



Prefeitura  
de Itatiba

# Secretaria da Educação

Organização: Débora Aparecida Pereira

Brigida Bredariol



COLETÂNEA DE ATIVIDADES

REGRA DE BRINCADEIRAS

CADERNO DO ALUNO

1º ANO

## **Administração**

Thomás Antonio Capeletto de Oliveira

Mauro Delforno

## **Secretária da Educação**

Sueli de Moraes Tuon

## **Supervisora de Ensino responsável**

Camila Polo da Nobrega

## **Professoras organizadoras:**

Brigida Bredariol

Camila de Carvalho

Débora Ap. Pereira

Eliana Maria Fattori Calza

Luciana Gotardo Canal

Milena Gava

Rafaela M. Dominici

Renata Correa Rocha

Vanessa Honório

## **Supervisoras de Ensino fundamental**

Adriana Aparecida de Oliveira

Maria Elisabeth Tafarello Alves Siqueira

Marilsa Camilo da Silva

Rita Aparecida Netto Piffer

Vera Lúcia Maximo da Silva

**ITATIBA  
2022**

# BRINCADEIRAS, UM MUNDO DE DIVERSÃO...

## PARA COMEÇO DE CONVERSA

BRINCAR É UMA DAS COISAS MAIS IMPORTANTES QUE UMA CRIANÇA PODE FAZER E, AINDA DESENVOLVER HABILIDADES SOCIAIS, LINGUAGEM, DESENVOLVIMENTO MOTOR E FÍSICO.

AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS SÃO MUITO EXPLORADAS NA ATUALIDADE E PARECEM NUNCA ESTAR FORA DE MODA PARA AS CRIANÇAS. NAS RUAS, NOS JARDINS, NOS PARQUES OU NA ESCOLA, PODEMOS VER ELAS BRINCANDO E SE DIVERTINDO.

NESTA COLETÂNEA, VOCÊ E SEUS COLEGAS VÃO ESTUDAR AS REGRAS DESSAS BRINCADEIRAS QUE FORAM CRIADAS EM UM CONTEXTO ONDE NÃO EXISTIAM TANTOS BRINQUEDOS DISPONÍVEIS NO MERCADO E COM PREÇO ACESSÍVEL, ENTÃO PARA AS CRIANÇAS SE DIVERTIREM ERA PRECISO QUE ELAS MESMO FIZESSEM USO DE MUITA IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE.

VAMOS CONHECER O QUE ESSES TEXTOS NOS ENSINAM! VOCÊ ESTÁ PRONTO? ENTÃO, VAMOS LÁ, O MUNDO DAS BRINCADEIRAS NOS ESPERA!







## ATIVIDADE 2 - PREENCHIMENTO DA FICHA DE BRINCADEIRA

**NOME DO ALUNO:**

---

---

---

**NOME DA BRINCADEIRA:**

---

---

---

**COMO SE BRINCA:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**NOME DO ENTREVISTADO:**

---

---

---







# ATIVIDADE 5 – RECONHECER PORTADORES DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

ASSINALE AS OPÇÕES ONDE PODEMOS ENCONTRAR REGRAS DE BRINCADEIRAS:



LIVRO DE CONTOS CLÁSSICOS



REVISTAS EM QUADRINHOS



JORNAIS



CARTAZES



OUTDOORS



SITES DA INTERNET



LIVROS DE JOGOS



RÓTULOS



## ATIVIDADE 6 – RECONHECER OS LEITORES DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

QUEM PODERIA SE INTERESSAR EM LER UMA REGRA DE  
BRINCADEIRA?





# ATIVIDADE 7 - RECONHECER O GÊNERO REGRA DE BRINCADEIRAS

ASSINALE ONDE ESTÁ ESCRITO UMA REGRA DE BRINCADEIRA:

**Doe Imaginação**

**Campanha do Livro Infantil**

Doando livros infantis você incentiva a leitura, a imaginação e a diversão de várias crianças. Além disso, ganha 15% de desconto\* nos serviços da Lavasecco e ajuda uma instituição a promover um mundo mágico!

Entregue suas doações nas lojas.

**lavasecco**



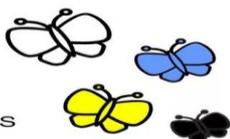
**COMO JOGAR**

- 1 OS JOGADORES SENTAM-SE EM RODA.
- 2 UMA CRIANÇA É ESCOLHIDA PARA PASSAR O ANEL.
- 3 OS PARTICIPANTES DEIXAM AS PALMAS DA MÃO UNIDAS.



## AS BORBOLETAS

BRANCAS  
AZUIS  
AMARELAS  
E PRETAS  
BRINCAM  
NA LUZ  
AS BELAS  
BORBOLETAS



BORBOLETAS BRANCAS SÃO ALEGRES E FRANCAS.

BORBOLETAS AZUIS GOSTAM DE MUITA LUZ.

AS AMARELINHAS SÃO TÃO BONITINHAS!

E AS PRETAS, ENTÃO OH, QUE ESCURIDÃO!

