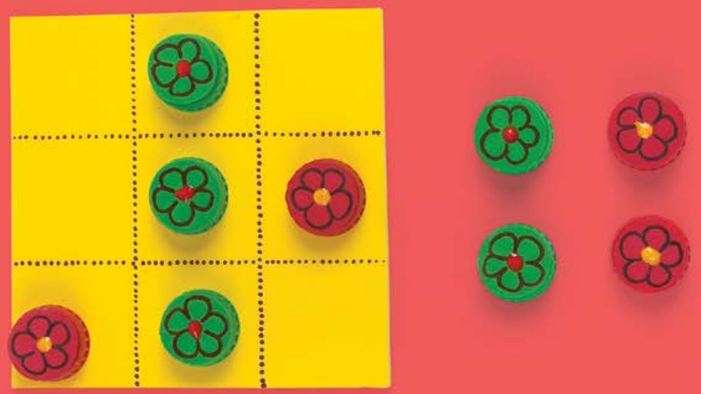


Brinquedos e brincadeiras

inclusivos



Brinquedos e brincadeiras inclusivos



Índice

Ficha técnica **07**

Brinquedos e brincadeiras Inclusivos **09**

Brincar é coisa séria **11**

A importância do brincar **13**

O brincar na diversidade **15**

Dicas para brinquedos e brincadeiras inclusivos **19**

Brincadeira saudável é brincadeira segura **25**

Brinquedos **27**

Brincadeiras **115**

Construindo uma mesa de brincar **142**

Alfabetos **144**

Sobre o IMG **147**



Ficha técnica

Presidente: Luiz Eduardo Magalhães

Vice-presidente: Marta Gil

Secretária: Maria Lúcia Silva

Coordenação Geral e Produção Executiva: Ariana Chediak

Pesquisa e Confecção dos Brinquedos: Thereza Belluzzo

Elaboração do conteúdo: Andrea Rossetini

Textos de introdução: Aline Morais e Rafael Públio

Coordenação Gráfica e Editorial: Camila Benvenuto

Fotógrafos: Arthur Calasans e Rafael Públio

Projeto Gráfico, capa e arte: Espiral Interativa



Brinquedos e brincadeiras inclusivos

Um dos princípios da Declaração Universal dos Direitos da Criança diz que: “A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito.”

Brincar é coisa séria. Através dos brinquedos e das brincadeiras as crianças desenvolvem suas habilidades, percepções, raciocínio, criatividade e aprendem sobre sua relação com si mesmas e com o outro. No caso das crianças com deficiência, o brincar também é utilizado como instrumento para que elas superem suas dificuldades. Por mais que possam apresentar dificuldades maiores para realizar certas atividades diárias, crianças com deficiência devem ser o tempo todo estimuladas a encontrar sua autonomia, por mais trabalhoso e demorado que possa parecer esse processo.

Brinquedos e brincadeiras inclusivos tem o objetivo de incorporar ao cotidiano de pais e educadores a criação de brincadeiras e a produção de brinquedos adaptados. E tudo isso de maneira sustentável: com materiais recicláveis e de baixo custo que podem ser confeccionados em casa.

Com linguagem simples e conteúdo bem produzido, a ideia deste livro é fazer com que qualquer pessoa possa criar, aprender e ajudar crianças de todas as idades a desenvolver suas capacidades.
O aprendizado será mútuo.

Use e abuse da criatividade.
Bom divertimento!
Luiz Eduardo Magalhães



Brincar é coisa séria!

Não é de agora que profissionais vêm estudando as formas de desenvolvimento das crianças. Ainda no século XIX, na França, enquanto investigava o universo infantil, o filósofo Henri Wallon chegou a uma teoria muito interessante sobre esta questão: ele concluiu que a aprendizagem da criançada não dependia apenas do ensino de conteúdos disciplinares, como português e matemática, por exemplo. Para um desenvolvimento pleno, eram necessários afeto, movimento e espaço. O filósofo francês ainda apontou que boa parte da comunicação entre as crianças e o ambiente se dava por meio da brincadeira. E que é dessa maneira que elas também se expressam e se desenvolvem culturalmente.

Já faz muito tempo que os educadores passaram a introduzir na rotina da educação infantil atividades diversificadas, como jogos e brincadeiras. E, quando falamos de crianças com deficiência, essa metodologia passa a ser fundamental para garantir um futuro autônomo aos pequenos. Na época em que eu ainda estudava psicologia, tive a incrível oportunidade de estagiar em uma escola especial. Lá, as brincadeiras eram trabalhadas com muita seriedade. As classes eram divididas por afinidade de aprendizagem, mas também pelo o que cada aluno mais gostava de brincar. A ideia era instigar o aprendizado através do prazer provocado pelo lúdico. Dessa forma, divertindo-se, os alunos desenvolviam a criatividade, a inteligência, a imaginação, a agilidade, a coordenação e a autonomia.

Essas habilidades muitas vezes eram despertadas ao ar livre, em um tanque de areia, no cantar de uma música, numa dança, modelando massinhas, fazendo bolinhas de sabão... Ou na cozinha, quando os próprios alunos preparavam suas refeições, como o lanche da tarde. Nestes momentos, eles aprendiam a ter mais independência para se alimentar, noções de cuidado e as propriedades dos alimentos. Uma brincadeira séria, mas deliciosa.

O segredo do aprendizado não está na capacidade do ser humano em assimilar teorias, mas na maneira como cada conteúdo é transmitido. Não há fórmula mágica para nenhuma criança – com ou sem deficiência – aprender. O que deve existir é respeito às potencialidades de cada uma, com a oferta de ferramentas adequadas. Presenciar o desenvolvimento de uma criança vale cada esforço dispensado. Acredite.

Boa leitura e brincadeira!

Um beijo, Mara Gabrilli



A importância do brincar

O brincar faz parte da vida da criança. É brincando que ela inicia, desde a mais tenra idade, sua interação com o mundo, estabelecendo formas de comunicação, relacionamento e experimentação. O brincar é atividade constante e natural, que estimula o aprendizado e a apreensão de valores culturais e sociais.

O adulto de maneira geral, vê as atividades lúdicas quando praticadas por ele como atividades de lazer e ócio e quando se trata da criança, acredita que a brincadeira tem sempre valor educativo. Nem sempre é assim. O brincar é livre. Tem valor essencial no desenvolvimento dos seres, mas é também atividade criativa, de diversão e descontração. E, ainda assim, é no brincar que a criança tem a possibilidade de desenvolver habilidades motoras, perceptivas e cognitivas.

Muitos estudos com crianças sugerem que o brincar da criança requer estratégias sociais de grande complexidade. A criança não se limita a imitação do mundo adulto, elas reinventam a todo tempo, um novo mundo. Esse mundo tem um pouco do que recebe de informação e um pouco dela mesma e de seus gostos e paixões próprias.

Estimular o brincar, desde a produção do brinquedo até o exercício da brincadeira propriamente dita é proporcionar bons momentos de diversão, lazer, estímulo sensorial e criativo e interação social. É dar à criança a oportunidade de crescer e se desenvolver de maneira saudável em um ambiente natural para ela, o ambiente lúdico.

Além disso, as brincadeiras que são transmitidas de geração em geração, constituem um patrimônio cultural imaterial. É por meio dessa prática de troca lúdica e informal que valores culturais regionais são perpetuados. Cada geração adiciona à brincadeira alguma mudança sutil, seja na cantiga, na forma de confeccionar o brinquedo, na regra do brincar e a transmite adicionada de valor. A brincadeira carrega em si esses valores antigos e novos, estabelecendo uma conexão entre as muitas gerações.

Carlos Drummond de Andrade dizia que ao brincar com a criança o adulto estava brincando com ele mesmo. Aproveite essa oportunidade e não só incentive, mas participe da brincadeira, ambos, adultos e crianças, só tem a ganhar, já que não há contraindicações para o brincar.



O brincar na diversidade

Brincar é mais do que um simples momento de diversão, é uma filosofia de vida. É o momento de deixar de lado as diferenças e formalidades, exercitar a criatividade e deixar as coisas fluírem. Não é a toa, que o direito à liberdade de brincar e divertir-se estão previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente, que, além da liberdade, também ressalta a importância do respeito e dignidade no processo de desenvolvimento de cada pessoa.

É a maneira lúdica de relacionar-se com o mundo e com os outros que permite às pessoas aprender e ensinar as diversas formas de enxergar o mundo. O brincar não tem idade, não tem fronteiras e nem espaço para preconceito e discriminação. Os brinquedos e as brincadeiras devem ser universais, inclusivos e sempre permitir a participação de quem quiser brincar ou quiser ajudar na brincadeira.

Não existe receita para que uma brincadeira seja inclusiva, para que se enquadre em todas as situações. No entanto, algumas premissas são básicas para garantir a diversão de todos. As principais são:

- Respeitar o tempo de cada um;
- Respeitar o conhecimento de cada pessoa;
- Combinar com os participantes a melhor forma de tornar a brincadeira inclusiva;
- E, por fim, tentar proporcionar a mesma oportunidade de experiência para todos os participantes.

Lidar com pessoas com deficiência, crianças ou adultas, ainda representa um enorme desafio para grande parte das pessoas. Isso ocorre por motivos como: o receio de não saberem como agir, o desconhecimento de como tornar as atividades acessíveis, ou ainda pela falta de vontade de buscar soluções que trarão benefícios para todos.

O conceito de deficiência já passou por diversas definições para manter-se de acordo com a forma de pensar mais atual da sociedade. É um conceito em plena evolução e que, hoje, tem como principal documento a Convenção dos Direitos das Pessoas com Deficiência da ONU, homologada pela Assembleia das Nações Unidas em 2006, que define pessoas com deficiência como: “pessoas que têm impedimentos de longo prazo

de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, os quais, em interação com diversas barreiras, podem obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdades de condições com as demais pessoas.”

Esse documento representa enorme conquista para o segmento e inovou por trazer e estimular o protagonismo, a autodeterminação e a participação das pessoas com deficiência. O foco é a participação social.

