

## EDUCAÇÃO INFANTIL



## BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

## BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

Você já deve ter ouvido falar de brincadeiras como esconde-esconde e amarelinha... São brincadeiras simples e fáceis de brincar.

Mais do que um direito, brincar é essencial para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo das crianças. Essas brincadeiras populares geralmente são conhecidas pelos pais ou pelas crianças. Elas garantem momentos de diversão e movimento para as crianças, além de aproximar as gerações, que podem compartilhar tradições.

Aqui temos uma seleção de brincadeiras tradicionais que já divertiram diversas gerações e ainda podem ensinar muito nossas crianças atualmente. Elas incentivam a socialização e o desenvolvimento da coordenação motora, criatividade e comunicação. Tudo isso sem depender de muitos recursos, nem de brinquedos caros ou de tecnologia. Só é preciso energia e vontade de brincar, tudo que as crianças têm de montão!





## 1. TOCA

Desenha-se várias tocas (círculos) em um espaço amplo. O número de tocas deve ser sempre um a menos do que o número de participantes. Um pouco afastado do lugar aonde as tocas estão, os participantes, todos de mãos dadas, estarão rodando ao som de uma música animada. Quando a música parar, todos devem soltar as mãos, correr e entrar em uma toca. Quem não conseguir, sai da brincadeira e apaga-se uma toca. Ganha quem sentar na última toca.

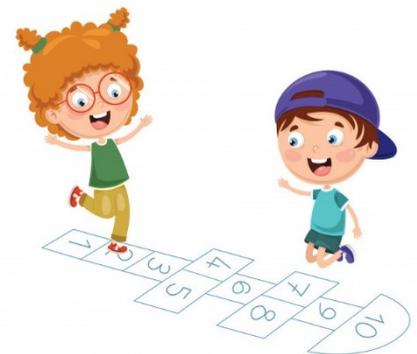


<https://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/>

## 2. AMARELINHA

Risque um desenho com giz ou carvão no chão em formas de quadrados e retângulos numerados de 1 a 10. No topo dos quadrados desenhe o céu, que é em formato oval.

Tire na sorte quem vai começar a brincadeira. Cada participante, então, joga uma pedrinha. Para começar, jogue a pedrinha na casa de número 1. Em seguida pule, em um pé só nas casas isoladas e com os dois nas casas duplas, evitando a que contém a pedrinha.



Se perder o equilíbrio, colocando a mão no chão ou pisando fora dos limites das casas, o participante passa a vez para o próximo, retornando a jogar do ponto em que errou até chegar sua vez novamente. Ganha o jogo quem primeiro alcançar o céu.

<https://plenarinho.leg.br/>