VINÍCIUS DE MORAES



**BOLO DE MILHO**

INGREDIENTES:

- 3 OVOS
- 1 DE LEITE
- 1 DE ÓLEO
- 1/2 DE AÇÚCAR
- 1 FLOCOS DE MILHO
- 1 DE MILHO
- 1 DE FERMENTO





## ATIVIDADE 8 - IDENTIFICAR OS POSSÍVEIS ESCRITORES DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

ASSINALE O POSSÍVEL ESCRITOR DE UMA REGRA DE BRINCADEIRA:





## ATIVIDADE 9 - IDENTIFICAR O GÊNERO, O PRODUTOR E OS LEITORES EM POTENCIAL

ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO:



**AGORA MARQUE A RESPOSTA QUE CONSIDERAR CORRETA PARA  
CADA QUESTÃO:**

**1) ESSE TEXTO QUE APARECE NA PÁGINA DA INTERNET É:**

- ( ) UM CONTO DE FADAS
- ( ) UMA REGRA DE BRINCADEIRAS
- ( ) UM ANÚNCIO PUBLICITÁRIO
- ( ) UMA SINOPSE DE FILME

**2) QUEM É ESPECIALISTA EM PRODUZIR ESTE TIPO DE TEXTO?**

- ( ) PROFESSORA DE MÚSICA
- ( ) CRÍTICO DE CINEMA
- ( ) MECÂNICO DE AUTOMÓVEL
- ( ) ESPECIALISTA NO ASSUNTO

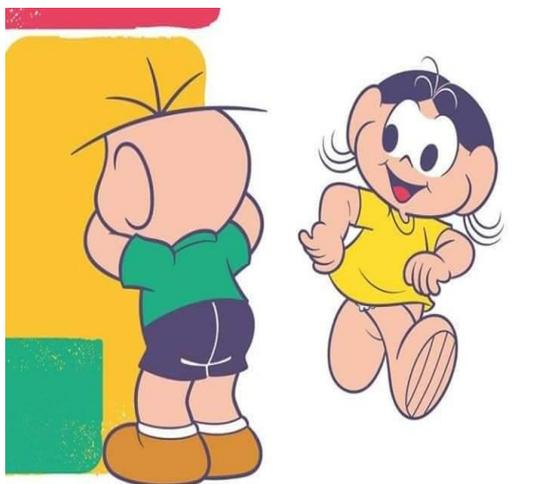
**3) ESSA REGRA DE BRINCADEIRA PROCURA ATINGIR O PÚBLICO:**

- ( ) INFANTIL
- ( ) ADOLESCENTE
- ( ) ADULTO
- ( ) ADOLESCENTES E ADULTOS

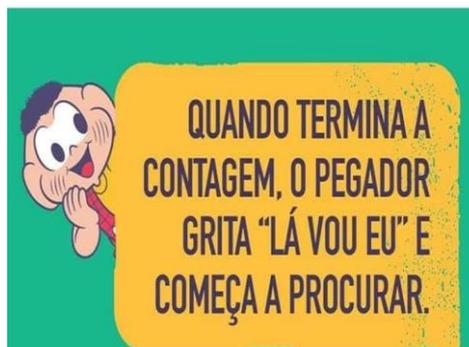


# ATIVIDADE 10 - IDENTIFICAR O PORTADOR, O PÚBLICO-ALVO E O OBJETIVO DA LEITURA DESTE GÊNERO

ACOMPANHE A LEITURA DA REGRA DE BRINCADEIRA "ESCONDE-ESCONDE":

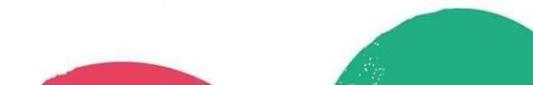


O PEGADOR "BATE CARA" DE OLHOS FECHADOS NUM PIQUE E CONTA ATÉ 30 EM VOZ ALTA ENQUANTO OS OUTROS SE ESCONDEM.



QUANDO TERMINA A CONTAGEM, O PEGADOR GRITA "LÁ VOU EU" E COMEÇA A PROCURAR.

PARA CADA UM QUE ENCONTRAR, DEVERÁ VOLTAR AO PIQUE, BATER TRÊS VEZES E DIZER O NOME DE QUEM ACHOU.



PARA SE SALVAR, A PESSOA ESCONDIDA DEVE CORRER PARA CHEGAR AO PIQUE ANTES DO PEGADOR, BATER TRÊS VEZES E DIZER "1, 2, 3, SALVO EU".

SE O PEGADOR ENCONTRAR TODOS, O JOGO SERÁ REINICIADO, E O PRÓXIMO PEGADOR SERÁ O QUE FOI PEGO EM PRIMEIRO LUGAR.

O ÚLTIMO QUE FICAR ESCONDIDO PODERÁ SALVAR A TODOS SE CHEGAR AO PIQUE E GRITAR "1, 2, 3, SALVO O MUNDO".



