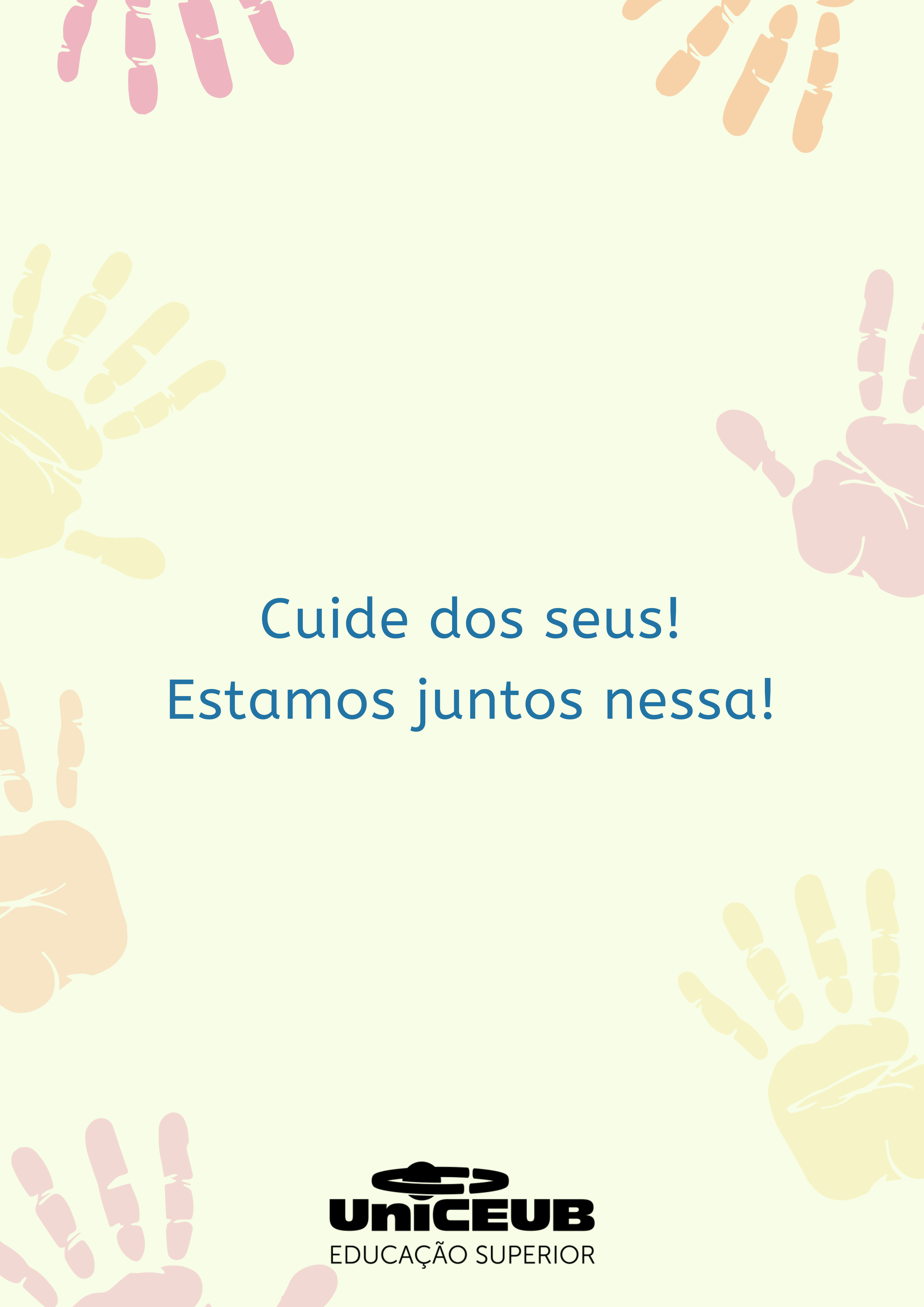
- **Jogo da memória** - Material: cartão com par de figuras/imagens iguais, quantos quiser/tiver. Verifique se o outro lado do cartão não dá para ver as figuras. Para jogar, vire o lado do cartão com as figuras/imagens para baixo, de modo que não dê para reconhecer a figura que está em cada cartão. Em cada jogada, o jogador virará dois cartões com o objetivo de achar o par das figuras que são iguais. Se não conseguir na sua rodada, vire os cartões novamente e passe a vez para o próximo jogador. Assim que algum participante conseguir encontrar um par, ele terá a chance de repetir a jogada na tentativa de encontrar mais um par e assim será até não conseguir encontrar as figuras iguais. O jogo acaba quando os cartões acabarem e o vencedor é aquele que tiver encontrado mais pares de figuras iguais.
- **Jogo de tabuleiro**- Em conjunto com o seu filho escolha um jogo de tabuleiro e tire esse tempo para brincar e se divertir.
- **Jogo do caminho**- É só desenhar caminhos com fita crepe no chão para a brincadeira começar, incentive a criança a seguir o caminho que está no chão.
- **Jogo do erro**- Todos estão na sala, um membro da família sai, alguém muda algo de lugar. A pessoa que saiu volta e tem que descobrir o que está fora do lugar.
- **Jogo dos pontinhos**- Em um papel sulfite, coloque vários pontinhos, cada quatro formando um quadrado. O jogador deve ligar dois pontos em cada jogada, formando retas. Quem fechar um quadradinho, deve colocar a sua letra inicial dentro dele. O jogo termina quando todos os quadrados estiverem fechados e ganha quem tiver o maior número de letras. (A partir de dois participantes)
- **Jogo perguntados**- Um participante elabora várias perguntas sobre temas diferentes, conhecimentos diversos. Essas serão de múltipla escolha e as opções deverão ser dadas também. Cada pergunta deverá ser colocada em um cartão. Cada rodada, o responsável pelas perguntas lerá um cartão e os outros participantes devem acertar.
- **Ler**- A criança escolhe um livro/gibi que a interesse e separa um tempo do dia para fazer a leitura e os pais podem fazer o mesmo e lerem algo do interesse.

