

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!



***SABIA QUE AS BRINCADEIRAS DE
ANTIGAMENTE NÃO PERDERAM A VALIDADE?
RELEMBRE JOGOS E BRINQUEDOS DA SUA
INFÂNCIA CAPAZES DE COLOCAR TODO
MUNDO DE CASA PARA SE DIVERTIR!***

Esta cartilha é um material que pode facilitar a diversão integrativa em famílias e também fortalecer os vínculos entre crianças e seus responsáveis. Foi construída para a situação de isolamento social pela pandemia de Covid-19 (Coronavírus), mas pode ser utilizada em qualquer contexto!

Curso: Psicologia

Disciplina: Campos de Atuação e Investigação:
Psicologia Escolar I

Autores: Almir Teixeira Santos Neto, Carmen Lúcia Melo de Souza, Diego Perez Mendonça, Juliana Borim Milanezzi e Tayná Bárbara dos Santos.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

SUMÁRIO

- **SUGERIDAS PARA CRIANÇAS
DE 4 A 7 ANOS**

1. Amarelinha.....	4
2. Telefone Sem Fio.....	5
3. Bolha de Sabão.....	6
4. Desenhos e Pinturas.....	7
5. Boliche.....	8
6. Ábaco.....	9
7. Bonecos de Sucata.....	10
8. Massinha de Modelar.....	11
9. Elefante Colorido.....	12
10. Passa Anel.....	13



UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

SUMÁRIO

- **SUGERIDAS PARA CRIANÇAS DE 8 A 12 ANOS**

1. Jogo da Velha.....	14
2. Forca.....	15
3. Peteca.....	16
4. Adedonha/Stop.....	17
5. Cama de Gato.....	18
6. Detetive.....	19
7. Bate-bate.....	20
8. Língua do P.....	21
9. Caça ao Tesouro.....	22
10. Imagem e Ação.....	23



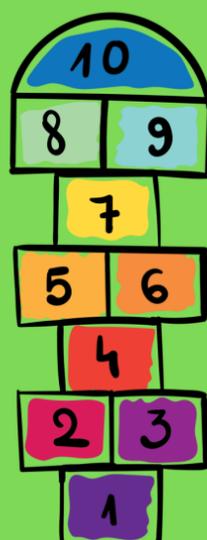
UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS

1. AMARELINHA

Materiais: Giz ou fita adesiva e pedras

Como fazer: Risque o desenho (modelo ao lado) no chão.



Como brincar: O objetivo de cada rodada é chegar à casa 10 e voltar. O/A jogador/a começa lançando uma pedrinha na casa 1, onde não poderá pisar. Ele/a vai pulando num pé só, ou, no caso de ter 2 casas lado a lado, com um pé em cada casa, até chegar à casa 10, onde pode pisar com os dois pés. Depois, terá que fazer o trajeto de volta, seguindo as mesmas regras, até chegar à casa anterior à da pedrinha. Para concluir a rodada, deve pegar a pedra com as mãos, sem mudar a posição obrigatória na casa onde está pisando (usando um ou dois pés). Com a pedra nas mãos, pode pular na casa onde estava a pedra e retornar ao início do jogo. Se conseguir completar a rodada, deve lançar a pedra na casa 2 e percorrer de novo todo o trajeto, repetindo as jogadas até conseguir levar a pedra à casa 10. Ganha o jogo quem conseguir percorrer todas as casas sem perder a vez.

Como perder a vez: Esquecer-se de pegar a pedra na volta ou não conseguir pegá-la; colocar os dois pés no chão numa casa só; pisar nas linhas do jogo; entrar na casa em que está a pedra; ou lançar a pedra em uma casa errada.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS



2. TELEFONE SEM FIO

Como fazer: Organizar os/as jogadores/as sentados um ao lado do(a) outro(a), em fila.

Como brincar: O/A primeiro/a jogador/a diz uma frase/mensagem no ouvido do/a colega seguinte. Cada participante, após receber a mensagem, a repete, falando o mais baixo possível, no ouvido do/a colega seguinte até que o/a último/a falará em voz alta o que recebeu. A mensagem, muitas vezes, chega completamente diferente.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS

3. BOLHA DE SABÃO



Materiais: Sabonete líquido e a água. (As bolhas podem ser feitas usando qualquer tipo de sabonete líquido que você tenha em casa. Alguns fazem bolhas que duram mais do que outras. Então, experimente diferentes tipos até encontrar um de que você goste).