**AGORA MARQUE A RESPOSTA QUE CONSIDERAR CORRETA PARA  
CADA QUESTÃO:**

**1) ONDE PODEMOS ENCONTRAR ESTA REGRA DE BRINCADEIRA?**

- (  ) LISTAS TELEFÔNICAS
- (  ) DICIONÁRIO
- (  ) NA PÁGINA DA INTERNET

**2) ESTA REGRA DE BRINCADEIRA ESTÁ DIRECIONADA A QUAL  
PÚBLICO?**

- (  ) PESSOAS EM GERAL
- (  ) CRIANÇAS
- (  ) ANIMAIS DA FLORESTA

**3) PARA QUE LEMOS UMA REGRA DE BRINCADEIRA?**

- (  ) PARA APRENDER UMA BRINCADEIRA
- (  ) PARA SE INFORMAR SOBRE O ASSUNTO DE UM FILME
- (  ) PARA APRENDER A TOMAR UM REMÉDIO



## ATIVIDADE 11 - CONHECENDO OS GÊNEROS TEXTUAIS

VAMOS REGISTRAR?

PREENCHA A TABELA COM AS INFORMAÇÕES ESTUDADAS:

GÊNEROS TEXTUAIS			
GÊNERO	QUEM PRODUZ?	PARA QUEM PRODUZ?	COM QUE OBJETIVO?
REGRA DE BRINCADEIRA			





## ATIVIDADE 13 - LEITURA DE REGRA DE BRINCADEIRA PARA PRODUÇÃO ESCRITA

### VAMOS BRINCAR DE **CABRA-CEGA**



COLOQUE UMA VENDA NOS OLHOS DE UMA PESSOA E A FAÇA GIRAR ALGUMAS VEZES.

OS OUTROS FICAM EM VOLTA, FUGINDO PARA NÃO SEREM PEGOS.



DE OLHOS VENDADOS, A CABRA-CEGA TEM QUE PEGAR ALGUÉM E ADIVINHAR QUEM É.

SE ACERTAR, QUEM FOI PEGO VIRA A PRÓXIMA CABRA-CEGA. SE ERRAR, CONTINUA O MESMO PEGADOR.



## **ATIVIDADE 14 - PRODUÇÃO ORAL COM DESTINO ESCRITO DE REGRA DE BRINCADEIRA**

**VAMOS REGISTRAR?**

**ESCREVA A REGRA DE BRINCADEIRA REALIZADA PELA TURMA!**

TÍTULO:

---

---

---

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

---

---

---

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

---

---

---

MODO DE BRINCAR:

---

---

---

---

---

---

---

---



### **ATIVIDADE 15 - IDENTIFICANDO O GÊNERO**

**CIRCULE NA LISTA ABAIXO O NOME DOS PORTADORES ONDE  
PODEMOS ENCONTRAR UMA REGRA DE BRINCADEIRA:**

**AGENDA**

**CONVITE**

**DICIONÁRIO**

**GIBI**

**JORNAL**

**LIVRO**

**REVISTA**

**SITE**



### ATIVIDADE 16 - ENCONTRE OS TÍTULOS

ESTA LISTA ESTÁ TODA MISTURADA. AJUDE O PROFESSOR A MARCAR SOMENTE OS TÍTULOS DE REGRAS DE BRINCADEIRAS:

- A BELA E A FERA
- AMARELINHA
- CHAPEUZINHO VERMELHO
- CABO DE GUERRA
- ELEFANTINHO
- ESCONDE-ESCONDE
- MULA SEM CABEÇA
- MORTO VIVO
- O LEÃO E O RATINHO
- OVO CHOCO
- PINÓQUIO
- PEGA-PEGA



## **ATIVIDADE 17 - PREENCHIMENTO DE FICHA TÉCNICA DE UMA BRINCADEIRA**

**VAMOS REGISTRAR?  
ANOTE A REGRA DE BRINCADEIRA NA FICHA TÉCNICA!**

TÍTULO:

---

---

---

OBJETIVO:

---

---

---

---

---

---

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

---

---

---

MATERIAL NECESSÁRIO PARA BRINCAR:

---

---

---

---

---

---



### **ATIVIDADE 18 - ORGANIZAÇÃO DE UMA REGRA DE BRINCADEIRA**

#### **CABRA-CEGA**

**MATERIAL NECESSÁRIO:** UMA VENDA PARA OS OLHOS.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** MÍNIMO DE TRÊS CRIANÇAS.

#### **MODO DE JOGAR:**

ESSE JOGO PODE SER REALIZADO DENTRO DA SALA DE AULA OU EM ESPAÇOS MAIS RESTRITOS.

UM PEGADOR TEM SEUS OLHOS VENDADOS POR UM LENÇO OU SIMILAR.

DEPOIS DE GIRAR O CORPO EM TORNO DE SI MESMO ALGUMAS VEZES, TENTA PEGAR OS DEMAIS UTILIZANDO OS SENTIDOS DO TATO E DA AUDIÇÃO.

AOS DEMAIS, CABE APENAS TENTAR FUGIR E CONFUNDIR O PEGADOR, SENDO PROIBIDO, NO ENTANTO, TOCÁ-LO.



