

ATIVIDADES

4 A 6

Batata Quente

1. Os participantes deverão estar sentados em um círculo;
2. O monitor deverá escolher por sorteio um participante que irá comandar o jogo, mas de olhos vendados;
3. Os demais participantes do círculo deverão estar passando uma bola de mão em mão;
4. O participante que irá comandar o jogo deverá dizer: “Batata quente, quente, quente, quente, queimou”;
5. Quando o participante escolhido disser “queimou”, quem do círculo estiver com a bola na mão, irá comandar o jogo na próxima rodada;
6. O jogo continua até que haja interesse dos participantes.

Bulldog

1. O monitor demarca duas linhas paralelas uma distância de uns 06 metros; Os participantes, disposto em um lado da área;
2. Escolhido por sorteio, um participante que ficará no centro, é denominado “buldog”
3. O objetivo do jogo consiste em passar de um lado para outro sem ser pego pelo “buldog”;
4. Dado o sinal de início o participante central dirá “buldog”, e todos deverão atravessar até chegar a outra extremidade da área; quem for pego, deverá sentar-se no mesmo lugar sem tirar o bumbum do chão devendo então ajudar o “buldog” pegar os demais participantes com a ajuda das mãos até que todos sejam pegos;
5. O primeiro participante que for pego, deverá ser o “buldog”, quando o jogo se iniciar novamente;
6. Vencerá o jogo o último participante que for pego.

Dona Galinha

1. O monitor previamente, demarca três linhas, sendo duas paralelas e distantes uns dois metros um da outra. A terceira linha, deverá ser demarcada lateralmente entre a primeira e a segunda.
2. Escolhe-se por sorteio dois participantes onde o primeiro será a galinha e ficará atrás de uma das linhas paralelas. A segunda deverá ficar atrás da linha lateral e será a raposa. O restante do grupo serão os pintinhos e deverão ficar atrás da segunda linha paralela.

3. Após todos os participantes estarem cada qual em seu lugar, dá-se o início do jogo com o seguinte diálogo.
   - GALINHA: venham cá meus pintinhos.
   - PINTINHOS: não não não não, temos medo da raposa.
   - GALINHA: podem, vir que eu lhes protejo.
   - PINTINHOS : quem?
4. Neste momento a galinha deverá escolher um dos pintinhos e chamá-lo.
5. Este participante, deverá então, tentar correr até a galinha, quando então, a raposa que se encontra na linha lateral, deverá tentar pegá-lo.
6. Caso, o mesmo seja pego, todos os pintinhos deverão repetir a seguinte frase três vezes seguidas “a galinha ficou sem pintinhos” passando então este jogador a ajudar a raposa. Caso contrário, este jogador deverá unir-se a galinha e todos deverão repetir três vezes seguidas “a raposa vai morrer de fome.
7. Terminará o jogo quando todas as crianças forem pegas pela raposa ou unir-se a galinha.

Tubarão

1. Dispostos à vontade pela piscina, será escolhido por sorteio, um participante que será o “tubarão”;
2. O “tubarão” terá como objetivo, pegar o maior número de participantes em tempo determinado pelo monitor;
3. Os participantes não poderão sair de dentro da piscina ;
4. Cada participante pego valerá um ponto;
5. Dado o final do tempo, o primeiro participante pego, será o novo “tubarão”.

Pato Ganso

1. Coloca-se todos os participantes em círculo, sendo que um deverá permanecer fora dele;
2. O participante que estiver excluído deverá colocar a mão na cabeça dos demais participantes e dizer: “pato”, quando ele disser: “ganso” este participante deverá correr atrás do primeiro, afim de pegá-lo, e o outro terá que correr ao redor do círculo e tentar sentar-se no local onde estava sentado o “ganso” para livrar-se. O participante que for pego deverá ficar ao centro “chocando” ou até o fim da brincadeira ou por número de rodadas determinadas;
3. O jogo termina quando não houver mais interesse por parte do grupo ou por tempo determinado.

Elefantinho Colorido

1. Os participantes dispostos à vontade de um lado da sala;
2. Deverá ser escolhido por sorteio um dos participantes que deverá ficar no centro da sala e dizer em voz alta “elefantinho colorido”, quando então todos os restantes deverão responder “que cor?”;
3. Neste momento o participante do centro deverá dizer uma cor a seu critério;
4. Os participantes que tiverem esta cor em suas vestimentas, etc., deverão apontá-las, atravessando a sala em seguida;
5. Os participantes que não possuírem a cor não poderão atravessar a sala, tendo então que pagar uma prenda que poderá ser escolhida por todos os participantes que possuem a cor ou pelo jogador do centro, conforme critério colocado pelo monitor antes do início da atividade;
6. Prossegue-se o jogo enquanto houver interesse entre os participantes.

Bingo Alfabeto

1. Os participantes deverão, estar sentados em semicírculo e cada participante receberá uma cartela com letras aleatórias do alfabeto e papéis que o auxiliarão na marcação da cartela;
2. O monitor deverá sortear uma letra, perguntando em seguida para os participantes que letra é aquela;
3. Logo após o monitor deverá colar a figura em uma cartolina que ficará exposta na frente dos participantes;
4. Ganhará o jogo o primeiro participante que completar a cartela.

Caça Fantasminha

1. Recortam-se vários fantasminhas, e a cada um coloca-se um número diferente; ou não
2. Feito isto, espalha-se os desenhos pela área determinada;
3. Dado o sinal de início, os participantes terão como objetivo procurar e pegar o maior número de fantasminhas, num tempo previamente determinado pelo monitor;
4. Ao final soma-se os números colocados atrás de cada desenho; ou não
5. Será vencedor, aquele que conseguir maior número de pontos em tempo determinado pelo monitor.