No entanto, mesmo diante dos avanços, ainda há muito o que fazer. A grande transformação só será realmente possível com as pequenas ações de cada pessoa. O processo inclusivo começa no berço, no convívio diário, nas rotinas do dia a dia e nas brincadeiras. Os ambientes acessíveis, por exemplo, tornam a brincadeira mais abrangente, pois, ao garantirem acesso, participação e entendimento, por meio da acessibilidade, as brincadeiras passam a ser para todos.

A organização das atividades deve apontar maneiras para possibilitar esse acesso a todas às pessoas, respeitando as necessidades de cada um, ao invés de apenas questionar se seria possível às pessoas com comprometimento físico, sensorial ou cognitivo participar. Com uma simples mudança de atitude, sem segregação, é possível garantir diversão para pessoas com e sem deficiência.

E, com certeza, a experiência é transformadora. Com pequenas mudanças é possível perceber que não aproveitar experiências e não respeitar os desejos de pessoas com deficiência auditiva, visual, intelectual, física, múltipla, surdocegueira, autismo, transtorno mental, entre outras, representa um enorme desperdício da oportunidade de expandir horizontes e aprender com a diversidade.

A partir da incorporação de valores de acessibilidade, inclusão e respeito à diversidade e do estabelecimento de premissas como equidade e autodeterminação, o desenvolvimento de propostas inclusivas aos poucos se torna automático e natural.

Por fim, vale destacar neste processo de transformação de cultura que com bom senso, flexibilidade e boa vontade, qualquer brincadeira pode ser inclusiva. Além disso, como em todos os momentos da vida, o respeito à diversidade deve ser condição básica de toda brincadeira.





Dicas para brinquedos e brincadeiras inclusivos

Trabalhar o receio por não saber lidar com pessoas com deficiência é a chave para o início da construção de uma brincadeira divertida para todos. É preciso reconhecer que esse receio é natural, no entanto se houver interesse e boa vontade, o convívio é capaz de superar todo tipo de preconceito e diferença.

Apresentaremos algumas dicas que poderão ser úteis na construção de brinquedos e brincadeiras para que todos possam participar, sem discriminação. Mas é importante entender que, apesar de norteadoras, as dicas não representam uma receita, pois não existe manual ou regra para lidar com pessoas.

Por isso o mais importante, antes de qualquer coisa, é ter bom senso e disposição de conhecer e respeitar as necessidades de cada pessoa. Só assim será possível construir uma sociedade inclusiva e adequada para todos. Enquanto esse objetivo não for atingido, também é necessário flexibilidade para adaptações razoáveis indicadas coletivamente, sempre com a participação de todos.

DICAS GERAIS

- Respeite o tempo de cada um para a realização das atividades.
- Respeite o tempo de aprendizado de cada pessoa.
- Reconheça e respeite a individualidade de cada um. Cada pessoa tem o seu jeito, as suas qualidades e os seus desafios. Não use a deficiência como rótulo.
- Ofereça ajuda sempre que achar que a pessoa precisa, mas respeite se a ajuda for recusada.
- Quando for ajudar, pergunte para a pessoa qual é a melhor forma de ajudá-la.
- Nunca subestime as capacidades de uma pessoa e nem superestime as suas dificuldades (lembre-se que as dificuldades são provocadas pelas barreiras que existem no meio ambiente e pela falta de apoio ou recursos adequados).

- Não trate a pessoa com deficiência como um doente. A pessoa com deficiência pode ficar doente como qualquer pessoa e pode também ter uma saúde tão boa ou melhor do que a sua.
- Qualquer tipo de limitação para realizar atividades pode ser minimizada ou até eliminada com a disponibilização dos recursos ou apoios adequados.
- Dê a oportunidade da pessoa dar sua opinião. Quando quiser perguntar alguma coisa, pergunte diretamente para a própria pessoa.
- Trate a pessoa conforme sua idade. Crianças devem ser tratadas como crianças, mas adultos devem ser tratados como adultos.
- Estimule as capacidades e qualidades que a pessoa possui. Lembre-se que todo mundo tem seu talento, suas afinidades e seu potencial de desenvolvimento em determinadas áreas de interesse e atividades.
- Nas brincadeiras, estimule os próprios participantes a buscarem soluções para que a brincadeira seja inclusiva. Pare a brincadeira quando tiver alguém excluído e procure, junto com a pessoa e com os participantes, maneiras para que todos participem.
- Perguntar sempre para a pessoa e para a família se existe alguma restrição para brincar (isso vale para qualquer pessoa).

DICAS SOBRE DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

- Respeite o tempo de cada um para realização das atividades.
- Trate a pessoa conforme sua idade. Não infantilize um adulto com deficiência intelectual.
- Explique para a pessoa o que ela precisa fazer de uma maneira que ela entenda e respeitando o seu tempo de aprendizagem para assimilar as informações.
- Não superproteja a pessoa. Permita que a pessoa dê suas opiniões, participe e tome suas próprias decisões.
- Trabalhe rotinas, apresente modelos, seja claro e objetivo nas orientações e sempre inclua a pessoa nas decisões de seu dia a dia.

DICAS SOBRE DEFICIÊNCIA AUDITIVA

- Respeite a identidade cultural e a forma de comunicação de cada pessoa.
- A terminologia adequada é pessoa surda ou pessoa com deficiência auditiva. Não use “surdo-mudo”, porque “mudo” é aquele que não fala, e o surdo pode falar. Mesmo que não seja oralizado (nem todos são), ele pode falar por meio da Libras – língua brasileira de sinais.
- Procure conhecer e, sempre que possível, oferecer recursos que atendam tanto aos surdos usuários da Libras (por meio do tradutor-intérprete) como aos usuários da língua portuguesa (comunicação através da escrita).
- Se tiver interesse, aprenda a Libras e tente comunicar-se por meio dela com os colegas surdos que conhecer. Aproveite para tirar dúvidas com eles.
- Lembre-se que alguns surdos (mas não todos) fazem leitura labial. Quando for conversar com uma pessoa surda, mesmo na presença de um intérprete, fique de frente e dirija-se à pessoa.
- Para chamar uma pessoa surda use o toque ou outro elemento que chame sua atenção (como acender e apagar a luz do local). Lembre-se que não adianta gritar.
- O importante é entender o que o outro quer dizer. Se você tiver dificuldade na comunicação, peça para a pessoa escrever.

DICAS SOBRE DEFICIÊNCIA VISUAL

- Ao encontrar uma pessoa com deficiência visual, identifique-se antes de começar uma conversa.
- Quando for sair de perto de uma pessoa cega que estiver com você, não se esqueça de avisá-lo, para que não fique falando sozinho.
- Estimule a autonomia para que a pessoa possa ir aonde quiser.
- Utilize recursos sensoriais nas atividades. Crie desenhos em relevo, permita que a pessoa possa tatear e sentir os objetos para identificá-los.
- Não se esqueça também das pessoas com baixa visão. Utilize imagens e textos com contraste e coloridos. Escreva em letras grandes ou ofereça recursos para ampliação.

- Estimule o uso do braile, que é importante para alfabetização, mas lembre-se que nem toda pessoa cega sabe ler e escrever em braile. Portanto, ofereça soluções que sejam efetivas para a participação de cada pessoa.
- Antes de começar uma atividade, faça um passeio com a pessoa com deficiência visual pelo local, descreva o ambiente com detalhes e diga quem são as pessoas que estão por ali, para que ela conheça o espaço.
- Quando for explicar um caminho nunca use indicações como “aqui” e “ali”. Seja claro e use expressões de direção como “direita”, “esquerda”, “frente”, etc. Também procure ser específico em relação às distâncias.
- Quando for conduzir uma pessoa com deficiência visual não a puxe pelo braço, ofereça o seu braço.
- Se a pessoa usar cão-guia, não o distraia quando estiver com a guia. Ele ajuda na autonomia da pessoa cega, e qualquer distração pode trazer riscos para a pessoa.

DICAS SOBRE DEFICIÊNCIA FÍSICA

- Os locais das brincadeiras devem ser acessíveis, livres de quaisquer barreiras físicas.
- Nunca movimente a cadeira de rodas sem pedir permissão para a pessoa.
- Olho no olho na hora de conversar. Em conversas mais longas com pessoas em cadeira de rodas, procure sentar e ficar na mesma altura que a pessoa.
- Quando a pessoa tiver dificuldade em tocar a cadeira, lembre-se de virá-la para que fique de frente para a roda de conversas.
- Se for ajudar uma pessoa em cadeira de rodas a subir ou descer um degrau, a dica é subir de frente e descer com a pessoa de costas, para que esteja sempre com a coluna apoiada no encosto da cadeira.
- Não tenha receio em usar termos como “correr”, “andar”, “ir a pé”, etc. As pessoas com deficiência também usam esses verbos normalmente no seu dia a dia.
- Sempre que não conseguir compreender o que a pessoa falou, pergunte. Algumas deficiências, como paralisia cerebral ou aquelas provocadas por doenças degenerativas (Escleroses, Distrofias, etc.) podem gerar dificuldade na fala. No entanto, não afetam o seu raciocínio e a sua capacidade de entendimento. Se necessário, peça que repita.
- Respeite os recursos que as pessoas utilizam para locomover-se. Não fique apoiado ou pendure bolsas e sacolas em cadeira de rodas. E, no caso de muletas, jamais as retire do lugar sem avisar o seu dono.