## ATIVIDADE 18 - ORGANIZAÇÃO DE UMA REGRA DE BRINCADEIRA

COLE AQUI AS TIRAS DA BRINCADEIRA NA ORDEM CERTA:



### ATIVIDADE 19 – LOCAL ONDE ACONTECE A BRINCADEIRA

#### OVO CHOCO

**OBJETIVO:** NÃO CHOCAR O OVO.

**PARTICIPAÇÃO:** EM GRUPOS, CRIANÇAS A PARTIR DE DOIS ANOS.

**LOCAL:** ESPAÇO LIVRE.

**MATERIAIS:** UMA BOLA DE MEIA OU UMA PEDRINHA.

**COMO SE JOGA:** AS CRIANÇAS SENTAM EM RODA. UMA CRIANÇA FICA DO LADO DE FORA E SEGURA UMA PEDRA NA MÃO. ELA COMEÇA A CAMINHAR OU A CORRER EM VOLTA DA RODA ENQUANTO TODOS BATEM PALMAS E CANTAM A MÚSICA:

“OVO CHOCO ESTÁ RACHADO,  
QUEM RACHOU?  
FOI A GALINHA.  
CORRE CUTIA,  
NA CASA DA TIA!  
CORRE CIPÓ,  
NA CASA DA VÓ!  
LENCINHO BRANCO,  
CAIU NO CHÃO!  
MOÇA BONITA, DO MEU CORAÇÃO!  
POSSO CORRER?  
PODE!  
NINGUÉM VAI OLHAR?  
NÃO!”

DEPOIS DE ALGUMAS VOLTAS, A CRIANÇA (QUE TEM A PEDRA NA MÃO) DEIXA A PEDRA ATRÁS DE UMA DAS CRIANÇAS SENTADAS NA RODA. AO PERCEBER QUE RECEBEU O OVO CHOCO (OU A PEDRA), ELA SAI CORRENDO ATRÁS DE QUEM A DEIXOU. A CRIANÇA QUE DEIXOU A PEDRA CORRE PARA SENTAR EM UM LUGAR VAGO DA RODA. SE ELA FOR PEGA, TODOS GRITAM: “CHOCO!” E ELE VAI PARA O MEIO DA RODA. E, SE A CRIANÇA NÃO PERCEBER QUE RECEBEU A PEDRA OU SE ELA CORRER PARA PEGAR A OUTRA CRIANÇA SEM A PEDRA NA MÃO, TODOS CANTAM “CHOCO!” E TAMBÉM VAI PARA O MEIO DA RODA. GANHA QUEM FICAR POR ÚLTIMO.



## ATIVIDADE 19 - LOCAL ONDE ACONTECE A BRINCADEIRA

### ESTRUTURA DO GÊNERO REGRA DE BRINCADEIRAS

ESTRUTURA DO GÊNERO REGRA DE BRINCADEIRAS	
QUAIS PERSONAGENS APARECEM NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS QUE ESTAMOS ESTUDANDO?	
QUAIS LOCAIS APARECEM NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS QUE ESTAMOS ESTUDANDO?	



### ATIVIDADE 20 – RECONHECER

#### ALGUNS ITENS DO ASPECTO DISCURSIVO

##### BARRA MANTEIGA

**OBJETIVO DO JOGO:** CONSEGUIR TRAZER MAIS ADVERSÁRIOS PARA SEU LADO.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** NENHUM.

**PARTICIPANTES:** TODOS OS INTEGRANTES DO GRUPO.

##### **COMO SE JOGA:**

OS AMIGOS SE DIVIDEM EM DOIS TIMES QUE SE AFASTAM UM DO OUTRO. A FORMAÇÃO DE CADA TIME É UM JOGADOR AO LADO DO OUTRO, EM LINHA, COM AS PALMAS DAS MÃOS VIRADAS PARA CIMA.

APÓS TIRAR A SORTE PARA SABER O LADO QUE INICIA O JOGO, UM DOS JOGADORES DO LADO INICIANTE VAI ATÉ O TIME ADVERSÁRIO E BATE COM A PALMA DA MÃO DIREITA NAS MÃOS DOS JOGADORES DO OUTRO TIME.

A BATIDA É LEVE E DEVE ACONTECER NAS MÃOS DE TODAS AS CRIANÇAS QUE O JOGADOR NÃO TEM INTERESSE QUE SEJA O PEGADOR, MAS, DE REPENTE DÁ UM “TAPÃO” NA MÃO DE ALGUÉM (QUE SE TORNARÁ O PEGADOR) E SAI CORRENDO O MAIS QUE PODE, VOLTANDO PARA O SEU LADO DO CAMPO.

O ADVERSÁRIO QUE LEVOU O “TAPÃO” CORRE ATRÁS, TENTANDO PEGAR QUEM DEU A PALMADA. SE CONSEGUIR, LEVA ESSE JOGADOR PARA SUA EQUIPE E SAI PARA BATER NAS MÃOS DO OUTRO TIME.

SAIRÁ VENCEDORA A EQUIPE QUE CONSEGUIR TRAZER MAIS ADVERSÁRIOS PARA SEU LADO.



## ATIVIDADE 20 - RECONHECER ALGUNS ITENS DO ASPECTO DISCURSIVO

### ESTRUTURA DO GÊNERO REGRA DE BRINCADEIRAS

QUAL PÚBLICO APARECE NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS QUE ESTAMOS ESTUDANDO?	
QUAIS LOCAIS APARECEM NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS QUE ESTAMOS ESTUDANDO?	
EXISTE TÍTULO NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS?	