Oficina de Massinha

1. Primeiro colocam-se as crianças em uma roda, se possível, forrar o espaço onde estiverem sentadas com jornal;
2. Em uma bacia, despeja-se 2 copos de farinha de trigo para 1 copo de sal e corante;
3. Acrescenta-se água aos poucos para dar a "liga" na massa;
4. As crianças deverão "sovar" esta massa de modo que chegue ao ponto dela não grudar mais nas mãos e pareça uma massinha de modelar;
5. Após pronta as massas, caberá aos monitores e crianças desenvolverem bichinhos, formas, bonecos, etc;

Juntar Metades

1. Todo este material já separado, deverá ser espalhado pela sala à vontade, sem a presença dos participantes;
2. Feito isto, o monitor deverá separar os participantes em duas ou mais equipes de igual número, ou uma só equipe explicando-lhes em seguida que o objetivo do jogo consiste em ajuntar o maior número de peças das imagens, num tempo determinado pelo monitor;
3. Vencerá o jogo a equipe que conseguir ajuntar o maior número de recortes no tempo estipulado e montar as imagens.

Leão da Montanha

1. O monitor deverá traçar 4 quadrados em cada canto de uma quadra ou sala e um retângulo no meio para ser o zoológico;
2. Será escolhido por sorteio um participante que será denominado o "leão da montanha";
3. Cada curral terá a imagem de algum animal; os participantes deverão ser divididos em 04 grupos iguais e a seguir assim ocupando os seus currais;
4. Dado o sinal de início, o "leão da montanha" (caçador) grita o nome de dois animais que deverão trocar de lugar;
5. "O leão da montanha" deverá persegui-los ; quem for pego irá para o zoológico ;
6. Em um determinado momento do jogo o "leão da montanha" poderá dizer zoológico, e todos se libertarão podendo entrar em qualquer curral;
7. O jogo termina quando o "leão da montanha" pegar todos os participantes, ou quando um participante for pega 03 vezes pelo "leão".

Elefantão

Olhando sem cessar

O mundo que está lá

O grande animal

De bicicleta vai

E o elefantão

Que pensa e ele tem

Uma trombinha para frente

E um rabinho para trás.

Coelho Sai da Toca

1. O monitor deverá previamente, marcar o chão da sala ou da quadra com vários “X” para que cada participante possua o “seu”. Este “X” representará a toca de cada coelho (participante);
2. Porém, apenas 1 dos participantes ficará sem a “toca”;
3. Este participante deverá falar: “Coelho sai da toca!”. Quando ele disser isso, todos os “coelhos” deverão trocar de toca. Este que estará sem toca, deverá procurar uma;
4. Com as trocas, um participante ficará sem a toca e este deverá falar: “Coelho sai da toca!” e assim uma nova troca deverá ser realizada;
5. Para tornar o jogo mais dinâmico, o participante que estiver sem toca quando for dizer para trocar de toca, ele pode aumentar a frase. Por exemplo: “Coelho sai da toca pulando num pé só!” ou então: “Coelho sai da toca pulando!” e assim por diante;
6. O jogo prossegue enquanto houver interesse dos participantes.

Mamãe Peixe

1. Está atividade deve ser realizada na parte rasa da piscina;
2. De um lado da piscina (borda), ficam os participantes que serão denominados **os Peixinhos**,
3. No lado oposto ou seja na outra borda, fica a **Mamãe Peixe**, que a principio pode ser representada pelo monitor;
4. Num canto reservado, ficara o **Tubarão**, que será representado por um participante previamente escolhido;
5. Dado o sinal de início a **Mamãe Peixe** começará um dialogo com os **Peixinhos** , dirá:
   - Venham cá meus peixinhos;
   - Os **Peixinhos** responderão:
   - Não, temos medo do tubarão,
   - Mamãe peixe: O tubarão não faz mal;
   - Os peixinhos: Faz sim
   - A mamãe peixe: Vocês querem sardinha ?
   - Os peixinhos: Não
   - A mamãe peixe: Vocês querem camarão?
   - Os peixinhos: Não

6. A mamãe peixe fará inúmeras perguntas. Quando ela perguntar aos peixinhos se eles querem minhoca, todos deverão sair correndo em direção a mamãe peixe, ou seja, a outra borda;
7. O tubarão tentará pegar o maior número de peixinhos possível;
8. Quem conseguir chegar até a mamãe peixe estará a salvo, quem for pego se tornará também um tubarão;
9. A brincadeira segue até todos os peixinhos se tornarem tubarões. Será a nova mamãe peixe a ultima criança a ser pega;
10. Ao se começar uma nova rodada deve-se escolher um novo tubarão.

Que Horas São?

1. O monitor deverá escolher por sorteio um participante que será denominado a "bruxinha";
2. Os demais participantes serão "príncipes" e "princesas";
3. A "bruxinha" ficará de um lado da área determinada, e os demais do lado oposto;
4. Dado o sinal de início, os príncipes e as princesas, deverão dar um passo para frente e perguntar:
   - Que horas são?

   A "bruxinha" deverá responder:

   - Uma hora;

   Novamente eles deverão perguntar:

   - Que horas são?

   A "bruxinha" deverá responder:

   - Duas horas.
5. O jogo prossegue até quando a "bruxinha" disser:
   - Meia noite;
6. A partir deste momento todos os participantes deverão voltar correndo para o ponto de partida, sem deixar que a "bruxinha" os peguem;
7. Quem for pego, deverá ajudar a "bruxinha" a pegar o restante do grupo;
8. Os demais, deverão voltar ao ponto de partida e reiniciar a brincadeira;
9. O jogo prosseguirá até que todos os participantes sejam pegos;
10. Vencerá o último participante a ser pego.

Dona Cobrinha

Era uma vez uma cobrinha que gostava de se esconder;

Um belo dia, dona cobrinha fez um buraco e se escondeu!

Dona cobrinha!

Tiro areia, deste buraco pego a cobrinha ponho de lado;

Peço pra ela não mais fazer, este buraco e se esconder!

Dona cobrinha!

