

PASSANDO ANEL

OBJETIVO:

- DESENVOLVER A ATENÇÃO E PERCEPÇÃO VISUAL

COMO BRINCAR:

- CRIANÇAS SENTADAS EM CÍRCULO, COM AS MÃOS UNIDAS À FRENTE DO CORPO.
- UMA CRIANÇA DEVE PASSAR O ANEL.
- AS DEMAIS CRIANÇAS DEVEM OBSERVAR O COLEGA PASSAR O ANEL.
- AO TERMINAR DE PASSAR O ANEL, A CRIANÇA DEVE PERGUNTAR:
_ COM QUEM ESTÁ O ANEL?
- A CRIANÇA QUE FICOU OBSERVANDO DEVE RESPONDER
- SE ACERTAR COM QUEM ESTÁ O ANEL, ELA PASSA O ANEL NA PRÓXIMA RODADA.



BOLICHE DAS FORMAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO:

- TRABALHAR A COORDENAÇÃO MOTORA
- EQUILÍBRIO

COMO BRINCAR:

- DISPOR OS PINOS DE FORMA TRIANGULAR
- A CRIANÇA DEVERÁ ARREMEÇAR A BOLA, COM A FINALIDADE DE DERRUBAR OS PINOS
- QUANTO MAIS PINOS FOREM DERRUBADOS, MAIS PONTOS O JOGADOR ACUMULA
- GANHA QUEM TIVER ACUMULADO O MAIOR NÚMERO DE PONTOS.



CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL RAIOS DE SOL
PROJETO BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS
2º PERÍODO
PROFESSORA: JANAYNA ALVES

TELEFONE SEM FIO

OBJETIVO:

- DESENVOLVE A AUDIÇÃO
- ORALIDADE
- CONCENTRAÇÃO
- MEMÓRIA

COMO BRINCAR:

- TODOS OS PARTICIPANTES SE SENTAM EM UMA FILA OU CÍRCULO, UM DO LADO DO OUTRO.
- O JOGADOR QUE INICIAR A BRINCADEIRA DEVE ELABORAR UMA PALAVRA OU FRASE E DOZÊ-LA BEM BAIXINHO NO OUVIDO DO PARTICIPANTE QUE ESTIVER AO LADO.
- ESTE REPETE A FRASE DO JEITO QUE OUVIU PARA A PRÓXIMA PESSOA DA FILA.
- A BRINCADEIRA SEGUE ASSIM SUCESSIVAMENTE ATÉ O ÚLTIMO JOGADOR, QUE DEVERÁ DIZER A PALAVRA OU FRASE EM VOL ALTA.



DANÇA DA LARANJA

OBJETIVO:

- ESTIMULAR A COOPERAÇÃO
- ESTIMULAR A CONCENTRAÇÃO
- TRABALHAR A COORDENAÇÃO MOTORA E EQUILÍBRIO

COMO BRINCAR:

- EM DUPLA E SEM AJUDA DAS MÃOS, OS PARTICIPANTES DEVEM DANÇAR ENQUANTO EQUILIBRAM UMA LARANJA, ENTRE AS CABEÇAS.
- A DUPLA QUE DEIXAR O OBJETO CAIR É ELIMINADO.



CULMINÂNCIA

QUEIMADA

OBJETIVO:

- ESTIMULAR AGILIDADE
- VELOCIDADE
- MIRA
- ATENÇÃO
- COOPERAÇÃO

COMO BRINCAR:

- DIVIDE-SE O GRUPO EM DOIS TIMES. TIRA-SE PAR OU IMPAR. O JOGADOR QUE GANHAR TEM O DIREITO DE COMEÇAR JOGANDO.
- O JOGADOR QUE ESTIVER COM A BOLA DEVE ARREMESSÁ-LA TENTANDO ACERTAR (QUEIMAR) UMA PESSOA DO OUTRO TIME.
- QUEM FOR QUEIMADO SAI DO JOGO.
- VENCE A EQUIPE QUE CONSEGUIR QUEIMAR TODO O TIME ADVERSÁRIO PRIMEIRO.



BINGO DOS NUMERAIS

OBJETIVO:

- TRABALHAR A AGILIDADE
- CONCENTRAÇÃO
- ESTIMULAR A COMPETITIVIDADE

COMO BRINCAR:

- CADA CRIANÇA RECEBERÁ UMA CARTELA COM NÚMEROS ALEATÓRIOS.
- O JUIZ CANTARÁ OS NÚMEROS SORTEADOS.
- O JOGADOR MARCARÁ O NÚMERO SORTEADO COM GRÃO DE FEIJÃO.
- O JOGADOR QUE COMPLETAR TODA A CARTELA PRIMEIRO, DEVERÁ GRITAR BINGO.