Como fazer: Basta misturar uma parte de sabonete líquido e 4 partes de água em uma jarra, xícara ou tigela.

Faça uma varinha de bolhas: As vendidas nas lojas costumam ser feitas de plástico, mas a maioria dos materiais com um buraco no meio podem ser usados para soprar bolhas. Procure pela casa materiais que você possa dobrar ou moldar para fazer uma varinha.

Como brincar: Agora é só mergulhar a varinha no sabão, retirar, assoprar e se divertir.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS



4. DESENHOS E PINTURAS

Materiais: Papel, água, maisena ou farinha de trigo e corante alimentício (você pode bater alimentos com água: cenoura, couve e beterraba, por exemplo).

Como fazer: Misture 2 colheres de maisena em duas xícaras de água. Leve ao fogo e deixe ferver até engrossar (mexendo para não empelotar). Desligue o fogo, coloque o líquido no recipiente escolhido e acrescente o corante até obter a cor desejada. Caso utilize farinha de trigo, a proporção é 1 xícara de farinha para 3 xícaras de água.

Como brincar: Distribua os papéis e as tintas para as crianças. Os desenhos podem ser feitos com os dedos ou pincéis. Você pode pedir para que desenhem brinquedos ou objetos favoritos, sentimentos, emoções que estão vivenciando, pessoas que estão com saudades etc. Use a imaginação e estimule a criatividade das crianças! Ao final da brincadeira, você pode sugerir uma exposição dos desenhos pela casa, pedindo para os artistas explicarem suas obras de arte.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS

5. BOLICHE



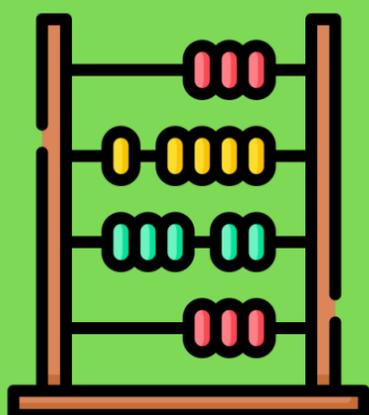
Materiais: Frascos plásticos (de suco, refrigerante, vinagre, óleo etc.), meia e retalhos de tecido.

Como fazer: Para os pinos do boliche, limpe os frascos, retire os rótulos e decore com as crianças (pode ser utilizado o que estiver disponível na casa: retalhos, canetinhas coloridas, recortes de jornais e revistas etc.). Para a bola, preencha a meia com retalhos de tecido, formando uma bola. Amarre com uma linha ou um barbante.

Como brincar: Coloque os frascos decorados um ao lado do outro. Estabeleça uma distância adequada pela idade das crianças. Cada um/a deve arremessar a bola de meia para tentar derrubar os pinos. Vocês podem contabilizar a quantidade de pinos que cada criança consegue derrubar e estabelecer um número de pinos para vencer o jogo.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS



6. ÁBACO

Materiais: Caixas de fósforo vazias, *números* (podem ser escritos no papel, recortados de jornais/revistas etc.), cola ou fita adesiva.

Como fazer: Aos poucos, vá juntando 55 caixinhas de fósforo: 1 caixinha para o número 1; 2 caixinhas para o número 2; 3 caixinhas para o número 3, e assim por diante. Cole os números de 1 a 10 nos 10 conjuntos de caixinhas.

Como brincar: Empilhem as caixinhas, formando uma pirâmide ou uma escada, conforme as numerações. Faça operações matemáticas com as crianças.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS

7. BONECOS DE SUCATA



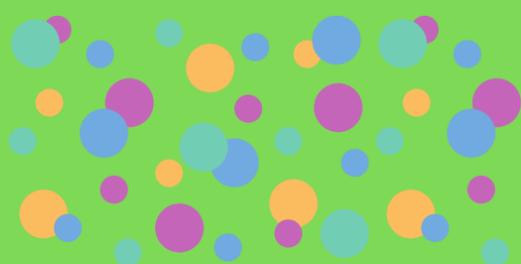
Materiais: Rolos de papel higiênico, papel toalha ou papel alumínio, embalagens de iogurte, canetinhas coloridas e materiais diversos disponíveis em casa.

Como fazer: Confeccione os bonecos com as crianças. Vocês podem desenhar olhos, boca, nariz e cabelo nos rolos. Podem utilizar embalagem de iogurte para fazer chapéus. Podem utilizar retalhos de tecido ou pedaços de papel para fazer roupas. Utilizem qualquer material que tiver em casa para decorar os bonecos.