# ATIVIDADE 21 - ANÁLISE E COMPARAÇÃO DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

### TEXTO 1: AMARELINHA

**PARA QUE IDADE?** A PARTIR DOS 7 ANOS.

**QUANTOS PODEM BRINCAR?** DESDE DOIS JOGADORES.

**O QUE PRECISAMOS?** DE UM GIZ E UMA PEDRA.

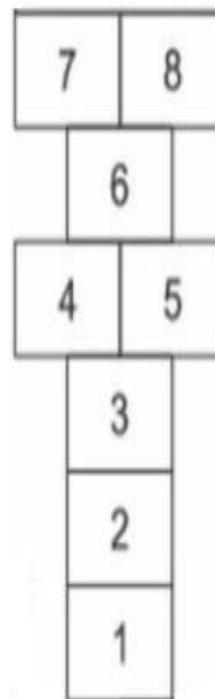
### **COMO É QUE SE JOGA?**

CADA JOGADOR APANHA UMA PEDRA. AO COMEÇAR O JOGO, LANÇA A PEDRA PARA CASINHA NÚMERO 1. SE A PEDRA TOCA A LINHA OU SAI PARA FORA É A VEZ DO JOGADOR SEGUINTE.

UMA VEZ QUE LANÇOU A PEDRA, O JOGADOR TEM QUE PERCORRER AS PRÓXIMAS CASINHAS SÓ COM UM PÉ, SEGUINDO A ORDEM DOS NÚMEROS, EXCETO NAS CASINHAS 4-5 E 7-8, NAS QUAIS PODEM APOIAR OS DOIS PÉS.

QUANDO CHEGA À CABEÇA DA AMARELINHA (CASINHAS 7-8) APOIA-SE OS DOIS PÉS E DÁ-SE A VOLTA COM UM SALTO, VIRANDO-SE AO CONTRÁRIO. DEPOIS VOLTA DA MESMA MANEIRA (SÓ COM UM PÉ). QUANDO CHEGA À CASINHA ANTERIOR (A DA PEDRA), ABAIXA-SE E RECOLHE-A (SEMPRE COM UM SÓ PÉ) E DEPOIS COM UM SALTO SAI DA AMARELINHA.

SEGUE-SE A VEZ DO PRÓXIMO JOGADOR. ASSIM DEVEM IR DE NÚMERO A NÚMERO ATÉ CHEGAREM AO 8. GANHA O JOGADOR QUE CONSEGUIR COMPLETAR PRIMEIRO A AMARELINHA.





## ATIVIDADE 21 - ANÁLISE E COMPARAÇÃO DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

### TEXTO 2: AMARELINHA

**IDADE:** A PARTIR DOS 7 ANOS.

**LOCAL:** PÁTIO

**PARTICIPANTES:** UM OU MAIS.

**MATERIAL:** GIZ OU FITA ADESIVA (PARA O DESENHO DO DIAGRAMA), PEDRA OU BOLINHA DE PAPEL, ATÉ PODE SER PEDACINHO DE CASCA DE LARANJA OU BERGAMOTA.

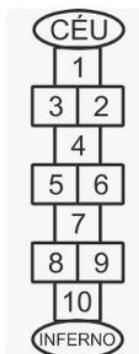
### **COMO BRINCAR:**

DEPOIS DE DESENHADO O DIAGRAMA NO CHÃO, AS CRIANÇAS DETERMINAM UMA ORDEM ENTRE ELAS.

A PRIMEIRA CRIANÇA VAI PARA A ÁREA OVAL, CHAMADA DE CÉU E, DE LÁ, ATIRA A SUA PEDRA NO NÚMERO 1. SEM COLOCAR O PÉ NESSA CASA, ELA ATRAVESSA O DIAGRAMA ORA PULANDO COM OS DOIS PÉS, QUANDO TIVER UMA CASA AO LADO DA OUTRA, ORA COM UM SÓ. QUANDO CHEGA À FIGURA OVAL ONDE ESTÁ ESCRITO INFERNO, FAZ O PERCURSO DE VOLTA E APANHA A PEDRA, TAMBÉM SEM PISAR NA CASA MARCADA. EM SEGUIDA, ELA REPETE O MESMO PROCEDIMENTO EM TODAS AS CASAS.

A CRIANÇA NÃO PODE PISAR OU JOGAR A PEDRA NA RISCA, NEM ATIRÁ-LA FORA DO DIAGRAMA. SE ISSO ACONTECER, ELA PERDE A VEZ.

VENCE QUEM COMPLETAR O PERCURSO PRIMEIRO.





### **ATIVIDADE 22 – ORGANIZAR O TEXTO DE ACORDO COM SUA ESTRUTURA**

**AGORA É A SUA VEZ! VAMOS ORGANIZAR A EXPLICAÇÃO DA BRINCADEIRA  
“OVO-CHOCO”?**

EM CADA TIRA ABAIXO, HÁ PARTES QUE EXPLICAM A BRINCADEIRA “OVO-CHOCO”. MAS, ALGUÉM DEIXOU TUDO DESORGANIZADO. VAMOS ORGANIZAR AS TIRAS NA ORDEM CORRETA PARA QUE AS PESSOAS POSSAM LER E ENTENDER COMO SE BRINCA DE OVO-CHOCO? RECORTE CADA PARTE E COLE NA OUTRA FOLHA. PRESTE ATENÇÃO NA ORDEM DAS INFORMAÇÕES.