DICAS SOBRE SURDOCEGUEIRA E DEFICIÊNCIA MÚLTIPLA

- Além das deficiências apontadas, existe a deficiência múltipla, que envolve a associação de duas ou mais deficiências.
- Para lidar com uma pessoa que tenha deficiência múltipla, observe-a, verifique qual sua forma de comunicação, avalie possibilidades de eliminar as barreiras e pergunte qual é a melhor forma de ajudá-la.
- Também tem a surdocegueira, considerada uma deficiência única, pois a soma dos recursos para pessoas surdas e para pessoas cegas não atende as suas necessidades.
- Para lidar com uma pessoa surdocega primeiro identifique o nível da deficiência, pois a pessoa pode enxergar pouco e não ouvir nada, ouvir um pouco e não enxergar nada, ou não enxergar nem ouvir nada.
- Depois identifique a sua forma de comunicação, que é bastante particular. Alguns se comunicam por meio de Libras tátil, outros tocando o rosto do interlocutor (método Tadoma), outros são oralizados e escutam com o uso de um aparelho, etc. Se for necessário, pergunte como se comunicar ao seu guia-intérprete ou acompanhante, quando houver.
- Utilize recursos táteis e estimule a leitura e escrita em braile para aprenderem as letras e as palavras.

DICAS SOBRE AUTISMO

- O autismo também é considerado pela lei como deficiência. Considerado um transtorno global de desenvolvimento, o transtorno do espectro autista é caracterizado por alterações significativas que afetam a comunicação, a interação social e o comportamento.
- Procure e tente manter o contato visual e estimular a comunicação, respeitando o tempo de desenvolvimento de cada um.
- Proponha atividade inclusivas com toda a turma e organize as brincadeiras entre o grupo.
- Use sempre uma linguagem simples, clara e firme.
- Utilize todos os recursos disponíveis nas orientações das brincadeiras: dicas visuais, gestos, livros, músicas, e se for necessário: tablets e computadores.



Brincadeira saudável é brincadeira segura

Ao propor a produção de brinquedos confeccionados com materiais recicláveis é muito importante atentar para algumas dicas que trarão mais segurança aos participantes e garantia de diversão do começo ao fim.

- Os brinquedos não devem ter pontas ou extremidades cortantes.
- Fique atento a partes ou peças pequenas que possam se desprender facilmente.
- Lave bem as embalagens descartáveis que serão utilizadas na confecção do brinquedo.
- Não utilize embalagens de produtos tóxicos, mesmo limpas elas podem conservar resíduos perigosos e nocivos à pele ou causar uma intoxicação se levados à boca, olhos ou nariz.
- A confecção e a brincadeira deverão ser realizadas sempre com a supervisão de um responsável adulto.
- Brinquedos confeccionados com barbantes, fios ou laços com tamanho superior a 15 cm podem oferecer riscos de estrangulamentos.
- Caso o brinquedo desmonte ou solte alguma peça, separe-o para fazer o reparo necessário ou descarte-o. De preferência, opte pela reciclagem dos materiais.
- Após a brincadeira avalie se os brinquedos ainda estão em boas condições de uso e segurança e guarde-os em um local seguro.
- Supervisione o local da brincadeira e verifique se não ficou alguma parte ou peça solta dos brinquedos.
- Peça a participação e ajuda dos participantes também na organização do espaço da brincadeira.
- Ao escolher o local para as brincadeiras, dê preferência para um local acessível, livre de barreiras, com piso regular e antiderrapante.





Brinquedos

1) Dominó....28
2) Dominó de retalhos....30
3) Dominó de números....32
4) Boliche....34
5) Associação de imagens ou formas....36
6) Dado calendário....38
7) Cada cor em seu lugar....40
8) Colmeia....42
9) O que é o que é?....44
10) Quebra-cabeça....46
11) Quebra-cabeça geométrico....48
12) Quebra-cabeça de encaixe....50
13) Montando a sequência....52
14) Jogo de argola....54
15) Descobrindo as palavras....56
16) Corrida de cores....58
17) Fantoche....60
18) Fantoche de meia....62
19) Almofada bola....64
20) Bingo de figuras e relevos....66
21) Encaixa....68
22) Bilboquê....70
23) Caixa de adivinhações....72
24) Jogo da memória....74
25) Jogo da velha....76
26) Caixa de sílabas....78
27) Acerte com a bola....80
28) Painel de atividades....82
29) Completando a figura....84
30) Bingo de formas geométricas....86
31) Abecedário....88
32) Bola na caçapa....90
33) O nome é....92
34) Dado de história....94
35) Caixa-encaixa....96
36) Cai-não-cai....98
37) Jogo de classificação....100
38) Vai-e-vem....102
39) Massa de modelar caseira....104
40) Tinta caseira atóxica....106
41) Caixa de areia....108
42) Tapete de brincar....110
43) Teatrinho....112

1. DOMINÓ

O objetivo do jogo é colocar todas as peças na mesa antes dos outros participantes. O Dominó estimula a percepção visual, a coordenação motora, a concentração e o raciocínio lógico. Pode-se brincar em dupla, com 3 ou 4 participantes.

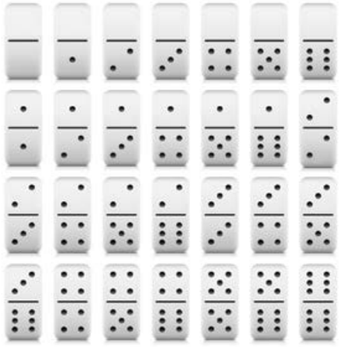
MATERIAIS

- 28 caixas de palitos de fósforo ou 28 cartelas de papelão de 8 cm x 4 cm ou de 6 cm x 3 cm;
- Papel branco ou liso;
- Cola ou fita adesiva;
- Tesoura;
- Régua;
- Canetinha ou lápis de cor;
- Grãos como lentilha, milho, feijão, etc.



PASSO A PASSO

1. Forre as caixas de fósforo com papel, fita adesiva ou cola, formando as peças do dominó.
2. Com a régua, faça uma linha no centro da caixa, dividindo-a ao meio.
3. Desenhe os pontos ou faça números formando a sequência das peças abaixo.



BRINCADEIRA

1. Colocar todas as peças do dominó voltadas para baixo.
2. Distribuir 7 peças para cada participante.
3. Juntar as peças restantes em um monte para serem compradas posteriormente.
4. Aquele que possuir a peça mais valiosa (6/6, 5/5, enfim, a maior) começará o jogo.
5. O participante que estiver sentado ao lado direito do que começou a brincadeira dará sequência à jogada (sentido anti-horário), e assim por diante até que todos joguem e recomecem do primeiro.
6. Em sua vez, cada participante deverá colocar uma peça correspondente ao mesmo número da peça que esteja em uma das pontas da mesa.
7. Quando o participante não tiver uma opção de peça para usar na jogada, ele poderá comprar uma peça do monte (se houver) ou então passar a sua vez.
8. O jogo termina quando um dos participantes descartar a última peça ou quando nenhum dos participantes tiver peças que sirvam para concluir a jogada.



Observações

- É possível também fazer o dominó com cartelas de papelão, recorte peças de 8 cm x 4 cm ou de 6 cm x 3 cm.
- Ao confeccionar dominós para as pessoas com deficiência visual, não é necessário virar as peças para baixo, pois os grãos ou lantejoulas podem descolar. Se houver participantes videntes no grupo, tampe os olhos deles como parte da brincadeira.
- Evite utilizar papel estampado pra não poluir visualmente o brinquedo.

Dicas

Para facilitar a preensão, utilize caixas maiores (de suco ou leite pequenas, caixa de sabonete, etc.) ou ainda, encape duas caixas de fósforo juntas para aumentar o tamanho das peças.

Para pessoas com baixa visão, o papel e o desenho devem ter um bom contraste (preto/branco ou amarelo/vermelho). É possível substituir as linhas e os desenhos por barbantes, grãos ou lantejoulas para criar um alto-relevo e favorecer a percepção.

Para facilitar a brincadeira, use diferentes cores para cada quantidade (as peças com 6 pontos podem ser pintadas de vermelho, as peças com 5 pontos podem ser pintadas de azul, as peças de 4 pontos podem ser pintadas de amarelo, etc.).

2. DOMINÓ DE RETALHOS

O objetivo do jogo é colocar todas as peças na mesa antes dos outros participantes. O Dominó de Retalhos estimula a motricidade, a coordenação motora, a discriminação visual de cores, a habilidade manual, a percepção tátil e visual. Pode-se brincar em dupla, com 3 ou 4 participantes.

MATERIAIS

- Tecidos lisos e estampados (6 tipos de tecidos diferentes);
- Cola;
- Palitos de fósforo;
- Papelão;
- Régua;
- Tesoura.



PASSO A PASSO

1. Corte 21 retângulos de papelão de 6 cm x 3 cm.
2. Com a régua, faça uma linha no centro da peça, dividindo-a ao meio.
3. Recorte 7 quadrados de 3 cm x 3 cm de cada tipo de tecido.
4. Cole os tecidos no papelão e forme a sequência das peças do dominó (alternando os tecidos como se faz com os números).
5. Cole 1 palito de fósforo no centro da peça, cortando as pontas excedentes.

BRINCADEIRA

1. Colocar todas as peças do dominó voltadas para baixo.
2. Distribuir 7 peças para cada participante.
3. Juntar as peças restantes em um monte para serem compradas posteriormente.
4. O primeiro participante escolhe qual peça irá colocar na mesa.
5. O participante que estiver sentado ao lado direito do que começou a brincadeira dará sequência à jogada (sentido anti-horário), e assim por diante até que todos joguem e recomecem do primeiro.



6. Em sua vez, cada participante deverá colocar uma peça correspondente ao mesmo tecido da peça que esteja em uma das pontas da mesa.
7. Quando o participante não tiver uma opção de peça para usar na jogada, ele poderá comprar uma peça do monte (se houver) ou então passar a sua vez.
8. O jogo termina quando um dos participantes descartar a última peça ou quando nenhum dos participantes tiver peças que sirvam para concluir a jogada.

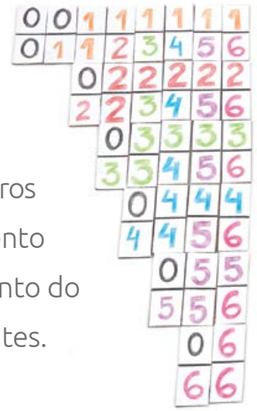


Dicas

Para facilitar a preensão, você pode utilizar caixas de fósforo, de suco, de sabonete, etc. ou mesmo encapar duas caixas de fósforo juntas para aumentar o tamanho das peças (neste caso reveja o tamanho dos recortes dos tecidos).