Pipoca

Uma pipoca pulando na panela

E mais uma vem com ela conversar

É um tal de um tremendo falatório

Que ninguém consegue escutar

Refrão:

É um tal de

Ploc,

Plo, ploc, ploc,ploc

Plo, ploc, ploc, ploc

Plo, ploc, ploc, ploc.

Duas pipocas pulando na panela

Outras duas vêm com elas conversar

É um tal de um tremendo falatório

Que ninguém consegue escutar

Refrão

(...)

De Volta ao Sítio

1. As crianças deverão formar um grupo e quem contará a história será a monitora;
2. Ela irá dizer que tem o pó mágico de Pirlimpimpim e que as crianças devem achar desenho dos personagens que estão na natureza (esconder as imagens em vasos, canteiros e afins) que estão em forma de papel;
3. O jogo segue como um caça localizando da as imagens dos personagens
4. Ao final do jogo, a monitora irá tentar “transformar” os desenhos nos personagens, porém, ela não conseguirá pois o pó terá acabado;
5. Caberá então aparecer a Emilia no final e recolher todas as imagens prometendo levar para o sitio e transforma-los de volta em troca ela deixa um tesoura como recompensa .

Fio de Aranha

1. Os participantes estarão dispostos em círculo e um deles será escolhido para ficar no interior do circulo, fingindo que está dormindo (A Aranha), de olhos fechados;
2. Caberá as crianças do círculo começarem a fazer um zumbido, como se fossem moscas, com o intuito de acordar o participante do meio do círculo;
3. Quando o participante do meio do círculo se sentir incomodado, acordará repentinamente, assustando as outras crianças que tentarão fugir o mais distante possível para não serem pegas;
4. O participante que for pego nesse momento será o novo pegador.

Oficina de Beixigudo

1. A oficina necessita de uma bexiga para cada criança e um pote de farinha para a monitora.
2. Encha todas as bexigas com farinha de modo que fique uma bolinha e amarre.
3. Decore a bexiga colando olhinhos e fazendo cabelinhos com barbante, use sua criatividade com pezinhos e bracinhos.
4. Não recomendado fazer roupas, pois é um bonequinho que a criança ira apertar muito.

Maestro

1. Os participantes deverão estar sentados em círculo;
2. Escolhe-se um outro participante que sairá do círculo;
3. Combina-se, a seguir, um participante que será o “maestro” e que terá como função propor gestos para os demais participantes que deverão seguí-lo;
4. Dado sinal, o participante que saiu deverá retornar e terá 03 chances para adivinhar quem é o “maestro”. Caso acerte receberá uma salva de palmas, caso não acerte o monitor deverá dizer quem é o “maestro”. Este maestro é que irá sair do círculo, enquanto o monitor escolherá outro maestro;
5. A atividade prosseguirá enquanto houver motivação.

Jipe do Padre

O jipe do padre fez um furo no pneu

O jipe do padre fez um furo no pneu

Consertamos com chiclé !

Movimentos:

Jipe: com se estivesse segurando um volante em movimento

Padre: mãos unidas como se estivesse rezando

Furo: com o dedo indicador, imita-se um prego furando alguma coisa.

Pneu: desenha-se um círculo no ar

Chicle: finge que pega o chiclete da boca e coloca no furo do pneu, batendo uma palma.

Gato e o Rato

1. Delimita-se antecipadamente o espaço onde ocorrerá a atividade;
2. Um participante escolhido por sorteio, será o "gato" e outro o "rato", os demais participantes deverão estar sentados com as pernas esticadas espalhadas pela área;
3. O "gato" terá como objetivo pegar o "rato";
4. Se o "gato" pegar o "rato", o esquema inverte-se; ou seja, o "rato" vira "gato" e deverá pegar o "rato", (antigo "gato");
5. O "rato", para fugir, poderá pular a perna de um dos participantes e sentar-se ao lado do mesmo. Feito isso, o participante que estava sentado, deverá levantar-se e será o novo "gato", enquanto o antigo será o novo "rato";
6. O jogo prosseguirá enquanto houver interesse por parte dos participantes ou por um tempo determinado antecipadamente.

Aventura da Turma da Monica

1. O monitor deverá ler a carta que a Mônica enviou para as crianças explicando que ela havia perdido o Sansão;
2. Ao terminar de ler a carta, eles deverão sair a procura dos personagens que estarão presos no retrato e estão espalhados pelo hotel;
3. Ao encontrarem todos os personagens, as crianças deverão encontrar a carta do Franjinha e com ele encontrarão a poção certa;
4. Deverão deixar todos os retratos embaixo da poção e somente após algumas horas a poção fará o efeito que trará todos os amiguinhos de volta e a Mônica conseguirá o Sansão de volta;
5. As crianças poderão sair para uma outra atividade ou tomar água, ir ao banheiro etc e voltar ao local após algum tempo. Ao invés de ter os personagens nos seus devidos retratos, terá o pote da poção vazio e junto com ele um prêmio para as crianças; (pode ser bala, pirulito ou qualquer doce que o hotel ofereça).

Maré Subiu

1. Delimita-se antecipadamente duas extremidades, sendo que em uma estará o monitor e na outra os participantes;
2. O monitor irá comandar a maré, ou seja, comandará a quantidade de passos que os participantes darão, e este deverá estar de costas para os participantes em um ponto extremo;
3. Caberá a este dizer: "Maré subiu "X" passos", onde os participantes terão que andar a quantidade de passos por ele estipulada;
4. Quando o monitor disser: "Maré desceu", todos deverão sair correndo pois o monitor tentará pegá-los. Quem for capturado passará a integrar a equipe do monitor, isto é, será mais um pegador, sendo que o comando competirá somente ao monitor;
5. O jogo termina quando todos os participantes forem pegos ou enquanto houver interesse.