Como brincar: Peça para as crianças criarem histórias e contá-las. A família toda pode brincar, cada um/a sendo um/a personagem e construindo a história juntos.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS



8. MASSINHA DE MODELAR

Materiais: 1 copo de farinha de trigo, $\frac{1}{2}$ copo de sal, $\frac{1}{2}$ copo de água, 3 colheres de sopa de óleo corante alimentício ou corante natural (pode usar suco em pó de frutas para dar cor).

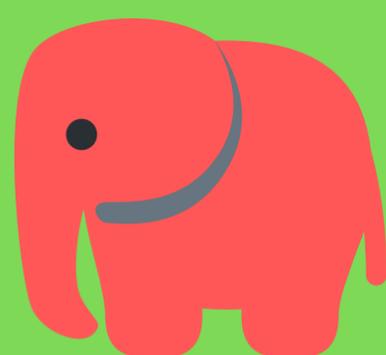
Como fazer: Misture a farinha e o sal em uma bacia, em seguida, adicione água e óleo. Misture até formar uma massa homogênea. Caso a massa esteja muito mole, adicione mais farinha. Se estiver muito seca, adicione mais água. A massinha pode ser conservada em um pote fechado dentro da geladeira por até 10 dias.

Como brincar: Usem palitos, tampa de garrafa, rolo de massa ou qualquer outro objeto em casa para cortar, furar ou riscar a massinha. Vocês também podem montar e contar historinhas com o que criaram.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS

9. ELEFANTE COLORIDO



Como brincar: Um/a participante é escolhido/a para comandar. No caso de crianças mais novas, o ideal é que seja um adulto. A pessoa que está no comando fica à frente dos/as demais e diz: “Elefante colorido!”. Os/As outros/as respondem: “Que cor?”. O/A comandante, então, grita o nome de uma cor, e os/as jogadores/as correm para tocar em algo que tenha aquela tonalidade. Quanto mais longe o acesso à cor, mais difícil o jogo fica. Para as crianças mais velhas, a brincadeira ficará mais divertida se o/a comandante perseguir os/as outros/as participantes e tentar capturá-los/as antes que cheguem à cor indicada. O/A primeiro/a capturado/a vira o/a próximo/a comandante.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 4 A 7 ANOS



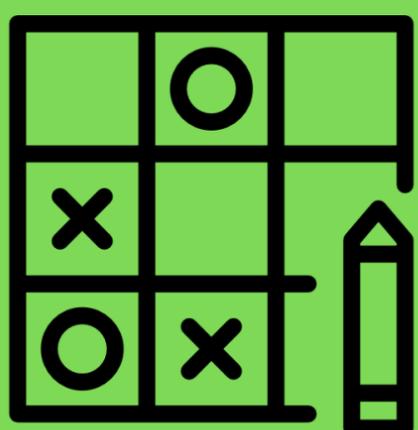
10. PASSA ANEL

Materiais: Um anel

Como brincar: Os jogadores devem sentar em círculo, com as duas mãos juntas e fechadas, à frente. Um dos participantes fica no centro do círculo, com um anel entre as mãos. Ele vai passando as suas mãos fechadas, no meio das mãos dos participantes, e escolhe um deles para deixar o anel. Depois, ainda com todos com as mãos fechadas, o grupo precisa descobrir com quem ficou o anel. Quem acertar vai para o centro do círculo e inicia a próxima rodada.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 8 A 12 ANOS



1. JOGO DA VELHA

Materiais: Papel e caneta

Como brincar: Desenhe as casinhas como a figura acima (uma tabela com três casas na horizontal e três na horizontal, formando nove quadradinhos). Cada jogador/a escolhe o símbolo com que vai jogar. Normalmente, são usadas as letras X e O. Os espaços em branco das linhas e colunas do tabuleiro devem ser preenchidos sucessivamente entre os/as jogadores/as, com o símbolo que cada um(a) escolheu. O objetivo do jogo é preencher uma linha diagonal, vertical ou horizontal com o mesmo símbolo (X ou O) e impedir que seu/sua adversário/a faça isso primeiro. A linha deve ser formada por três quadradinhos com os símbolos iguais.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 8 A 12 ANOS

2. FORCA



Materiais: Folha de papel e caneta ou lápis.