**MATERIAL NECESSÁRIO:**

**OVO-CHOCO**

**MODO DE BRINCAR:**

O PEGADOR SE ENCOSTA EM UMA PAREDE, TAMPA OS OLHOS E CONTA ATÉ 10.

OS JOGADORES DEVEM ESCOLHER UM PEGADOR.

QUANDO O PEGADOR TERMINAR DE CONTA, DEVE PROCURAR OS OUTROS JOGADORES QUES ESTÃO ESCONDIDOS.

OS OUTROS JOGADORES PROCURAM UM LUGAR PARA SE ESCONDER.

**NÚMERO DE PESSOAS:** QUANTAS QUISEREM SE DIVERTIR!

UMA PAREDE PARA O PEGADOR ESCONDER OS OLHOS E CONTA ATÉ 10.

**NOME DA BRINCADEIRA:**



**ATIVIDADE 22 - ORGANIZAR O  
TEXTO DE ACORDO COM SUA  
ESTRUTURA**

COLE AQUI AS TIRAS DA BRINCADEIRA NA ORDEM CERTA:



## ATIVIDADE 23 – PRODUZINDO UMA REGRA DE BRINCADEIRA

VAMOS ESCREVER? ANOTE, DO SEU JEITO, A REGRA DE  
BRINCADEIRA ESTUDADA PELA SUA TURMA!

TÍTULO:

---

---

---

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

---

---

---

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

---

---

---

MODO DE BRINCAR:

---

---

---

---

---

---

---

---





### ATIVIDADE 25 - ANÁLISE DE UM TEXTO BEM ESCRITO

#### ESCONDE-ESCONDE

**OBJETIVO:** CORRER MAIS DO QUE O PEGADOR PARA SE SALVAR.

**MATERIAL:** NENHUM.

**PARTICIPANTES:** TODOS OS ALUNOS DA SALA.

**COMO SE JOGA:**

INICIALMENTE, O GRUPO ESCOLHE UM LUGAR PARA SER O PIQUE E O COLEGA QUE VAI SER O PERSEGUIDOR.

O ESCOLHIDO FICA NO PIQUE, DE COSTA E DE OLHOS FECHADOS, CONTANDO ATÉ O NÚMERO PREVIAMENTE COMBINADO.

O RESTANTE DO GRUPO SE ESCONDE EM DIFERENTES LUGARES.

AO TERMINAR A CONTAGEM, O PERSEGUIDOR SAI DO PIQUE E PROCURA SEUS COMPANHEIROS.

AQUELES QUE ESTÃO ESCONDIDOS PRECISAM CORRER ATÉ O PIQUE PARA SE SALVAR.

SE O PERSEGUIDOR ENCONTRAR ALGUÉM, TAMBÉM DEVE VOLTAR CORRENDO AO PIQUE E DIZER ALTO ONDE VIU O COMPANHEIRO.

É UMA DISPUTA DE CORRIDA: SE O JOGADOR ENCONTRADO CHEGAR AO PIQUE ANTES DO PERSEGUIDOR, ELE SE SALVA.

O PRIMEIRO QUE FOR PEGO SERÁ O PRÓXIMO PERSEGUIDOR E SE TODOS SE SALVAREM PERMANECE O MESMO PERSEGUIDOR.



### ATIVIDADE 25 - ANÁLISE DE UM TEXTO BEM ESCRITO

ASPECTOS LINGUÍSTICOS DA REGRA DE BRINCADEIRA	
EXPRESSÕES PARA SE REFERIR / RETOMAR OS PARTICIPANTES	
EXPRESSÕES PARA MARCAR O TEMPO	
VOCABULÁRIO RELATIVO AO TEMA	
PONTUAÇÃO	



### ATIVIDADE 26 - ANÁLISE DOS MARCADORES DE TEMPO

#### CINCO MARIAS

**OBJETIVO:** PEGAR OS CINCO SAQUINHOS DE UMA VEZ SÓ.

**PARTICIPAÇÃO:** PODE SER INDIVIDUAL OU EM GRUPOS. CRIANÇAS A PARTIR DE 6 ANOS.

**ESPAÇO:** LUGAR PEQUENO, DEPENDENDO DO NÚMERO DE JOGADORES.

**MATERIAIS:** CINCO PEDRINHAS OU CINCO SAQUINHOS DE PANO.

**COMO SE JOGA:** DEVE-SE TIRAR A SORTE PARA VER QUEM COMEÇA O JOGO. INICIA-SE JOGANDO SIMULTANEAMENTE OS SAQUINHOS PARA CIMA E ONDE CAÍREM DEVEM FICAR. O JOGADOR PEGA UM SAQUINHO DO CHÃO E JOGA PARA CIMA, ENQUANTO PEGA OUTRO SAQUINHO ANTES DO PRIMEIRO CAIR NO CHÃO. NESSE MOMENTO DEVERÁ JOGAR OS DOIS SAQUINHOS PARA CIMA E TENTAR PEGAR UM TERCEIRO SAQUINHO DO CHÃO E ASSIM POR DIANTE. GANHA UM PONTO QUEM CONSEGUIR PEGAR OS CINCO SAQUINHOS, SE NÃO CONSEGUIR PASSA A VEZ.