Explore o uso de diferentes texturas como: lixa, cortiça, feltro, algodão, etc. para favorecer a percepção de crianças com dificuldades de visão.

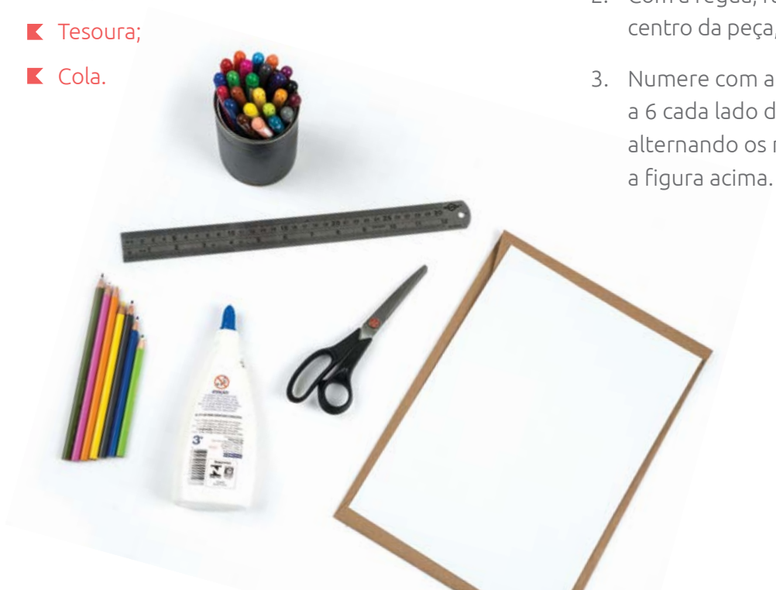
3. DOMINÓ DE NÚMEROS



O objetivo do jogo é colocar todas as peças na mesa antes dos outros participantes. O Dominó de Números estimula o reconhecimento de numerais, a noção de adição e subtração e o desenvolvimento do pensamento. Pode-se brincar em dupla, com 3 ou 4 participantes.

MATERIAIS

- Papel liso ou papelão;
- Canetinha ou lápis de cor;
- Régua;
- Tesoura;
- Cola.

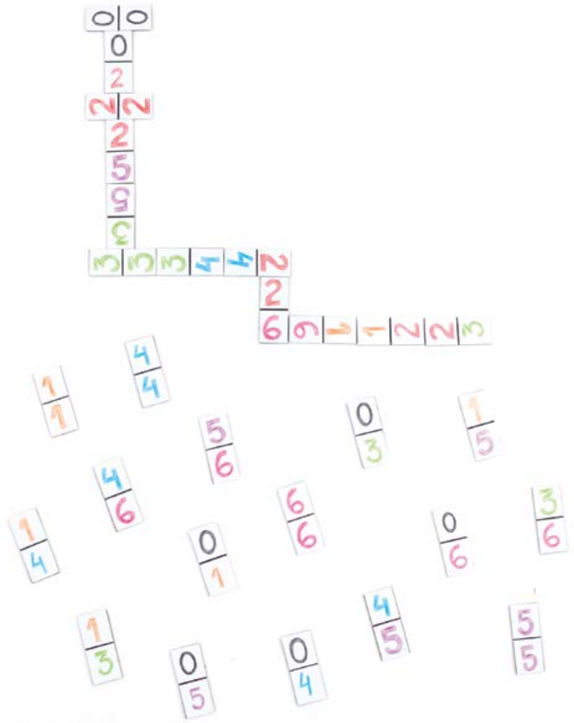


PASSO A PASSO

1. Faça 28 cartelas retangulares de 3 cm x 6 cm ou de 6 cm x 12 cm, cada.
2. Com a régua, faça uma linha no centro da peça, dividindo-a ao meio.
3. Numere com a canetinha de 0 a 6 cada lado da cartela, sempre alternando os números, conforme a figura acima.

BRINCADEIRA

1. Colocar todas as peças do dominó voltadas para baixo.
2. Distribuir 7 peças para cada participante.
3. Juntar as peças restantes em um monte para serem compradas posteriormente.
4. Aquele que possuir a peça mais valiosa (6/6, 5/5, enfim, a maior) começará o jogo.
5. O participante que estiver sentado ao lado direito do que começou a brincadeira dará sequência à jogada (sentido anti-horário), e assim por diante até que todos joguem e recomecem do primeiro.
6. Em sua vez, cada participante deverá colocar uma peça correspondente ao mesmo número da peça que esteja em uma das pontas da mesa.
7. Quando o participante não tiver uma opção de peça para usar na jogada, ele poderá comprar uma peça do monte (se houver) ou então passará a sua vez.
8. O jogo termina quando um dos participantes descartar a última peça ou quando nenhum dos participantes tiver peças que sirvam para concluir a jogada.



Dicas

Para facilitar a preensão, é possível utilizar caixas de fósforo, de suco, de sabonete, etc. ou mesmo encapar duas caixas de fósforo juntas para aumentar o tamanho das peças.

Contorne os números das cartelas com uma camada de cola para que fiquem em alto relevo, auxiliando a percepção de pessoas com baixa visão.

Cole, por exemplo, grãos de milho ou feijão para formar números em braile (vide alfabeto braille pág. 145).

4. BOLICHE

O objetivo do jogo é arremessar uma bola para atingir os pinos. O Boliche estimula a orientação temporal e espacial (direções, tamanho, distância, etc.) e melhora o desempenho das estruturas psicomotoras. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Meias velhas;
- 10 latas, garrafas vazias, caixas de suco ou leite (mesmo formato e tamanho);
- Fita crepe, fitas coloridas, papel adesivo ou cola;
- Tesoura ou estilete;
- Cano de PVC, aproximadamente 1 m (opcional).



PASSO A PASSO

1. Com as meias, faça 3 bolas: encha uma meia com outras meias, torça o cano e vire do avesso envolvendo as meias que estão dentro da meia.
2. Se desejar, encape ou pinte as latas, garrafas ou caixas.
3. Numere de 1 a 10, com fita crepe ou papel adesivo, os pinos do boliche.
4. Para a canaleta: Com um estilete, corte o cano de PVC ao meio (no sentido horizontal) e, se necessário, lixe as bordas para tirar rebarbas que possam machucar.

BRINCADEIRA



1. Organizar os pinos em forma de pirâmide com os números maiores em baixo ou de forma triangular horizontal, com os números de forma crescente.
2. Determinar um ponto onde os participantes deverão fazer os arremessos.
3. Cada participante deve arremessar a bola 3 vezes, na tentativa de derrubar o maior número de pinos.
4. Ao final dos arremessos devem ser contados os pontos de cada participante.
5. O desafio do jogo é derrubar o maior número de pinos.

Observação

- Outra opção é usar, ao invés de números, cores. Dê uma pontuação para cada cor, por exemplo, o verde vale 10 pontos, o vermelho 20 pontos, amarelo com azul 30 pontos, etc.



Dicas

Ofereça o recurso da canaleta para os participantes que tenham dificuldade em arremessar a bola. Segure a canaleta ou apoie-a no colo do participante de forma que a bola possa deslizar até os pinos.

Se os pinos ficarem muito leves ou caírem muito facilmente, coloque algumas pedrinhas, bolinhas de gude ou areia dentro.

Participantes com deficiência visual podem ser posicionados em frente aos pinos. Uma outra pessoa poderá posicionar-se atrás dos pinos e emitir um som (assovio, apito ou outro), ajudando a orientar em que direção a bola deve ser arremessada. Outro recurso é utilizar a canaleta para soltar a bola.

5. ASSOCIAÇÃO DE IMAGENS OU FORMAS

O objetivo do jogo é encontrar e organizar as imagens ou formas. A Associação de Imagens ou Formas estimula a atenção, a concentração, o raciocínio, a coordenação viso-motora, a discriminação visual, a percepção espacial, a discriminação e nomeação (de figuras, de formas, de cores, de quantidades, de sequenciamento), a memória e imaginação. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Papelão (duas partes do mesmo tamanho);
- Revistas ou gibis (duas unidades iguais);
- Tesoura;
- Cola;
- Grãos, macarrão, tecido, barbante, etc. (opcional).

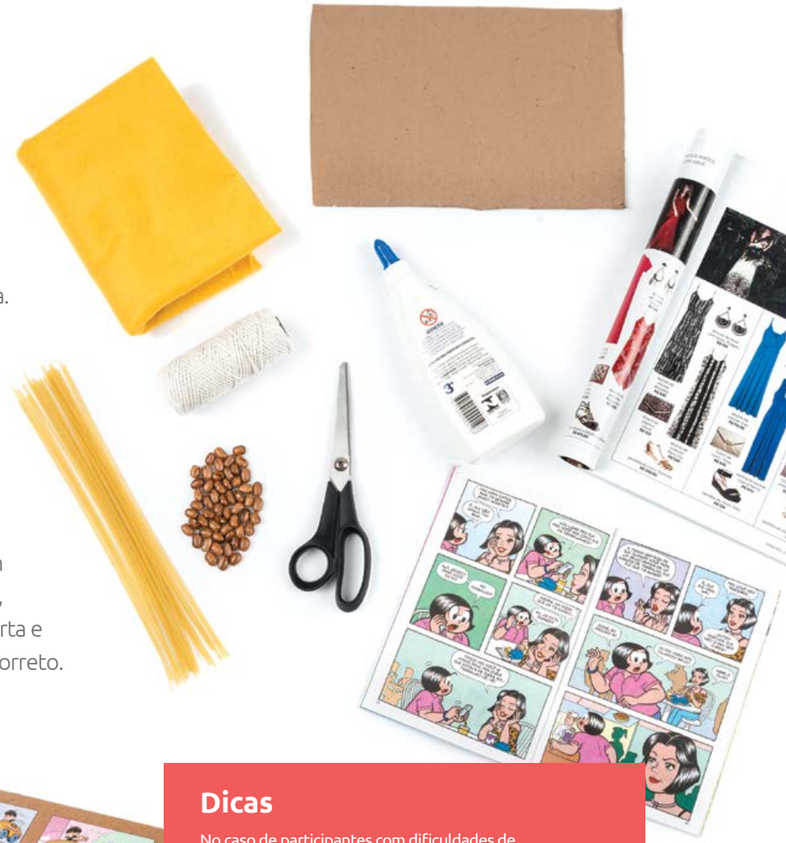


PASSO A PASSO

1. Escolha várias figuras, com o cuidado de selecionar pares iguais.
2. Forme duas cartelas iguais, do tamanho das figuras escolhidas, dispondo as imagens de forma organizada e fixando-as nas cartelas com cola.
3. Recorte apenas uma das cartelas, separando as figuras em formato de cartas.
4. Produza mais cartelas se o número de participantes for grande.