Em Busca das Frutas

1. Separa-se antes o material, e a cada fruta coloca-se um número diferente com um pedaço de fita;
2. Feito isto, espalham-se os desenhos pela área determinada;
3. Dado o sinal de início, os participantes terão como objetivo procurar e pegar o maior número de animais, num tempo previamente determinado pelo monitor;
4. Ao final somam-se os números colocados atrás de cada desenho;
5. Será vencedor, aquele que conseguir maior número de pontos em tempo determinado pelo monitor.

Tomatinho Vermelho

Tomatinho Vermelho

Pela estrada rolou

Um grande caminhão veio

E o tomatinho esmagou

Coitado do tomatinho

Pobre do tomatinho

Tomatinho Vermelho

Cat-chup virou!

Cat-chup virou!

Galinha e a Raposa

1. O monitor previamente, demarca três linhas, sendo duas paralelas e distantes uns dois metros um da outra. A terceira linha, deverá ser demarcada lateralmente entre a primeira e a segunda.
2. Escolhe-se por sorteio dois participantes onde o primeiro será a galinha e ficará atrás de uma das linhas paralelas. A segunda deverá ficar atrás da linha lateral e será a raposa. O restante do grupo serão os pintinhos e deverão ficar atrás da segunda linha paralela.
3. Após todos os participantes estarem cada qual em seu lugar, dá-se o início do jogo com o seguinte diálogo.
4. GALINHA: venham cá meus pintinhos.
5. PINTINHOS: não não não não, temos medo da raposa.
6. GALINHA: podem, vir que eu lhes protejo.
7. PINTINHOS : quem?
8. Neste momento a galinha deverá escolher um dos pintinhos e chamá-lo.
9. Este participante, deverá então, tentar correr até a galinha, quando então, a raposa que se encontra na linha lateral, deverá tentar pegá-lo.
10. Caso, o mesmo seja pego, todos os pintinhos deverão repetir a seguinte frase três vezes seguidas “a galinha ficou sem pintinhos” passando então este jogador a ajudar a raposa. Caso contrário, este jogador deverá unir-se a galinha e todos deverão repetir três vezes seguidas “a raposa vai morrer de fome.
11. Terminará o jogo quando todas as crianças forem pegas pela raposa ou unir-se a galinha.

Fazendo as Malas

1. O monitor espalha previamente os pedaços dos objetos que podem compor a mala do Burro;
2. Quando todos os pedaços forem encontrados o monitor reúne as crianças e pede que elas reúnam os objetos encontrados;
3. Assim que todos objetos forem reunidos as crianças deverão montar a mala que o Burro levará para a praia, decidindo quais objetos deverão ser levados ou não.

Bicharada

Lá vem o crocodilo,

Orangotango,

As duas serpentinhas ,

A águia real,

O gato,

O rato,

Não faltou ninguém

Só não se viam os dois pequinês.

Pega Gelinho

1. Os participantes deverão estar à vontade pela área determinada;
2. Escolhido por sorteio entre os participantes, uma criança que será o “pegador”;
3. Dado o sinal de início, o pegador correrá atrás dos demais afim de pega-los;
4. Caso o pegador consiga tocar qualquer um dos participantes, o mesmo permanecerá imóvel, e aos poucos irá “derretendo” como um cubo de gelo fora da geladeira se abaixando até o chão;
5. Para o participante voltar a correr um dos seus amigos deverá salva-lo tocando-o;
6. Quando o pegador pegar três vezes a mesma pessoa, está deverá ocupar o lugar do pegador.
7. Prossegue-se o jogo de acordo com o interesse dos participantes.

Rio Vermelho

1. O monitor, previamente, demarca duas linhas, uma em cada extremidade da sala, onde os participantes deverão ficar em uma destas extremidades;
2. Será, escolhido por sorteio, um dos participantes, que ficará no centro da sala;
3. Dado o sinal de início, as crianças que estão na extremidade da sala e atrás da linha, deverão dizer em voz alta “Queremos passar pelo Rio Vermelho”;
4. Neste momento, a criança que estiver no centro deverá responder “Só se tiver uma cor”, quando então as crianças perguntarão “Que cor?”;

5. O jogador do centro, deverá então dizer uma cor. Todas as crianças que tiverem em suas vestimentas ou similares a cor dita pelo jogador central, deverão passar de uma extremidade a outra;
6. Os jogadores que não possuírem a cor pedida pelo jogador central deverão fugir até alcançar a outra extremidade sem serem pegos. Caso sejam pegos, os mesmos irão para o centro e ajudarão o jogador central;
7. O jogo termina quando uma única criança sobrar entre os demais participantes;
8. O jogo poderá reiniciar pelo primeiro participante pego.

Rede de Pesca

1. Divide-se os participantes em “peixes” e “rede de pesca”;
2. A “rede de pesca” deverá ser composta por somente 02 participantes, que deverão permanecer de mãos dadas, sendo que os demais serão “peixes”;
3. Delimita-se duas linhas, sendo uma em cada extremidade do local;
4. Os “peixes” terão como objetivo, atravessar de uma linha a outra, sem serem pegos pela “rede”;
5. A “rede” para capturar os “peixes”, deverá fechá-los, sem se quebrar;
6. Quando alguém for pego, esta pessoa irá “compor” a rede, ajudando assim capturar os outros peixes e assim sucessivamente;
7. Quando todos os “peixes” tiverem sido pegos, escolhe-se uma nova “rede” e recomeça-se a atividade;
8. A atividade correrá enquanto houver interesse dos participantes.

Jibóia

Estava navegando uma bóia,

Estava jóia, estava jóia,

De repente, apareceu uma jibóia,
Não ficou jóia, não ficou jóia
Ai então eu fiz uma tramóia,

Dar uma paulada bem no zóia da jibóia,

Agora, a jibóia já não oia,

Tereteté, agora ficou jóia.