### ATIVIDADE 27 - REFLETIR SOBRE A ESCRITA DO TEXTO

#### PASSA ANEL

**OBJETIVO:** DESCOBRIR COM QUEM ESTÁ COM ANEL.

**MATERIAL:** UM ANEL.

**PARTICIPANTES:** TODOS OS ALUNOS DA SALA.

**COMO SE JOGA:** AS CRIANÇAS FICAM UMA AO LADO DA OUTRA, SENTADAS COM AS MÃOS JUSTAPOSTAS. UMA DAS CRIANÇAS É ESCOLHIDA PARA SER O PASSADOR DO ANEL E FICARÁ EM PÉ, TAMBÉM COM AS PALMAS DAS MÃOS JUSTAPOSTAS. TENDO O ANEL ESCONDIDO A CRIANÇA VAI PASSANDO AS SUAS MÃOS ENTRE AS MÃOS DE CADA UM DAS CRIANÇAS, FINGINDO QUE DEIXA O ANEL CAIR, PARA, FINALMENTE, SOLTÁ-LO NAS MÃOS DA CRIANÇA QUE ESCOLHE, SEM QUE NINGUÉM PERCEBA. AINDA PASSA A MÃO POR MAIS ALGUMAS CRIANÇAS, PARA DISFARÇAR BEM A SITUAÇÃO. A CRIANÇA AFASTA-SE, DÁ UM SOPRO NAS PRÓPRIAS MÃOS E ABRE MOSTRANDO QUE O ANEL JÁ SUMIU E PERGUNTA A UMA DAS CRIANÇAS: “QUEM ESTÁ COM ANEL?” SE ESSA CRIANÇA ADIVINHAR, A CRIANÇA QUE ESTÁ COM ANEL SERÁ O NOVO PASSADOR; SENÃO ACERTAR VAI PAGAR UMA PRENDA, OU SEJA, UM CASTIGO QUALQUER QUE SEJA ESTABELECIDO PELA CRIANÇA QUE ELE AFIRMOU QUE ESTAVA COM O ANEL.

### **ATIVIDADE 28 – PENSAR SOBRE AS PALAVRAS UTILIZADAS**

#### **PASSA ANEL**

**OBJETIVO:** DESCOBRIR COM QUEM ESTÁ COM ANEL.

**MATERIAL:** UM ANEL.

**PARTICIPANTES:** TODOS OS ALUNOS DA SALA.

**COMO SE JOGA:** OS JOGADORES FICAM UM AO LADO DO OUTRO, SENTADOS COM AS MÃOS JUSTAPOSTAS. UM DOS ALUNOS É ESCOLHIDO PARA SER O PASSADOR DO ANEL E FICARÁ EM PÉ, TAMBÉM COM AS PALMAS DAS MÃOS JUSTAPOSTAS. TENDO O ANEL ESCONDIDO A CRIANÇA VAI PASSANDO AS SUAS MÃOS ENTRE AS MÃOS DE CADA UM DOS PARTICIPANTES, FINGINDO QUE DEIXA O ANEL CAIR, PARA, FINALMENTE, SOLTÁ-LO NAS MÃOS DO JOGADOR QUE ESCOLHE, SEM QUE NINGUÉM PERCEBA. AINDA PASSA A MÃO POR MAIS ALGUNS ALUNOS, PARA DISFARÇAR BEM A SITUAÇÃO. O PASSADOR AFASTA-SE, DÁ UM SOPRO NAS PRÓPRIAS MÃOS E ABRE MOSTRANDO QUE O ANEL JÁ SUMIU E PERGUNTA A UM DOS JOGADORES: “QUEM ESTÁ COM ANEL?” SE ESSA CRIANÇA ADIVINHAR, O COMPANHEIRO QUE ESTÁ COM ANEL SERÁ O NOVO PASSADOR; SENÃO ACERTAR VAI PAGAR UMA PRENDA, OU SEJA, UM CASTIGO QUALQUER QUE SEJA ESTABELECIDO PELO COMPANHEIRO QUE ELE AFIRMOU QUE ESTAVA COM UM ANEL.