BRINCADEIRA

1. Embaralhar as cartas sobre a mesa.
2. Usando a cartela grande como referência, o participante deve organizar as cartas na mesma posição da cartela.
3. Se houver mais de um participante, devem trabalhar em conjunto para organizar as cartas, um por vez, selecionando uma carta e colocando-a no lugar que julgar correto.





Dicas

No caso de participantes com dificuldades de coordenação motora, é possível colar as figuras em caixas de tamanhos iguais como se as cartas fossem blocos, evitando assim, que saiam do lugar durante o movimento.

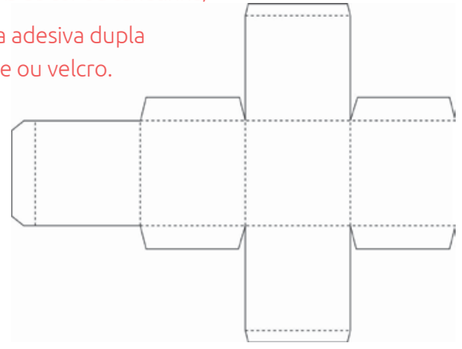
Para participantes com deficiência visual, ao invés de imagens, forme figuras em relevo usando grãos de feijão, milho, macarrão, barbante, fósforo, tecidos, etc., desta forma, o participante poderá associar as formas ou quantidades pelo tato.

6. DADO CALENDÁRIO

O objetivo do jogo é atirar o dado e, de acordo com a informação ou figura que cair, trabalhar a noção de tempo. O Dado Calendário estimula a atenção, a concentração, o raciocínio, a percepção temporal (o ontem, o hoje, o amanhã, os dias da semana, o mês, a temperatura, o clima, as estações, etc.), a discriminação de figuras, letras e números, a linguagem, a memória e o raciocínio. Pode-se brincar sozinho ou em dupla.

MATERIAIS

- Papelão;
- Tesoura ou estilete;
- Cola;
- Plástico adesivo ou E.V.A. (para encapar);
- Papel grosso liso ou E.V.A. (para fazer as tiras);
- Lápis de cor ou canetinha;
- Fita adesiva dupla face ou velcro.



PASSO A PASSO

1. Recorte um retângulo em papelão com 61 cm x 47 cm. Faça dobras nas laterais de 15 cm x 15 cm (veja figura ao lado).
2. Dobre com cuidado o papelão e una as laterais fechando com cola ou fita adesiva, formando o cubo (conforme a figura ao lado).
3. Cubra com E.V.A. ou encape com plástico adesivo.
4. Recorte 31 quadradinhos de 2 cm x 2 cm de E.V.A. e escreva neles os números dos dias do mês.
5. Recorte 12 tiras de 2 cm x 8 cm para escrever os meses do ano.
6. Recorte 7 tiras de 2 cm x 10 cm para escrever os dias da semana.
7. Recorte 4 quadrados de 10 cm x 10 cm para desenhar as estações do ano.
8. Recorte 6 quadrados de 8 cm x 8 cm para desenhar as variáveis o tempo (sol, tempo encoberto, garoa, chuva, frio e ventania).
9. Cole fita dupla face ou velcro atrás de cada desenho, número ou palavra.





BRINCADEIRA

1. Distribuir as palavras e desenhos numa superfície para facilitar a identificação.
2. Pedir para os participantes colarem nas laterais as características do dia.
3. Jogar o dado e pedir para o participante falar sobre o que está aparecendo (Ex: quais são as características daquela estação do ano, o que ela costuma fazer naquele dia da semana, o que vestir quando o tempo está daquele jeito, etc.).
4. Incentivar os participantes a falarem das características e criarem histórias.

Dica

Para pessoas com deficiência visual, faça relevo com E.V.A., cola plástica ou barbante ao redor da imagem, facilitando a percepção. Escreva em braile caso a pessoa já esteja familiarizada com o sistema.

7. CADA COR EM SEU LUGAR

O objetivo do jogo é organizar e relacionar a cor das caixas e dos objetos. O Cada Cor em Seu Lugar estimula atenção, a concentração, o raciocínio, a percepção visual, a classificação de cores, a compreensão e o respeito às regras, a organização, a linguagem, a escrita e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Caixas de sapato ou de papelão;
- Canetinha ou lápis de cor;
- Objetos diversos de cores diferentes, como por exemplo: pente, escova de dentes, meia, esponja, bolinhas, lápis de cor, tampinhas, borracha, potinhos de sucata, brinquedos, pequenas peças de roupa ou até gravuras de cores variadas.

PASSO A PASSO

1. Pegue as caixas de sapato ou de papelão e escreva na frente da caixa o nome das cores (azul, amarelo, preto, roxo etc.). Se puder escreva com uma caneta da cor correspondente.
2. Selecione vários objetos para colocar nas caixas das cores correspondentes.



BRINCADEIRA

1. Opção 1: espalhar os objetos sobre a mesa ou chão e pedir que o participante coloque cada objeto na caixa com a cor correspondente.
2. Opção 2: pedir ao participante que encontre, por exemplo, pela sala ou pela casa alguns objetos para colocar nas caixas.
3. Opção 3: pedir ao participante que desenhe ou escreva nomes de objetos da cor solicitada colocando os papéis na caixa correta.
4. Se tiver mais de um participante, determinar uma cor de objeto para cada um deles.
5. Termina a brincadeira quando todos os objetos estiverem dentro das caixas correspondentes.

Observação

- Incentive, além da nomeação dos objetos, que cada participante descreva a sua função, onde ele é guardado, quem costuma usá-lo, etc.



Dicas

Para facilitar a brincadeira com pessoas com dificuldade motora, ofereça um cesto com diversos objetos e peça para que ele distribua corretamente dentro das caixas.

Para pessoas com deficiência visual, ofereça um cesto com diversos objetos e peça que separe por categorias ao invés de cores. Tateando o objeto, ele deverá identificar e separar corretamente. Por exemplo: uma caixa com brinquedos, outra com materiais escolares, com objetos de cozinha, com alimentos, com produtos de higiene pessoal, etc.

Para facilitar a brincadeira, substitua as cores por uma classificação por categorias como, por exemplo: frutas, brinquedos ou roupas.

8. COLMEIA

O objetivo do jogo é organizar e relacionar a letra das caixas e dos objetos.
A Colmeia estimula a movimentação global, a preensão, a atenção, a concentração, o raciocínio, o conhecimento das letras e dos fonemas, a percepção visual, a classificação de objetos, o respeito às regras, a organização, a linguagem e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Caixas de sapato;
- Papel branco;
- Fita adesiva ou clips;
- Tesoura;
- Revistas ou gibis;
- Objetos diversos.



PASSO A PASSO

1. Encape as caixas com o papel branco.
2. Prenda com clips ou cole as caixas de sapatos umas nas outras.
3. Escreva em frente a cada caixa uma letra (Ex: A, B, C, D etc.).
4. Dentro de cada caixa coloque vários objetos ou imagens que comecem com a letra da caixa. (Ex: na caixa com a letra C, colocar: copo, carrinho, caderno, etc., na caixa com a letra D colocar dado, danone, diário, documento, etc.



BRINCADEIRA

1. Propor aos participantes que procurem objetos no ambiente para colocarem na caixa correspondente.
2. Oferecer revistas para os participantes procurarem imagens ou palavras que comecem com a letra indicada.

Observação

- Incentive a escrita e a descrição dos objetos (como ele é, tamanho, cor, função dele, onde ele é guardado, quem costuma usá-lo, etc.).

Dicas

Para pessoas com dificuldade motora, ofereça diversos objetos em uma cesta e peça que os coloque nas caixas com a letra correspondente.

Para pessoas com deficiência visual, escreva em braile (usando relevo com cola, grãos ou botões), disponha os objetos no chão e deixe a pessoa a vontade para tateá-los, identificá-los e organizá-los.

Para pessoas com deficiência auditiva use imagens do alfabeto dactilológico (ver na página 146) para incentivá-las a se comunicar em língua de sinais.

9. O QUE É O QUE É?

O objetivo do jogo é reconhecer a figura escondida. O O Que É O Que É? estimula a atenção, a concentração, o raciocínio, a memória, a imaginação, a discriminação visual (a capacidade de identificar parte de uma figura ou um objeto), a interação social e a linguagem. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.



MATERIAIS

- Folhas de papel;
- Figuras de revistas ou desenhos;
- Tesoura;
- Cola;
- Canetinha ou lápis de cor.

PASSO A PASSO

1. Recorte figuras das revistas ou faça desenhos.
2. Cole a figura recortada sobre uma folha e cubra com outra folha, colando uma folha na outra apenas na parte superior, ou dobre a folha ao meio escondendo a figura ou desenho.

BRINCADEIRA

1. Colocar a folha com a figura escondida sobre a mesa.
2. Fazer uma pequena dobra na folha deixando a mostra apenas um pedacinho da figura.
3. Pedir para os participantes tentarem adivinhar qual é a figura.
4. Caso os participantes tenham dificuldade, dê uma pequena dica ou permita que lhe façam perguntas: é grande?, tem pata?, anda?, etc.).
5. Fazer outra dobra para que a figura fique um pouco mais exposta.
6. Se necessário, dar mais dicas.
7. Dobrar e descobrir a figura até que os participantes descubram o que é.