Mensageiro

1. O monitor forma um circulo com as crianças sentadas em envelopes já definidos e separados ;
2. Determina-se um “carteiro” que ficará no centro da roda e ele dirá – “Eu sou o carteiro e trouxe uma mensagem” e as crianças devem responder “mensagem pra quem?”;
3. O carteiro deverá dar um comando como “ Mensagem pra quem estiver de chinelo” ou “Mensagem pra quem tiver cabelo” e quem se encaixar na descrição da mensagem deverá levantar e trocar de lugar;

4. No momento de troca o carteiro devera tentar tomar o lugar de alguma criança;
5. Quem permanecer no meio sem lugar será o novo “carteiro”.

Caça ao Índio

1. As crianças serão organizadas em uma única equipe.
2. O monitor lerá a estória da atividade para as crianças.
3. Em seguida começará a caçada pelas tintas através de pistas, como um caça ao tesouro;
4. A primeira pista deverá estar desenhada num dos cocares entregues às crianças;
5. A caçada começa, lembrando que em cada pista deverá ter um acessório indígena da Tribo Tom, senão aquela pista será considerada falsa;
6. Ao final da caçada, as crianças encontram os potes de tinta colorida, devendo pintar-se como índios;
7. O final da atividade é deixar as tintas no local antes determinado pelo monitor durante a estória.

Boneca de Lata

Minha boneca de lata

Bateu a (parte do corpo) no chão

Levou mais de (número de partes do corpo que já foram cantadas) hora (s) para fazer a arrumação

Desamassa aqui

Prá ficar boa!

Acorda Seu Urso

1. Os participantes deverão estar em círculo;
2. Um participante deverá ficar no centro do círculo deitado como se estivesse dormindo;
3. Dado o sinal de início, todos os participantes do círculo deverão rodar dizendo: “UMA HORA, ACORDA SEU URSO!!; DUAS HORAS ACORDA SEU URSO!!, e assim sucessivamente até que o urso queira acordar;
4. O urso desperta na hora que quiser, e quando acordar corre atrás de todos os demais participantes;
5. Quem for pego, passa a ser o próximo pegador;
6. O jogo termina quando não houver mais interesse pôr parte dos participantes.

Deu a Louca na Fantasia

Seguir o enredo:

Aconteceu algo horrível no mundo da fantasia....(fazer drama) uma bruxa, estragou e rasgou todas as histórias de um livro pertencente a uma Fada, essa bruxa fez isso, pois estava descontente da felicidade das crianças em ouvir histórias, antes de dormir ou na escola, por isso ela ficou zangada e não queria que mais ninguém ouvisse uma só história ou se ouvisse que entendesse tudo errado, ou seja, além de ela ter

rasgado todo o livro e escondido todas as suas partes ela fez um feitiço e bagunçou todas as histórias, deixando –as sem sentido. Essa Fada me pediu a ajuda para encontrar todas essas histórias e arrumar a bagunça que foi feita. Vocês vão ajudar a fada?Porque senão, todas as crianças que nascerem vão ficar sem histórias para ouvir. A fada me avisou também que a bruxa é muito burra e que é para ficarmos atentos em algum rastro que ela tenha deixado, alguma pista por onde ela tivesse passado, pois só assim iremos encontrar todas as histórias e devolver a Fada. Vamos procurar?

4 Pontos

1. As crianças sentadas em roda o centro da sala;
2. O monitor prende um cartão em cada uma das paredes de forma que todos possam visualiza-lo. (cada cartão de uma cor);
3. O jogo se inicia com o desenrolar de uma estória em que menciona as cores;
4. Quando uma cor é mencionada as crianças correm e tocam na parede respectiva, voltando em seguida para o circulo;
5. O jogo termina quando não houver mais interesse dos participantes;
6. Ou pelo tempo pré determinado pelo monitor.

A B C

1. Combina-se o código que sera usado. Um nome de animal, de planta ou qualquer outra palavra;
2. Forma-se um circulo. Os participantes jogam uma bola, um para o outro em qualquer sequencia. No momento de jogar a bola, o arremessador diz uma letra seguindo a ordem do alfabeto. Quem deixar a bola cair devera dizer uma palavra (conforme o código combinado) com a letra correspondente;
3. Não valem as já ditas, nem o próprio nome, para pensar os participantes dão um tempo enquanto contam até 10 em voz alta;
4. Terminado o tempo se o participante não falar a palavra, sai da brincadeira, ou pagara uma prenda.

Olá coleguinha

Olá, coleguinha

Como vai, coleguinha

Eu vou bem, eu vou bem e você vai bem também

Legal, legal, legal, legal, lega, legal

Hey

Olá, coleguinha

Como vai, coleguinha

E a família como vai?

A minha vai bem.

E a sua? Também.

Como é bom, bons amigos encontrar.

Caçador de Tartarugas

1. Os jogadores deverão ficar espalhados em um campo de mais ou menos vinte metros, sendo que, os mesmos serão as tartarugas;
2. Conforme o número de participantes deverão ser escolhidos uma, duas ou três crianças que serão determinados caçadores e terão como objetivo perseguir e pegar as tartarugas;
3. Dado o início do jogo, o caçador sairá correndo para pegar os companheiros;
4. Para que as tartarugas evitem ser pegas, deverão ajoelhar, pernas e braços encolhidos, imitando uma tartaruga se fechando no casco;
5. As tartarugas que forem pegas deverão ficar de barriga para cima como uma tartaruga que não pode se virar devido ao casco;
6. O jogo termina quando todas as tartarugas forem pegas.

Mamãe Polenta

1. Uma criança será a “Mamãe Polenta” e as demais os filhos.
2. A mamãe estará cozinhando quando seus filhos chegam e acontece o seguinte diálogo:
   - Mamãe, o que você está fazendo?
   - Polenta.
   - Dá um pouquinho?
   - Agora não, só depois que eu voltar da missa. (ou qualquer outro lugar)
1. Neste momento a mamãe se afasta fazendo de conta que vai ao lugar combinado, colocando-se distante e sem olhar para as crianças.
2. Enquanto a mamãe vai ao lugar falado, as crianças comem toda a polenta.
3. Quando a mamãe retorna a sua casa percebe que a polenta não está mais na panela e vai falar com as crianças:
   - Cadê a polenta que estava aqui?
   - O gato comeu. – respondem as crianças.
   - E cadê o gato?
   - Está em cima do telhado.
   - E como eu faço para pegá-lo?
   - Pega uma escada.
   - Mas e se eu cair?
   - BEM FEITO!
4. Nesta hora as crianças fogem da mamãe que tentará pegar um de seus filhos. A criança que for pega será a Mamãe Polenta na próxima rodada.