- **Ler junto com os pais**- A proposta é que pais e filho leiam juntos uma história e caso a criança ainda não saiba ler o pai pode ler para ela.
- **Ligar para alguém que sente saudade**- Tire um tempinho para ligar para os avós, primos, amigo, tios que você não está podendo ver e sente saudade.
- **Massinha de modelar**- Aos dois anos, já podemos incentivá-los a fazer cobrinhas e bolinhas, também estimulando a motricidade fina.
- **Mexe-mexe com baralho** - Será necessário dois baralhos. Pode ser jogado com 4 ou mais jogadores. O carteador distribui onze cartas para cada jogador, uma de cada vez. As cartas que sobrarem devem ficar no centro da mesa, viradas para baixo. Será o monte de compras. O primeiro jogador verifica se não possuem em suas cartas nenhuma sequência. Cada sequência deverá ser composta por cartas do mesmo naipe ou trincas e quadras de cartas iguais, mas os naipes devem ser diferentes. Pode baixar quantas sequências quiser por vez. Elas devem ser colocadas no centro da mesa, viradas para cima. Se o jogador não puder descer nenhuma, ele comprará uma carta na sua vez. Cada um pode utilizar as sequências que outros participantes baixaram, para descer a sua. O coringa é o número dois. O jogador que acabar com as cartas em suas mãos primeiro, ganha.
- **Mímica**- Escolhe-se um tema (filme, desenho, animal, etc) e um participante escolhe o que irá fazer e usando de gestos os demais participantes tem que adivinhar o que é.
- **Morto-vivo** - O grupo escolhe que será o chefe. Esse ficará responsável por dar os comandos. A escolha pode ser feita por sorteio. Ao comando de “morto”, todos devem agachar. Ao comando de “vivo”, todos devem ficar em pé. O chefe escolhe a ordem do comando. Quem errar o comando, é eliminado da rodada até restar somente um participante, este será o vencedor.
- **Não me faça rir**- Uma criança tenta fazer a outra rir, enquanto ela tenta desesperadamente segurar a risada. Quem rir primeiro, perde.
- **O mestre mandou**- Escolha uma criança para ser o mestre. Ela deverá inventar uma ordem fácil de resolver e todas as outras devem cumpri-las. Por exemplo: “o mestre mandou dar dois pulinhos”.