Observação

- Além da nomeação, solicite que o participante descreva a figura, conte fatos ou histórias relacionadas a ela, etc.

Dica

Para pessoas com deficiência visual use o objeto ao invés do desenho, cobrindo-o com um pano grosso e permitindo o toque apenas no pedacinho que estiver exposto.

10. QUEBRA-CABEÇA

O objetivo do jogo é organizar as peças formando a figura. O Quebra-cabeça estimula a atenção, a concentração, o raciocínio, a percepção visual, a discriminação de figuras completas e reconhecimento de partes de figuras, o planejamento (de como organizar a figura) e raciocínio. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Papelão;
- Figura de revista ou desenho;
- Canetinha, lápis de cor ou tinta;
- Cola;
- Tesoura ou estilete.



PASSO A PASSO

1. Escolha uma figura da revista ou faça um desenho.
2. Passe cola por toda a figura, garantindo que ela fique bem espalhada. Grude-a no papelão, espere secar bem e recorte a figura.
3. No verso da figura, divida-a em partes com traços retos, linhas curvas ou formas geométricas.
4. Recorte com cuidado, formando as peças do quebra-cabeça.

BRINCADEIRA

1. Com o quebra-cabeça montado, mostrar aos participantes a figura que deverá ser montada.
2. Deixa-los observar as figuras por alguns minutos. Mostrar alguns detalhes para que memorizem a imagem.
3. Depois embaralhar todas as peças.
4. Orientar ao participante que inicie a montagem do quebra-cabeça por algum detalhe ou parte da figura.



Observação

- Dê tempo ao participante para que encontre as peças para formar a figura. Só ajude ou facilite se for necessário, ou quando perceber que sozinho ele não conseguirá montar.
- Se necessário, utilize figuras simples e depois evolua para imagens mais complexas.
- Pode-se incentivar a linguagem solicitando a nomeação das figuras, a descrição da cena montada e a criação de uma história.

Dica

Para pessoas com dificuldade motora, auxilie apenas segurando as peças, para que não saiam do lugar, ou cole as peças em pequenas caixas para facilitar o manuseio.

11. QUEBRA-CABEÇA GEOMÉTRICO

O objetivo do jogo é encaixar as peças geométricas nos recortes correspondentes. O Quebra-cabeça geométrico estimula a atenção, a concentração, o aprendizado das figuras geométricas e cores, a coordenação motora, a percepção visual, a discriminação de figuras e o raciocínio. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Caixa de pizza;
- Lápis e canetinhas;
- Estilete ou tesoura;
- Cola.



PASSO A PASSO

1. Na tampa da caixa desenhe formas geométricas (quadrado, triângulo, retângulo, circulo, etc.).
2. Com o estilete recorte e destaque cuidadosamente as figuras.
3. Passe cola no verso da tampa de papelão recortado e cole-o ao fundo da caixa.
4. Se quiser, use lápis, canetinha ou tinta para pintar as formas geométricas, pintando também o baixo relevo formado na tampa colada ao fundo da caixa, conforme a figura, com a cor correspondente a cada peça.



BRINCADEIRA

1. Dispor as peças em cima da mesa.
2. Pedir para o participante encaixá-las corretamente na caixa de papelão.

Dica

Para pessoas com baixa visão, pinte o papelão com cores contrastantes.

12. QUEBRA-CABEÇA DE ENCAIXE

O objetivo do jogo é encaixar os objetos nos recortes correspondentes. O Quebra-cabeça de Encaixe estimula a coordenação motora, a atenção, a concentração, o raciocínio, o aprendizado de formas e cores, a percepção visual e a discriminação de figuras. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Papelão (pode ser caixa de pizza ou de sapato);
- Estilete ou tesoura;
- Cola;
- Lápis;
- Objetos com diferentes formas.



PASSO A PASSO

1. Coloque o objeto sobre a tampa da caixa de papelão e, com um lápis desenhe o contorno dos objetos sobre a tampa.
2. Com cuidado, use o estilete para recortar estes desenhos, vazando as formas onde serão encaixados os objetos.
3. Recoloque a tampa na caixa.
4. No fundo da parte inferior da caixa cole tampinhas de garrafa pet no espaço onde ficará visível o espaço vazado para que o objeto não caia dentro da caixa.



BRINCADEIRA

1. Dispor os objetos utilizados na confecção do brinquedo sobre a mesa.
2. Pedir para o participante escolher um objeto por vez e tentar encaixá-lo corretamente nos espaços vazados.

13. MONTANDO A SEQUÊNCIA

O objetivo do jogo é organizar a sequência das figuras. O Montando a Sequência estimula a atenção, a concentração, a percepção visual para observar detalhes e diferenças, o planejamento, a organização temporal, o raciocínio, a memória e a linguagem. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- 5 Caixinhas iguais (podem ser de palitos de fósforo, sabonete, pasta de dente, etc.);
- Papel branco ou pardo (para encapar);
- Papeis coloridos (podem ser recortados de revistas, de papel de presente, de embalagens, etc.);
- Tesoura;
- Cola;
- Lápis de cor;
- Papelão grosso ou sanfonado e papeis ou tecidos de diferentes texturas (para formar figuras em relevo).



PASSO A PASSO

1. Encape as caixas com o papel branco ou pardo.
2. Nos papéis coloridos desenhe as partes das figuras que serão montadas (veja alguns exemplos abaixo).
3. Com o papel colorido crie imagens e divida-a em partes. Cole nas caixas a afigura criada, conforme a imagem de sugestão (Ex: na 1ª caixa cole apenas a cabeça; na 2ª cole a cabeça e o tronco; na 3ª cole a cabeça, o tronco e os braços; na 4ª cole a cabeça, o tronco, os braços e as pernas; e na 5ª caixa cole a cabeça, o tronco, os braços, as pernas e o enfeite da cabeça).





BRINCADEIRA

1. Embaralhar as caixas e pedir para o participante colocá-las na sequência lógica.
2. Pedir ao participante que descreva a sequência montada.

Observação

- Caso o participante não monte a sequência da forma correta, mostre figura por figura, até que ele perceba sozinho como deverá corrigi-la.
- Ajude oferecendo dicas de características da figura (Ex: Qual figura tem cabeça e corpo?).
- Para estimular ainda mais a capacidade cognitiva, peça ao participante que descreva os detalhes da figura ou que conte uma história referente à sequencia que está montando.

Dica

Para pessoas com deficiência visual, cole primeiro as figuras em um papelão grosso ou sanfonado recortando-o novamente, somente depois cole-as nas caixas, desta forma o relevo facilitará a percepção da imagem e estimulará a discriminação tátil, utilizando papéis ou tecidos de diferentes texturas.

14. JOGO DE ARGOLA

O objetivo do jogo é arremessar e encaixar as argolas nas garrafas. O Jogo de Argola estimula a coordenação motora global, a preensão, o planejamento motor e espacial (organizar o movimento, a força, calcular a direção e a distância), aprimora a coordenação viso-motora, o reconhecimento de numerais e a noção de adição. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- 10 garrafas pets com tampa;
- 3 Argolas plásticas (ou de mangueira ou de jornal);
- Areia, pedrinhas, feijão, arroz;
- Papel ou plástico adesivo;
- Canetinha com tinta permanente;
- Fita adesiva;
- Tesoura;
- Papelão;
- Cola.



PASSO A PASSO

1. Lave bem as garrafas e coloque um pouco de areia, pedrinhas, feijão ou água para deixá-las pesadas e não caírem facilmente.
2. Recorte e cole ou escreva números de 1 a 10 na frente das garrafas.
3. Caso não tenha argolas plásticas, faça-as com pedaços de mangueira d'água ou então pegue folhas de jornal e enrole-as torcendo e formando argolas, depois passe fita adesiva para fixá-las. (Veja foto ao lado).

BRINCADEIRA

1. Organizar as garrafas em formato de triângulo (observar a distância entre elas, pois devem permitir que as argolas entrem facilmente) e organizar para que os números maiores fiquem atrás.
2. Determinar um ponto onde os participantes deverão fazer os arremessos das argolas com uma linha de fita adesiva no chão.
3. Organizar os participantes em fila para iniciar o jogo.
4. Cada participante terá direito a três arremessos.
5. Após as jogadas, contar os pontos das garrafas que tiverem argolas somando os pontos conforme o número correspondente à garrafa.
6. O desafio do jogo é conseguir o maior número de pontos possível.





Dica

Para facilitar a brincadeira, faça argola maiores ou diminua a distância entre os participantes e as garrafas.

Antes de começar o jogo, permita que as pessoas com deficiência visual segurem uma garrafa em suas mãos para compreender como a argola deverá entrar nela. Depois aproxime-a das garrafas organizadas no chão, mostrando-lhe como estão posicionadas. Coloque-a na fila e deixe-a treinar algumas vezes para que se familiarize com o espaço.

15. DESCOBRINDO AS PALAVRAS

O objetivo do jogo é organizar as figuras formando as palavras. O Descobrindo as Palavras estimula atenção, a concentração, o raciocínio, a percepção visual, o reconhecimento de figuras e sílabas, o planejamento para organizar a figura e a palavra, a memória e o raciocínio. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Papel branco;
- Desenho ou figura de revista;
- Canetinhas ou lápis de cor;
- Régua;
- Tesoura;
- Cola.



PASSO A PASSO

1. Faça um desenho ou recorte uma figura de revista (selecione uma imagem grande e interessante).
2. Cole-a no papel branco.
3. Escreva na parte de baixo da folha o nome correspondente a imagem distinguindo as sílabas ou letras corretamente.
4. Com uma régua, trace linhas dividindo a figura em duas, três, quatro ou mais partes, usando a divisão por sílaba ou letra como referência para o ponto de divisão, conforme a imagem.
5. Podem ser produzidos diversos cartões com figuras diferentes.
6. Recorte a figura nas linhas divisórias.