Como brincar: O objetivo deste jogo é descobrir uma palavra adivinhando as letras que a compõem. A cada rodada, cada jogador/a escolhe uma letra que suspeita fazer parte da palavra escolhida por quem está comandando a rodada. Caso a palavra contenha a letra, o(a) líder mostra em que(ais) posição(ões) ele(a) está. Caso essa letra não exista, ele(a) desenha uma das 6 partes do corpo do boneco do/a jogador/a (1 rosto, dois braços, duas pernas e 1 tronco). Quando todas as 6 partes do corpo do boneco estiverem desenhadas, o/a jogador/a estará fora da partida.

Pontuação: A quantidade de partidas tem que ser igual ao número de jogadores. Cada palavra vale 60 pontos, que serão divididos entre aqueles que a descobrirem. Se um/a jogador/a acertar a palavra, ele/ela ganhará 60 pontos. Se dois/duas acertarem, serão 30 pontos para cada, e assim por diante. Se ninguém acertar, quem escolheu a palavra ficará com os 60 pontos. Além disso, os/as jogadores/as que acertarem ganharão bônus de acordo com a quantidade de erros que cometeram. Esse bônus vale, inicialmente, 60 pontos, e, a cada erro do jogador, o valor fica 10 pontos menor. Vence quem acumular o maior número de pontos.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 8 A 12 ANOS



3. PETECA

Materiais: Jornal e barbante, linha ou fita adesiva.

Como fazer: Pegue uma folha de jornal e coloque no centro dela uma bola feita de papel amassado. Junte as pontas da folha de jornal. Torça a folha na altura da bola e amarre com barbante/linha/durex.

Como brincar: Jogue a peteca para a criança, que deve mandá-la de volta. O jogo pode ser individual ou em equipe. Vocês podem criar as regras, como, por exemplo, se dividirem em dois campos e terem como objetivo fazer a peteca cair no campo dos/as adversários/as. A criança também pode jogar sozinha, jogando a peteca para o alto e contando quantas vezes a acerta sem deixar cair no chão.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 8 A 12 ANOS

4. ADEDONHA/STOP



Materiais: Folha de papel e caneta ou lápis.

Como fazer: Inicialmente, desenhe uma tabela em um papel para cada jogador/a. Cada coluna recebe o nome de uma categoria de palavras, como animais, automóveis, nomes pessoais, cores, países etc.

Como brincar: Todos/as jogam um número usando os dedos das mãos. Conta-se: A, B, C, D até Z (se o número passar de Z, começa de novo no A) até chegar à letra correspondente à quantidade de dedos exibidos. A letra, dessa forma, é escolhida. Agora, os/as participantes têm que preencher uma linha inteira da tabela com uma palavra correspondente a cada categoria e que comece com a letra sorteada. O/A primeiro/a que conseguir preencher todas as colunas imediatamente grita "STOP!" e os/as outros/as participantes interrompem o preenchimento de suas tabelas. Depois, todos(as) fazem a análise das respostas e a contagem de pontos.

Pontuação: 5 pontos para palavras em comum com outros/as jogadores/as; 10 pontos para palavras diferentes dos/as demais jogadores/as; 0 ponto para quem não escreveu ou para palavras erradas.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 8 A 12 ANOS



5. CAMA DE GATO

Materiais: Fio, barbante, fita ou papel crepom.

Como fazer: Em um corredor, cole o fio/barbante/fita/papel crepom de uma parede à outra em direções e alturas diferentes. O objetivo é formar um grande obstáculo.

Como brincar: A criança deve passar pelos fios sem encostar neles até chegar ao outro lado. A atividade pode ter diversas variações. Por exemplo, eles/as devem passar só por baixo do fio, só por cima e até mesmo pelo meio. Podem também ter que percorrer o trajeto segurando objetos, como uma bola ou um almofada. Para tornar o jogo mais competitivo, pode-se cronometrar o tempo que a criança leva para fazer o percurso e/ou estabelecer um tempo máximo para percorrê-lo.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 8 A 12 ANOS

6. DETETIVE



Materiais: Papel e caneta ou lápis.