- **Passar por baixo do barbante** - Materiais: barbante. Como fazer: Esticar o barbante em linha reta, amarrando ele em duas extremidades. O desafio é passar por baixo do barbante. Pode começar com ele mais alto e ir abaixando para ser mais desafiador.
- **Pé de lata** - Materiais: duas latas iguais de alumínio, barbante e tesoura. Como fazer: Faça furos opostos, diametralmente, no fundo das latas de alumínio. Passe o barbante pelos furos e junte as duas pontas extremas desse com um nó dentro da lata. Decore as latas se quiserem. O desafio é andar com as latas nos pés.
- **Pescaria de cliques** - Esvazie uma caixa de cliques em uma tigela grande. Entregue a cada criança um cabide de arame cuja ponta tenha a forma de gancho. Os participantes devem pescar os cliques com o gancho. O jogador que tiver pescado mais é o vencedor.
- **Piada** - Inventar ou pegar uma ou mais piadas já existentes para contar para a família.
- **Plantar feijão** - Materiais: um copinho descartável ou alguma embalagem de plástico, pedaço de algodão, de um tamanho que dê para forrar o fundo do recipiente, e um grão de feijão. Como fazer: molhe o algodão e forre a parte que é o fundo do recipiente, coloque o grão de feijão e deixa em um lugar com bastante luz. Deixe o algodão sempre úmido. Aos poucos você verá o grão de feijão germinando.
- **Post it** - Incentive a criança a colar e descolar o post-it em diferentes lugares, pode se fazer algum desenho neles ou colar adesivos para que fique mais atrativo para ela.
- **Pula-rio** - Estique duas cordas no chão, paralelamente, com intervalo de 50 centímetros entre elas. Esse espaço representará o rio. Os participantes devem fazer uma fila de um lado do rio, e um por vez, saltarem para o outro lado. A cada rodada, aumente a largura do rio. São eliminadas as crianças que “caírem na água”. O que sobrar, vence.
- **Pular elástico** - Separe por volta de 2 metros de elástico de roupa e dê um nó unindo as pontas. Duas crianças devem ficar de pé, frente a frente, com o elástico em volta dos tornozelos, formando visualmente um retângulo. Uma terceira criança tem de fazer uma sequência de saltos, começando de um lado do retângulo, indo para o outro, e pisando sobre o elástico. Depois do término de cada sequência, a altura do elástico vai aumentando gradativamente. (A partir de 3 participantes)