Observação

- Incentive a linguagem solicitando a nomeação da figura, a formação de uma frase ou peça para o participante criar uma história.

BRINCADEIRA

Espalhar as tiras na mesa ou no chão e estimular o participante a formar a imagem encontrando assim a palavra.

Dicas

Para pessoas com dificuldade de preensão ou coordenação, cole o papel sobre um papelão para ficar mais firme.

Para pessoas com deficiência visual, contorne a imagem com um filete grosso de cola ou utilize barbante, grãos de feijão, milho, algodão ou papeis texturizados para facilitar a percepção da imagem pelo toque . Escreva a palavra em braile.

16. CORRIDA DE CORES

O objetivo do jogo é percorrer as casas do tabuleiro até o final. O Corrida de Cores estimula a atenção, a concentração, a preensão, a noção espacial, o conhecimento de números, a contagem e a interação social. Pode-se brincar com 2 a 5 participantes.

MATERIAIS

- Bandeja de ovos;
- Tampinha coloridas;
- Papel grosso;
- Canetinhas.



PASSO A PASSO

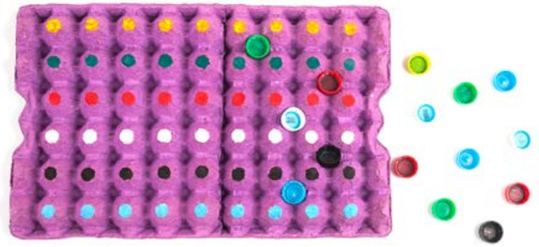
1. Para fazer o tabuleiro, pinte as pontas ou o fundo dos buracos da bandeja de ovos, formando filas de cores diferentes.
2. Se quiser um tabuleiro maior, use mais de uma bandeja.
3. Faça um dado de mais ou menos 5 cm x 5 cm (use uma folha de 21 cm de comprimento por 17 cm de largura). Veja o modelo da página 38 como exemplo.
4. Com a canetinha, escreva nas laterais do dado os números: 1, 2, 3, 4, -1 e -2.



BRINCADEIRA

1. Cada participante escolhe uma cor de tampinha para ser o seu peão.
2. Determinar quem irá começar a brincadeira.
3. O primeiro participante joga o dado para saber quantas casas seu peão deve andar.
4. Se cair os números “-1” ou “-2”, o peão deve voltar o número de casas indicado.
5. O participante ao seu lado direito dará sequência ao jogo e assim por diante.
6. O jogo termina quando um dos peões chegar ao fim do tabuleiro.





Dica

Para pessoas com deficiência visual, cole uma textura diferente em seu peão, e ajude-a na leitura do dado.

17. FANTOCHE

O objetivo do jogo é usar os movimentos da mão para dar vida a uma personagem. O Fantoche estimula a imaginação, a criatividade, a coordenação, a linguagem e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou em grupo.

MATERIAIS

- Tecido, pequenos retalhos, botões ou fitas;
- Tesoura;
- Lápis;
- Linha e agulha ou cola de tecido.



PASSO A PASSO

1. Com o lápis desenhe o formato do fantoche no tecido usando como molde para referência de tamanho a mão da pessoas que irá usá-lo.
2. Recorte duas partes iguais de tecido.
3. Em uma das partes costure ou cole pequenos retalhos de tecido ou botões para formar os olhos e a boca do fantoche.
4. Junte as duas partes de tecido, pelo avesso, costure ou cole as bordas, sem fechar a parte inferior para permitir a entrada da mão.

BRINCADEIRA

1. Com o fantoche na mão tente atrair a atenção dos participantes.
2. Brincar de esconde-esconde, movimentar a mão, cantar. Dar um nome ao personagem. Usar a imaginação, usá-lo como personagem ou narrador de uma história.
3. Incentivar o participante a pegar o fantoche e vesti-lo em sua própria mão.



Dicas

Para despertar o interesse dos participantes com baixa visão, use tecidos com cores fortes e com bastante contraste (preto/branco, ou vermelho/branco ou amarelo/preto).

Outro recurso para pessoas com deficiência visual é costurar guizos nas extremidades do fantoche.

Costure um pedaço de plástico no interior do fantoche, para que ele faça barulho ao ser manuseado.

18. FANTOCHE DE MEIA

O objetivo do jogo é usar os movimentos da mão para dar vida a uma personagem. O Fantoche de Meia estimula a imaginação, a criatividade, a coordenação, a linguagem e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou em grupo.



MATERIAIS

- Meia;
- Tesoura;
- Retalho de tecido ou E.V.A. (para a boca);
- Guizos, botões, fitas, lã, algodão, olhinhos de plástico, etc.;
- Linha e agulha ou cola quente;.

PASSO A PASSO

1. Na região da sola do pé da meia, cole um pedaço de EVA ou tecido rosa/vermelho do tamanho da sola para formar a boca do fantoche.
2. Na parte superior da meia (peito do pé), cole os olhos, as orelhas ou cabelos, conforme sugerido na imagem.



BRINCADEIRA

1. Colocar a mão dentro da meia e usar a criatividade para esconder, pular, contar história e se divertir.
2. Movimentar a mão para esquerda e para a direita, chamando a atenção dos participantes para acompanhar os movimentos.
3. Colocar a meia na mão do participante para incentivá-lo a movimentar-se e a soltar a imaginação.
4. Aproveitar para colocar um obstáculo (pode ser um livro, uma tampa) escondendo o fantoche e com os movimentos de um lado para o outro, estimular o participante a compreender os conceitos de em cima, em baixo, na frente, atrás, lado direito, lado esquerdo, reforçando o aprendizado.



Observação

- Use a imaginação para deixar o fantoche mais interessante, acrescente detalhes como: lacinho, gravata, bigode, chapéu e outros.

Dicas

Para despertar o interesse dos participantes com baixa visão, use tecidos com cores fortes e com bastante contraste (preto/branco, ou vermelho/branco ou amarelo/preto) .

Outro recurso para pessoas com deficiência visual é costurar guizos nas extremidades do fantoche.

Costure um pedaço de plástico no interior do fantoche, para que ele faça barulho ao ser manuseado.

19. ALMOFADA BOLA

O objetivo do jogo é incentivar a movimentação. A Almofada Bola estimula a movimentação global, o equilíbrio, a coordenação do seguimento corporal que irá alcançar a bola, a preensão uni e bi-manual, a noção de espaço, o planejamento motor e espacial (organizar o movimento, a força, calcular a direção e a distância) e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou em grupo.

MATERIAIS

- Tecidos lisos ou estampados;
- Guizos;
- Linha e agulha;
- Espuma picada, restos de lã, algodão ou fibra de travesseiro (para encher a almofada).



PASSO A PASSO

1. Corte quatro pedaços de tecidos em formato de meio círculo (utilize como parâmetro a medida de um prato).
2. Una os pedaços de tecido pelo avesso e costure, deixando uma pequena abertura colocar o enchimento.
3. Vire a almofada para o lado direito e encha seu conteúdo com flocos de espuma.
4. Se quiser, acrescente no recheio da almofada os guizos ou os potinhos para fazerem barulho.
5. Costure para fechar a almofada.

BRINCADEIRA

1. Estimular o participante a explorar as possibilidades: apertar, jogar, chutar, pegar com uma ou com duas mãos, jogar de cabeça, bater no peito, empurrar, acertar em um alvo, jogar em um cesto, enfiar e tirar de dentro de uma caixa, etc.
2. Existem milhares de formas de brincar de ‘bola’.
3. Convidar outros participantes como a família e os amigos.



Observações

- Com pouco recheio, será mais fácil pegar a ‘bola’, pois ela ficará mais leve.
- Com mais recheio, a bola ficará mais firme alcançando uma distância maior.

Dicas

A vantagem desta almofada é que ela parece bola, mas não corre, e assim poderá facilitar a brincadeira para pessoas com dificuldade motora.

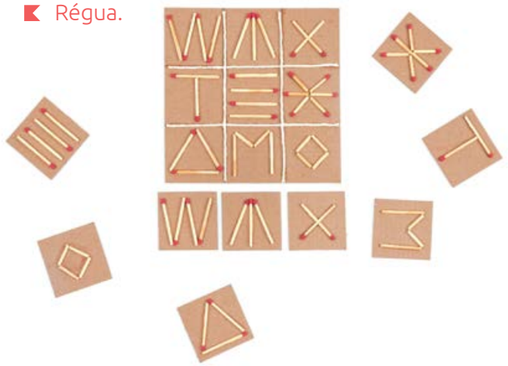
Para pessoas com deficiência visual, os guizos auxiliam na localização da bola quando ela estiver em movimento.

20. BINGO DE FIGURAS E RELEVOS

O objetivo do jogo é preencher as casas em uma cartela de acordo com um sorteio. O Bingo de Figuras e Relevos estimula atenção, a concentração, o raciocínio, a percepção visual, a discriminação de figuras, o reconhecimento de figuras iguais, o planejamento (de como organizar as peças), a nomeação e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Papel branco;
- Papelão;
- Tesoura ou estilete;
- Canetinha ou lápis de cor;
- Gravuras repetidas (podem ser de recorte de revista);
- Cola;
- Régua.



PASSO A PASSO

1. Para cada cartela, recorte dois pedaços de papelão (de 15 cm x 15 cm ou de 21 cm x 21 cm, conforme o tamanho que desejar).
2. Com auxílio de uma régua, faça traços nas cartelas dividindo-as em quadrados (se escolheu 15 cm, devem ser de 5 cm x 5 cm ou se escolheu 21 cm, devem ser de 7 cm x 7 cm).
3. Faça sempre duas cartelas iguais, desenhando ou colando gravuras dentro de cada quadrado, formando os itens que irão compor a cartela (Ex: maçã, carro, barco, bola, casa, escova de dente, pente, feijão, etc.).
4. Uma deverá ser recortada para formar as cartas avulsas.
5. Para brincar com vários participantes, faça várias cartelas, com itens diferentes.