Como brincar: Recorte pedaços de papel em tamanhos iguais de acordo com o número de jogadores/as. Em um deles, escreva a palavra 'detetive'. Em outro, 'assassino/a'. Os demais ficam em branco. Os/As jogadores/as sentam em círculo, de modo que todos/as consigam ver uns/umas aos/as outros/as. Depois, distribuem os papéis dobrados entre si. Os/As participantes que tirarem os papéis em branco serão as vítimas. Discretamente, o/a assassino/a deve observar as vítimas e piscar para cada uma delas. O alvo da piscadela deve esperar alguns segundos e dizer: 'Morri'. Quem for o/a detetive deve ficar atento/a para tentar descobrir quem é o/a assassino/a, evitando que muitas vítimas "morram". Assim que acreditar que sabe quem é, ele/ela deve dizer o nome da pessoa. Se errar, está fora do jogo. O/A assassino/a, por sua vez, deve tomar cuidado para não piscar para o/a detetive ou acabará preso/a. Quando o/a assassino/a for desvendado/a ou o/a detetive eliminado/a, os papéis são redistribuídos e o jogo recomeça.

Dica: Crie novos personagens, especificados nos papéis. Uma sugestão é o casal de namorados: quando um morrer, o outro automaticamente morre junto.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 8 A 12 ANOS



7. BATE-BATE

Materiais: Conjuntos de cartas de baralho completos.

Como brincar: Divida igualmente as cartas do baralho entre os(as) jogadores(as). Se houver muitos(as), use mais de um conjunto de baralhos para a rodada não ficar muito curta. Os/As jogadores(as) devem ficar sentados(as) em uma mesa, com o bloco de cartas (números virados para baixo) sobre ela. Cada jogador(a) diz um número e joga a carta no centro do círculo sem vê-la (todos devem ver o número da carta ao mesmo tempo). Vocês devem seguir a sequência do baralho (Ás, 2, 3, 4 ...). Se o número da carta jogada no centro da mesa for igual ao dito pelo(a) jogador(a), todos(as) devem bater a mão na carta. O último a bater ficará com todo o bolo de cartas que foram jogadas no centro da mesa. Quem acabar com o seu conjunto de cartas vai saindo do jogo. Perde aquele que não conseguir sair por ter acumulado as cartas dos(as) outros(as) jogadores(as).

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 8 A 12 ANOS

8. LÍNGUA DO "P"



Como brincar: A "Língua do P" é um termo usado para definir uma língua que não faz sentido. Porém, todas as suas variantes seguem o mesmo padrão: o P é inserido em cada sílaba quando se fala. Dessa forma, as palavras ficam muito maiores e bem parecidas. Para conversar na "Língua do P", quebre a palavra em sílabas faláveis. Eis alguns exemplos:

Casa: Ca / sa

Ave: A / ve

Garrafa: Gar / ra / fa

Repita a sílaba precedendo com um "P". Se a sílaba começar com uma vogal, basta adicionar o "P" no início:

Casa: paca / pasa

Ave: paa / peve

Garrafa: pargar / para / pafa

Você também pode colocar a sílaba duplicada com "P" depois da sílaba original. Por exemplo, a palavra "chave" ficaria "chapa/vepe".

Dica: Vocês podem todos conversar dessa forma ou um usar a "Língua do P" e outros tentarem adivinhar o que foi dito.

UM, DOIS, TRÊS E... BRINCANDO EM FAMÍLIA!

DE 8 A 12 ANOS

10. IMAGEM E AÇÃO



Materiais: Papel e caneta.

Como fazer: Antes de iniciar o jogo, providencie os cartões (feitos com papel e escritos com caneta) com o que será alvo da mímica. Escolha as palavras que preferir ou as mais adequadas às idades das crianças. Por exemplo:

Ações: cortar, costurar, bater, coçar, lavar a cabeça, comer, beber, pentear-se, pintar, escrever, ler, correr, apagar, chamar, varrer, adormecer, tocar tambor, telefonar etc.

Animais: pato, rato, coelho, porco, vaca, borboleta, crocodilo, girafa, macaco, leão, cão, gato, elefante, cavalo, mosquito etc.

Objetos: escova de dentes, copo, prato, garfo, borracha, caneta, livro, sofá, cadeira, cama, televisão, telefone etc.

Como brincar: Com todos/as sentados/as, peça a uma criança para escolher um cartão. Em seguida, ele(a) deve fazer a mímica da palavra que estava escrita no cartão, enquanto os/as outros/as tentam adivinhar o que é. O/A primeiro/a que adivinhar será o/a próximo/a a fazer a mímica. Motive a criança a fazerem gestos diferentes, não apenas aqueles que já conhece.

Regras: não pode apontar para objetos concretos e não pode emitir som.