Eufrida

Eufrida, Eufrida

É uma borboleta azul.

Eufrida, Eufrida

É uma borboleta azul.

Ela é azul

E voa assim,

Mexe as anteninhas

Piscando pra mim.

Mas eu amo,

(Se amo!)

E gosto dela assim:

De asas abertas, de asas fechadas

Sorrindo pra mim.

Eufrélia, Eufrélia

É uma borboleta velha.

Eufrélia, Eufrélia

É uma borboleta velha.

Ela é velha

E voa assim,

Mexe as anteninhas

Piscando pra mim.

Mas eu amo,

(Se amo!)

E gosto dela assim:

De asas abertas, de asas fechadas

Sorrindo pra mim.

Eufracho - É uma borboleta macho.

Eufrania – É uma borboleta estranha

Eufrinda - -E uma borboleta linda

Eufrorta - -E uma borboleta torta

Tchutchuah

Tchú-tchú-há, tchú-tchú-há, é uma dança Tropical;

Tchú-tchú-há, tchú-tchú-há, é uma dança Tropical;

Parou:

Mãozinha pra frente;

Dedão pra cima

Dedinho pra baixo

Cotovelo pra trás

Joelho dobrado;

Perninha pra dentro;

Bumbum arrebitado;

Cabeça pro lado;

Linguinha pra fora.

Jornada aos Doces

1. Dois monitores previamente divididos, o primeiro conduzirá as criança, que primeiramente estarão sentadas em roda, o segundo será a fada previamente dita (devendo estar caracterizada de acordo).
2. Defini-se antecipadamente dois locais, o primeiro poderá ser uma sala e onde será contada uma história às crianças, envolvendo fadas, castelos etc. O segundo deverá ser distante alguns metros do primeiro é onde ficará a fada.
   Este lugar deverá ser alto como uma varanda ou janela, onde as crianças não poderão se aproximar da fada ou vê-la de corpo inteiro.

3. Ao término da história, as crianças deverão, ser levadas para uma área externa , aonde deverão encontrar rastros de estrelinhas pelo chão, e o monitor deverá mostrar no céu uma estrela dizendo às crianças que aquela é a casa da fadinha ,
4. Chegando ao final do caminho , as crianças deverão chamar a fada da seguinte maneira:
5. Fadinha, fadinha, fadinha, jogue uma balinha (3 vezes). Após a terceira chamada a fada deverá aparecer, acenar aos participantes e jogar uma quantia de balas, desaparecendo em seguida.
6. É importante que todas as crianças entreguem as balas recolhidas para o monitor que ao final dividirá igualmente entre todas as crianças .
7. Logo após a fada ir embora e as balas entregues, o monitor deverá perguntar às crianças , se elas gostaram, como ela era, etc. É assim trabalhar novamente todo o contexto da história e finalizando o jogo agradecendo a fada.

OBS: A monitora deverá combinar previamente com uma adolescente ou uma criança mais velha para ser a fada.

Roubou Pão

A Mariana roubou pão na casa do João (2x)

Mariana responde: Quem eu**?**

Todos: Você!

Mariana: Eu não!

Todos: Quem foi então?

Mariana: O Guilherme!

O Guilherme roubou pão na casa do João...

Balança Caixão

1. O monitor, deverá escolher por sorteio um participante que será o pegador;
2. Os demais participantes deverão ficar ao redor do participante escolhido;
3. O jogo se iniciará com todos os participantes cantando a seguinte música: “Balança caixão, balança você, da um tapa na bunda e vai se esconder”;
4. Quando a música terminar, os participantes deverão dar um tapinha de leve no participante escolhido e em seguida deverão se esconder em uma área já determinada;
5. Só então, o pegador deverá sair a procura dos demais participantes;
6. A última criança a ser encontrada será o pegador na próxima rodada;
7. O jogo prossegue até que haja o interesse dos participantes.

Top Gincana

1. Deve se fazer calhar com o fim da Hidroginástica dos adultos o início da Gincana, onde misturam-se crianças e adultos em duas equipes (deve-se ficar atento para que o numero de participantes das equipes esteja igual);
2. O monitor pede para que ambas façam um grito de guerra e escolham um nome; diz também que dará um ponto extra no final da gincana para a equipe mais animada;
3. Feito isto, pede para as equipes mostrarem seu grito de guerra, uma depois a outra e em seguida fiquem numa fila um atrás do outro de frente para ele, deixando um espaço entre os primeiros da fila e a borda da piscina;
4. Explica-se as provas:
    - Revesamento de coletes

    Os primeiros de cada fila vestem o colete, nadam até tocarem na borda, voltam, dão o colete para o próximo e vão para o fim da fila; Vence a equipe em que o primeiro da fila inicialmente voltar a ser o primeiro da fila depois de todos terem vestido o colete e feito o percurso.

    - Bola ao Túnel

Os primeiros das filas estarão com uma bola. O objetivo é passar a bola para o participante de trás e este pegar a bola e assim por diante, primeiro por cima da cabeça, depois por baixo das pernas, sem deixar escapar a bola,até chegar ao último da fila. Este vem para o inicio da fila com a bola e inicia novamente o percurso. Vence a equipe em que o primeiro da fila inicialmente voltar a ser o primeiro da fila.

- Pega Bolinhas

Os monitores jogarão bolinhas de plástico de 2 cores diferentes. Cada cor será de uma equipe e após espalhá-las pela piscina, ao sinal do monitor, as equipes devem recolher as bolinhas. Vence quem recolher todas primeiro.