## ATIVIDADE 29 – REFLETIR SOBRE A RETOMADA DAS PALAVRAS

### PASSA ANEL

AS REGRAS DO JOGO SÃO SIMPLES. AS CRIANÇAS SE ALINHAM, LADO A LADO, SENTADAS OU EM PÉ, COM AS MÃOS UNIDAS E APONTADAS PARA FRENTE, E UM VOLUNTÁRIO SE HABILITA PARA PASSAR O ANEL. SE NINGUÉM TIVER UM ANEL, PODE-SE USAR UMA PEDRINHA, UMA MOEDA OU UM OUTRO OBJETO PEQUENO. EM SEGUIDA, O PASSADOR ESCOLHE QUEM SERÁ O ADIVINHADOR, QUE TERÁ DE DIZER COM QUEM ESTÁ O ANEL NO FINAL DA RODADA. O PASSADOR, ENTÃO, POSICIONA-SE DIANTE DAS CRIANÇAS PERFILADAS, ESCONDE O ANEL PRESSIONADO ENTRE AS PALMAS DAS MÃOS E COMEÇA A PASSAR SUAS MÃOS UNIDAS ENTRE AS MÃOS DE CADA UM DOS JOGADORES. ENQUANTO ISSO, O ADIVINHADOR SÓ OBSERVA. O PASSADOR RECITA ESTE VERSO CADA VEZ QUE REPETE O MOVIMENTO “GUARDA ESTE ANEL BEM GUARDADINHO”. SEM QUE O ADIVINHADOR PERCEBA, O PASSADOR DEIXA ESCORREGAR O ANEL NAS MÃOS DE ALGUÉM – E A PESSOA QUE RECEBE TAMBÉM DISFARÇA. DEPOIS DE FINALIZADA A RODADA, ELE PERGUNTA AO ADIVINHADOR: “COM QUEM ESTÁ O ANEL? SE ELE ACERTAR, SERÁ O PRÓXIMO PASSADOR. SE ERRAR, DEVERÁ PAGAR UMA PRENDA ESCOLHIDA POR TODOS. NÃO EXISTE PONTUAÇÃO PARA DEFINIR VENCEDORES OU PERDEDORES. A DIVERSÃO É VER ALGUÉM PAGANDO AS PRENDAS E PASSAR O TEMPO TODO SANDO RISADAS. INCLUSIVE, QUANDO O PASSADOR FINGE QUE DEIXOU O ANEL COM ALGUÉM E PESSOAS QUE NÃO RECEBERAM O ANEL DÃO A ENTENDER QUE ESTÃO COM O OBJETO, A BRINCADEIRA FICA BEM MAIS ENGRAÇADA.



### ATIVIDADE 30 - REESCREVENDO UMA REGRA DE BRINCADEIRA

#### QUEIMADA

**MATERIAL NECESSÁRIO:** UMA BOLA.

**LOCAL:** UMA QUADRA DE QUEIMADA (ESPAÇO PARA A ATIVIDADE).

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 4 OU MAIS.

**OBJETIVO:** "QUEIMAR" TODOS OS MEMBROS DA EQUIPE ADVERSÁRIA.

#### **MODO DE BRINCAR:**

A QUEIMADA É UM JOGO COLETIVO CUJO OBJETIVO É JOGAR A BOLA SOBRE UM DOS ADVERSÁRIOS SEM QUE ESTE CONSIGA AGARRÁ-LA.

SE A BOLA BATER NO ADVERSÁRIO E CAIR NO CHÃO, ELE FOI QUEIMADO E ESTÁ ELIMINADO (PODENDO IR PARA A ZONA DE QUEIMADOS E SE LIBERTANDO QUANDO QUEIMAR ALGUM RIVAL).

A EQUIPE QUE CONSEGUE ELIMINAR OU MANDAR PARA A ZONA DE QUEIMADOS TODOS OS JOGADORES RIVAIS É A VENCEDORA.





## ATIVIDADE 31 - PRODUZINDO OUTRA REGRA DE BRINCADEIRA

VAMOS ESCREVER? REGISTRE, DO SEU JEITO, A REGRA DE  
BRINCADEIRA LEMBRANDO DE TODOS OS ASPECTOS ESTUDADOS!

TÍTULO:

---

---

---

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

---

---

---

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

---

---

---

MODO DE BRINCAR:

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## ATIVIDADE 32 - REVISANDO MAIS UMA REGRA DE BRINCADEIRA

### GRADE DE CORREÇÃO

CONTEXTO DE PRODUÇÃO	SIM	NÃO
VOCÊ SE CONSIDEROU NO PAPEL DE UM AUTOR DE TEXTO?		
VOCÊ CONSIDEROU PARA QUEM VOCÊ ESCREVEU SEU TEXTO?		
VOCÊ CONSIDEROU O OBJETIVO DA SUA REGRA DE BRINCADEIRA?		
ASPECTOS DISCURSIVOS	SIM	NÃO
VOCÊ COLOCOU TÍTULO NO SEU TEXTO?		
VOCÊ DESCREVEU OS MATERIAIS NECESSÁRIOS?		
VOCÊ DESCREVEU QUANTOS PARTICIPANTES DEVEM BRINCAR?		
VOCÊ CONSEGUIU DESCREVER DE FORMA OBJETIVA O MODO DE BRINCAR?		
ASPECTOS LINGÜÍSTICOS	SIM	NÃO
VOCÊ UTILIZOU OUTRAS PALAVRAS PARA RETOMAR OS PARTICIPANTES?		
VOCÊ UTILIZOU ALGUMAS PALAVRAS REFERENTES AO TEMA?		
VOCÊ UTILIZOU OUTROS SÍMBOLOS QUE NÃO SEJAM LETRAS E NÚMEROS?		