- **Quem sou eu?** - Os jogadores devem ficar numa roda, e cada um escolhe o nome de uma celebridade, personagem de filme ou desenho, ou mesmo do convívio delas, escreve num papel e gruda na testa do participante da direita, sem que ele veja. Cada criança faz perguntas para os outros jogadores sobre o que ela é. Por exemplo: eu sou uma mulher? E os jogadores só podem responder sim ou não. A criança então tem uma chance de dar um palpite. Ganha quem acertar primeiro.
- **Quente ou frio** - Para essa brincadeira, basta esconder um objeto em algum lugar da casa e dizer para a criança achar. Enquanto ela procura o objeto, ajude com algumas dicas. Por exemplo: use a palavra “quente” quando estiver perto e “frio” quando estiver longe.
- **Repórter por um dia** - A criança que será a “entrevistadora” pega um gravador, ou mesmo uma escova de cabelo, para fingir que é o microfone. Se tiver mais de uma criança, sugira que uma seja a repórter da bancada e a outra a repórter da rua. As crianças podem separar assuntos antes da brincadeira para debatê-los.
- **Show de talentos** - Cada um da casa escolhe algo que se considera talentoso e todos se reúnem para se apresentarem, pode ser uma exposição de desenho ou de foto que foi tirada, cantar, tocar algum instrumento, dançar entre outros.
- **Stop** - Cada participante pega uma folha sulfite e divide em 5 colunas denominadas: nome, cidade, país, animal e vegetal (pode ser colocado mais itens ou outros a escolha). A cada rodada, um participante escolhe uma letra. Quem preencher primeiro todos os campos, com uma palavra para cada coluna, começando com a letra determinada, deve dizer Stop e todos os outros param de escrever. A cada resposta igual, os participantes levam 5 pontos. Se forem diferentes, 10 pontos. E se os outros não tiverem colocado nada, 15 pontos.
- **Telefone de lata** - Materiais: duas latas e 2-5 metro de barbante. Faça um furo no fundo de cada lata, passe o barbante e dê um nó para que o barbante fique preso na lata. Para brincar: com o fio bem esticado, fale com a boca próxima da lata para que o outro participante escute. Depois revesem.

- 
- **Telefone sem fio**- Uma pessoa sussurra uma palavra ou frase no ouvido da pessoa que está sentada do seu lado. Os demais participantes não devem escutar. Essa palavra/frase deve ser repassada desse mesmo modo até o último participante. Quando ele ouvir, ele deverá falar em voz alta o que sussurram para ele. Não pode repetir a palavra/frase, mesmo que a pessoa não tenha entendido. O que deixa a brincadeira mais divertida é justamente perceber como a palavra/frase foi distorcida e mudada do início do jogo até o final.



Cuide dos seus!
Estamos juntos nessa!

Referências

BERTOLINO, Rachel. Brincadeira- telefone de latinha ou latafone. Disponível em <<http://dicasdemaeparamae.blogspot.com/2012/09/brincadeira-telefone-de-latinha-ou.html>> Acesso em: 3 maio 2020.

BRINCADEIRAS. Pé de lata. Disponível em: <http://www.qdivertido.com.br/verbrincadeira.php?codigo=66>> Acesso em: 23 abri. 2020.

CLUBINHO XALINGO. Aprenda a plantar feijão no algodão. Disponível em: <<https://clubinho.xalingo.com.br/dicas/aprenda-a-plantar-feijao-no-algodao>> Acesso em: 23 abr. 2020.

CORDEIRO, Diva. Como fazer bolas de meia. Disponível em: <<http://www.divacordeiro.com.br/como-fazer-bolas-de-meia/>> Acesso em: 22 abr. 2020.

MARINHO, Patrícia. 10 brincadeiras sensoriais para bebês de 12 a 18 meses. Disponível em <<https://www.tempojunto.com/2015/06/09/10-brincadeiras-sensoriais-para-bebes-de-12-a-18-meses/>> Acesso em: 3 maio 2020.

O CANTINHO DO PROFESSOR.

Faça você mesmo (DIY): Jogo da memória.

Disponível em: <

<http://www.cantinhodoprofessor.com.br/jogo-da-memoria/>> Acesso em: 22 abr. 2020.

REDAÇÃO, Pais&Filhos. 50 brincadeiras para o seu filho: brincadeiras que não exigem brinquedos elaborados e fazem seu filho por a cabeça pra pensar. Disponível em: <<https://paisefilhos.uol.com.br/mais/50-brincadeiras-para-o-seu-filho/>> Acesso em: 3 maio 2020.

Regras do jogo mexe mexe. Disponível em:

<https://www.megajogos.com.br/mexe-mexe-online/regras>> Acesso em: 3 maio 2020.