5. Importante fazer com que haja empate, assim todos ganham.
6. Caso hajam crianças muito pequenas, fazer provas fáceis e só com o 04 a 06 separado dos demais.

Pantera Cor de Rosa

Cheguei em casa sentei no almofadão, puf-puf

Para assistir televisão, tic-tic

Apareceu uma figura engraçada.

Te contei?

- Não....

Te contei?

- Não...

Era a pantera cor de rosa

Pãrãnparãn, pãrãn, pãrãn, pãrãn, pãrãn, pãrãn, pãrãããããnnnnnnn(canta-se a música da pantera cor de rosa

Caça ao Tesouro

1. Divide-se os participantes em 02 ou mais equipes;
2. Prepara-se e esconde-se antecipadamente para cada equipe, pistas que levem ao tesouro;
3. A primeira pista deverá ser entregue pelo monitor e levará a uma outra, e assim, sucessivamente, até chegar ao tesouro;
4. Vence o jogo a equipe que chegar primeiro ao tesouro.

Bingo de Animais

1. Os participantes deverão, estar sentados em semicírculo e cada participante receberá uma cartela com desenhos de animais e papéis que o auxiliarão na marcação da cartela;
2. O monitor deverá sortear um animal, perguntando em seguida para os participantes que animal é aquele;
3. Logo após o monitor deverá colar a figura em uma cartolina que ficará exposta na frente dos participantes;
4. Ganhará o jogo o primeiro participante que completar a cartela.

Ratátá

1ª Fase - repete duas vezes:
RA TA TA (batendo a mão na perna)
RA TA TA (batendo a mão na perna)
GULI GULI GULI (estalando os dedos em cima da cabeça)
GULI GULI GULI (estalando os dedos em cima da cabeça)
RA TA TA (batendo a mão na perna)
AUÊ, AUÊ (braços para cima fazendo movimentos laterais)
GULI, GULI, GULI (estalando os dedos em cima da cabeça)
RA TA TA (batendo a mão na perna)

2ª Fase – repete duas vezes:
RA TA TA (batendo a mão na perna do companheiro da direita)
RA TA TA (batendo a mão na perna do companheiro da direita)
GULI GULI GULI (estalando os dedos em cima da cabeça)
GULI GULI GULI (estalando os dedos em cima da cabeça)
RA TA TA (batendo a mão na perna do companheiro da direita)
AUÊ, AUÊ (braços para cima fazendo movimentos laterais)
GULI, GULI, GULI (estalando os dedos em cima da cabeça)
RA TA TA (batendo a mão na perna do companheiro da direita)

3ª Fase – repete duas vezes:
RA TA TA (batendo a mão na perna do companheiro da direita)
RA TA TA (batendo a mão na perna do companheiro da direita)
GULI GULI GULI (estalando os dedos em cima da cabeça do companheiro da esquerda)
GULI GULI GULI (estalando os dedos em cima da cabeça do companheiro da esquerda)
RA TA TA (batendo a mão na perna do companheiro da direita)
AUÊ, AUÊ (braços para cima fazendo movimentos laterais)
GULI GULI GULI (estalando os dedos em cima da cabeça do companheiro da esquerda)
RA TA TA (batendo a mão na perna do companheiro da direita)

Final – repete uma ou duas vezes todas as fases conforme monitor.

Corre Cotia

1. O monitor deverá dispor os participantes sentados em círculo;
2. Um participante pôr escolha aleatória deverá ficar em pé com um lenço na mão;

3. Este deverá rodar ao redor do círculo, enquanto os demais participantes cantam a música: (CORRE COTIA NA CASA DA TIA; CORRE CIPÓ NA CASA DA VÓ, LENCINHO DA MÃO CAIU NO CHÃO, MOÇA BONITA DO MEU CORAÇÃO, POSSO JOGAR – PODE, NINGUÉM VAI OLHAR – NÃO);
4. Daí os participantes deverão fechar os olhos, enquanto a criança que estava de pé joga o lenço atrás de um deles;
5. Depois de jogar o lenço, o participante que está de pé diz que todos podem olhar, então quem estiver com o lenço jogado atrás de si, deverá levantar e corre atrás do participante que jogou o lenço atrás dele;
6. Se a criança que virou pegadora conseguir pegar o participante que estava em pé, este deverá ir para o meio da roda, onde será dito que ele ficará chocando;
7. Caso o participante que estava em pé consiga sentar no lugar da crianças que levantou, o jogo prossegue com este novo participante;
8. A brincadeira termina quando não houver mais interesse pôr parte dos participantes.

Jogo da Memoria

1. Dispõe-se os participantes sentados em círculo;
2. O monitor distribuirá as cartinhas do jogo sobre uma superfície plana;
3. Um participante de cada vez devera virar duas cartas, se encontrar o par correto ele leva as cartas e tem o direito e jogar de novo, caso não ache a dupla vira as cartas e segue com a vez do próximo;
4. O jogo prosseguirá até que todos os participantes tenham executados as ações propostas ou enquanto houver interesse.

Caçada Colorida

1. A monitora deverá juntar todas as crianças sentadas de forma que todas a escutem e possam enxergá-la;
2. Após senta-las ela deverá contar a história da caçada colorida;
3. Após contada a história, deve-se sair em busca de todas as cores. As cores são pequenos pedaços de folha de papel crepom. Colocar bastante para que todas as crianças possam levar um pouquinho das cores da borboleta. Falar quantas cores foram escondidas pela fada (se caso não houver todas as cores de papel crepom, falar que a fada retirou apenas algumas cores e não todas);
4. Ao encontrar a última cor deverá ter um papel anexado com a escrita de um determinado local onde poderíamos deixar as cores das borboletas;
5. . Colocar o retrato preto e branco e todas as cores encontradas em cima do desenho e sair a procura de uma recompensa, pois a fadinha por ser boa, recompensa quem ajuda os amigos;
6. Então, as crianças encontrarão os doces (balas, chocolates, pirulitos), com a foto da borboleta colorida. (Falar para as crianças que agora que ajudamos a borboleta a recuperar as suas cores, ela teve que ter essa lição, que é sempre falar a verdade e obedecer os pais);
7. Se possível, enquanto uma monitora procura os doces com as crianças a outra monitora (ou pedir para alguém – uma mãe, uma babá, uma adolescente...) retira do local o retrato da borboleta (preto e branco) e todas as cores, pois após dividirem o doce irão procurar as cores e não a encontrarão, pois as cores já voltaram para a borboleta.

OBS: Para esta atividade, existem 2 histórias que poderão ser usadas.

Animais Marinhos

1. Os participantes estarão dispostos em um dos lados da piscina (borda);
2. O monitor estará do outro lado da piscina, a frente dos participantes e será o pegador;
3. Dado o sinal de início, o monitor perguntará aos participantes se determinados amimais nadam ou não nadam;
4. Se o animal perguntado pelo monitor nadar, todos deverão tentar atravessar a piscina e chegar à outra borda sem ser pego pelo pegador. Os participantes pegos passaram à auxiliar o pegador;
5. Nesse caso, quando todos os participantes forem pegos, o ultimo a ser pego será o novo pegador;
6. Se o animal perguntado não nadar, todos deverão ficar parados (estátua). O participante que se mexer
   deverá pagar uma prenda e tomara o lugar do pegador e todos participantes já pegos voltarão ao seu

   lugar;

7. O jogo deverá continuar enquanto houver entusiasmo dos participantes.

Caçada Submarina

1. Os participantes deverão ficar em um canto da piscina de olhos fechados;
2. O monitor deverá dizer que ele irá esconder objetos na piscina ,e quais os objetos
3. Dado o sinal de início , os participantes sairão a procura dos objetos escondidos;
4. Quem encontrar o objeto, marcará pontos determinados pelo monitor.

Casinha Assim

Tenho uma casinha assim, assim;
Bato na portinha assim, assim;
E pela chaminé sai a fumaça assim, assim;
Eu entro na casinha assim, assim, assim.

- Aumentar gradativamente o volume da voz e o “tamanho” da casa até cantar-se bem alto:

Tenho um casarão assim! Assim!
Bato na portona assim! Assim!
E pela chaminé sai a fumça assim, assim!
Eu no casarão assim! Assim!

Varal de Bexigas

1. Os participantes deverão formar uma equipe;

2. O monitor deverá montar um varal de bexigas, sendo que dentro de cada bexiga haverá um papel com uma prova (gincana) ou charada.
3. No varal há mais ou o mesmo número de bexigas que o de crianças.
4. O monitor escolhe uma criança, devendo esta ir até o varal e estourar um balão.
5. A prova sorteada poderá ser cumprida apenas pela criança que estourou o balão, bem como pela equipe toda .
6. Cada prova cumprida vale pontos para equipe, cada prova não cumprida, valerá pontos para a equipe da(s) tia(s). Vence a equipe que tiver feito mais pontos ao final do jogo.

Variante:

- Pode ser usado como estafeta, onde cada fileira terá um varal com um detrmiando número de bexigas amarradas, sendo que dado o sinal de início, o 1º da fila deverá estourar uma das bexigas, voltar a fila e tocar no segundo que repetirá a ação, e assim sucessivamente até que todos tenham estourado o varal todo.

Tom e Jerry

Tom é o gato,
Jerry é o rato,
Corre, pega, não deixa escapar;
O gato atrás do rato faz a briga começar;
O gato atrás do rato faz a briga começar.
(o monitor deverá trocar a letra inteira pela primeira sílaba do nome de cada criança).

Barra Manteiga

1. Traçam-se duas linhas paralelas, distantes uns 15 metros uma da outra;
2. Sobre elas, ficam os participantes , divididos em números iguais, defrontando-se em fileira;
3. Dado o sinal de início, o jogador designado por sorteio, para começar o jogo, sai correndo da linha de seu grupo e chegando ao campo adversário, baterá na palma da mão direita estendida dos inimigos e cantará, “barra manteiga na fusa da negra 1,2,3”;
4. Quando disser 3, tocará mais fortemente na mão de um dos participantes, em sinal de desafio, fugindo para o seu campo, enquanto o desafiado tentará pega-lo antes de se transpor a linha de sua equipe;
5. Conseguindo pega-lo, o participante será incorporado ao grupo contrário e o desafiante repetirá a ação inicial;
6. Caso contrário o mesmo não consiga ser pego, o desafiado assumirá o lugar do desafiante e repetirá a ação inicial;
7. Vencerá a equipe que tiver maior número de participantes adversários pegos dentro de um tempo determinado pelo monitor.

Jogo do Pirulito

1. Os participantes deverão estar sentados em um semicírculo;

2. O monitor deverá colocar as cartelas com desenhos de animais em um lugar plano ou em um painel e todos os desenhos deverão ter em sua frente outra cartela para que os participantes não vejam as figuras.
3. O jogo se inicia quando o monitor escolher um participante que pegará uma das cartelas;
4. Se na cartela que o participante escolheu, tiver um pirulito, todos deverão cantar, “pirulito que bate, bate, pirulito que já bateu, quem gosta de mim é ela, quem gosta dela sou eu”; Se tiver um outro desenho qualquer, todos deverão cantar uma música relacionada com o animal;
5. Quando um participante tirar uma cartela que tiver pirulito, ela deverá ganhar um pirulito imediatamente, os outros participantes só ganharão quando terminar o jogo;
6. O jogo prossegue até que todos participem.

Oficina de Marcineiro

Esta oficina consiste em simplesmente colar4 palitos de sorvete em formato quadrado. Feita a base, cola-se vários outros palitos até que fique com formato de caixa.

Lembre-se de ir secando durante a oficina e diga as crianças para pintarem com canetinhas ou outro, suas caixinhas.