BRINCADEIRA

1. Oferecer a cartela para o participante e pedir que ele nomeie os itens existentes.
2. Dar uma carta de cada vez e pedir ao participante que sobreponha a figura correspondente em sua cartela.
3. Se houver mais de um participante, virar as cartas para baixo, sortear uma de cada vez e entregar a carta a quem tiver a gravura em sua cartela.
4. A brincadeira termina quando um dos participantes completar a cartela primeiro.
5. Para tornar a brincadeira mais interessante, “cantar” o item da cartela, dando dicas da gravura (Ex: é uma fruta, é vermelha, etc.), e só entregar a cartela ao participante quando ele adivinhar o que é.
6. Pedir ao participante para contar quantos itens da sua cartela são amarelos, quantos são alimentos, quantos são objetos, quais são usados na escola, etc.
7. Outra forma de estimular a brincadeira é pedir ao participante para criar uma história ou contar o que poderia fazer com os objetos daquela cartela, relacionando-os ao seu dia a dia.





Dica

Para facilitar a identificação para pessoas com deficiência visual, substitua as gravuras por formas ou objetos de diferentes textura ou relevos. Para isso utilize palitos de fósforo, barbantes, tampinhas, etc.

21. ENCAIXA

O objetivo do jogo é encontrar e encaixar as peças da mesma cor. O Encaixa estimula o aprendizado e reconhecimento das cores, formas, texturas e pesos, coordenação motora, raciocínio e noção espacial. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- 4 Latas vazias de milho, ervilha, molho de tomate, etc.;
- 4 latas ou garrafas plásticas pequenas com tampas;
- Papel ou tecidos diversos (jornal, papel de revista, feltro, jeans, papel de presente);
- Cortiça;
- Cola;
- Tesoura;
- Itens pequenos para colocar dentro do pote como: moeda, milho, palitos de fósforo, pedras, balas, etc.

PASSO A PASSO

1. Encape cada pote com um material diferente, como: jornal, papel de revista, cortiça, plástico, etc.
2. Encape as latas com o mesmo material de cada pote com tampa, criando uma dupla.
3. Coloque dentro de cada pote com tampa um dos objetos como moedas, pedrinhas, pilha, balas, grampos, etc.



BRINCADEIRA

1. Estimular que o participante compare as diferenças e similaridades entre as latas pares, por exemplo: dentro e fora, lado direito, lado esquerdo, alto, baixo, atrás, na frente, longe, perto, etc.
2. Pedir ao participante que chacoalhe os potes com tampas e tente identificar qual é o seu conteúdo. Se ele tiver dificuldade, dar dicas como: é macio, você comeu no almoço, tem nas camisas, etc. Em seguida, destampar a lata e mostrar o item.



Observações

- Selecione objetos que são mais familiares ao participante.
- Caso não tenha potes com tampas, improvise uma tampa com papelão e fita adesiva.

Dica

Para pessoas com deficiência visual, cubra as latas com papéis com textura para facilitar o reconhecimento dos pares e a diferença entre as latas.

22. BILBOQUÊ

O objetivo do jogo é encaixar a tampinha na cestinha de gargalo.
O Bilboquê estimula o equilíbrio, a coordenação motora, a noção de espaço e tempo, a atenção, a concentração, o raciocínio, a previsibilidade e o planejamento. Pode-se brincar com 1 ou mais participantes.

MATERIAIS

- Embalagem grande de garrafa pet;
- Tesoura ou estilete;
- Fita adesiva ou tinta plástica;
- Tampinha ou bola (pode ser de papel ou de meia);
- Uma tira de barbante de aproximadamente 50 cm.



PASSO A PASSO

1. Corte o gargalo (parte superior onde fica a tampa) da garrafa pet.
2. Encape a borda cortada com fita adesiva para proteger as mãos das rebarbas do plástico.
3. Use a tampinha ou faça uma bolinha de papel amassado (embalado em fita adesiva para não desmontar) para fazer a bolinha do bilboquê.
4. Amarre uma das pontas do barbante na tampinha (ou bolinha) e outra no gargalo da garrafa.



BRINCADEIRA

Pedir ao participante que segure a embalagem pelo gargalo, com a boca recortada virada para cima e jogue a bolinha tentando encaçapar a bola na garrafa.

Dica

Para pessoas com dificuldade motora, monte o bilboquê com um barbante mais curto e use uma bola maior.

23. CAIXA DE ADIVINHAÇÕES

O objetivo do jogo é adivinhar os objetos que estão na caixa.
A Caixa de Adivinhações estimula a curiosidade, a exploração dos objetos, a discriminação tátil (textura, forma e peso), o vocabulário, a linguagem, a atenção e a memória. Pode-se brincar em dupla ou mais participantes.

MATERIAIS

- Caixa de papelão com tampa;
- Objetos do cotidiano (pente, copo, meia, brinquedos, esponja de banho, frutas, talheres, chaveiro, brinquedos, bichos de pelúcia, embalagens de produtos de higiene ou de alimentos, etc.);
- Tesoura ou estilete;
- Fita adesiva;
- Papel e canetinhas (se quiser escrever em frente à caixa).

PASSO A PASSO

1. Passe a fita adesiva no fundo da caixa, lacrando-a em baixo.
2. Faça dois recortes, um de cada lado da caixa, de tamanho suficiente para que as mãos passem pelo orifício.
3. Deixe as abas de cima soltas, para que possam ser colocados os objetos e ela seja fechada ou aberta quando precisar.





BRINCADEIRA

1. Colocar os objetos na caixa sem que o participante veja.
2. Pedir para o participante colocar as mãos dentro da caixa (uma mão em cada buraco) e tatear os objetos em seu interior.
3. Incentivá-lo a perceber as texturas, formas, tamanho, etc.
4. Pedir ao participante que descreva as características do objeto (duro, macio, pequeno, com ponta, redondo, qual sua função, etc.).
5. Quando o participante descobrir qual é o objeto, retire-o da caixa.





Observação

- Na falta de uma caixa, espalhe os objetos em cima da mesa, do chão ou da cama, vende os olhos do participante ou cubra os objetos com um pano.

24. JOGO DA MEMÓRIA

O objetivo do jogo é encontrar os pares das figuras. O Jogo da Memória estimula a atenção, a concentração, o raciocínio, a percepção espacial, a discriminação visual, o reconhecimento de figuras, a memória, o planejamento, a noção de quantidade, a contagem e a linguagem. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Papel grosso, papelão, borracha de E.V.A. ou tampinhas plásticas de garrafa (de +/- 5 cm, não servem as pequenas ou de garrafas de refrigerante);
- Barbante ou palitos de fósforos;
- Cola;
- Tesoura;
- Canetinhas, figuras de revista, gibis ou folhetos de supermercado.



PASSO A PASSO

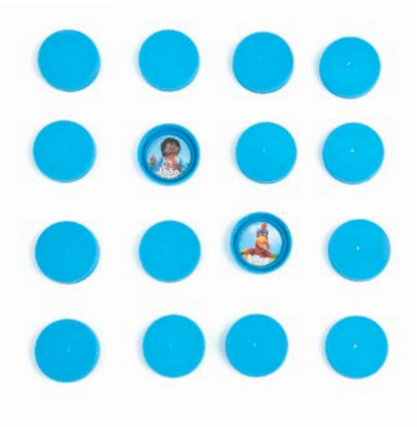
1. Recorte o papel, papelão ou E.V.A. para montar pelo menos 24 cartas de aproximadamente 5 cm x 5 cm ou use as tampinhas.
2. Use a criatividade e desenhe ou cole figuras para montar os pares de cartas com os materiais sugeridos.
3. Lembre-se de sempre fazer duas cartas iguais para formar os pares. (Exemplo: usando palitos forme duas figuras geométricas iguais).



BRINCADEIRA

1. Embaralhar e organizar as cartas, viradas com a imagem para baixo, em fileiras na mesa.
2. Cada participante deve virar duas cartas, na tentativa de encontrar os pares repetidos.
3. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher esse par e formar seu 'monte de pares'.
4. Quando encontrar um par, poderá jogar novamente, virando mais duas cartas.
5. Quando as cartas não formarem um par, o participante deve devolvê-las no mesmo lugar, viradas para baixo, e passar a vez para o próximo.
6. Termina o jogo quando todos os pares forem encontrados. O desafio do jogo é encontrar todas as cartas repetidas com o menor número de jogadas.





Dicas

Para pessoas com dificuldade de manipular cartas, utilize as tampinhas plásticas, pois são mais resistentes e não estragam facilmente.

Cartas texturizadas ajudam na identificação para pessoas com deficiência visual. Além dos barbantes e palitos de fósforos, utilize botões, lixas, lã, algodão, purpurina e faça um jogo com texturas.

25. JOGO DA VELHA

O objetivo do jogo é completar 3 espaços, com peças iguais, em qualquer direção: horizontal, vertical e diagonal. O Jogo da Velha estimula o raciocínio lógico, a preensão, a coordenação viso-motora, a atenção, o raciocínio, o planejamento/estratégia e a concentração. Pode-se brincar em 2 participantes.

MATERIAIS

- Bandeja de isopor, papelão ou caixa de ovos pequena;
- Canetinha, barbante, macarrão espaguete, palitos de churrasco, palitos de fósforo ou borracha de E.V.A.;
- 10 Tampinhas coloridas;
- Palito de churrasco ou palitos de fósforo;
- Cola.



PASSO A PASSO

1. Na bandeja de isopor ou no papelão, faça duas linhas retas na horizontal e na vertical, usando canetinha, barbante, macarrão, palito de churrasco, de fósforo ou E.V.A.
2. Separe 10 tampinhas, 5 de cada cor.



BRINCADEIRA

1. Cada participante deve escolher uma cor e separar suas tampinhas.
2. Jogando alternadamente, cada participante deverá colocar uma tampinha em uma casa vazia, tentando formar uma fileira completa (3 tampinhas) com a sua cor. Esta fileira poderá ser na horizontal, na vertical ou na diagonal.
3. Além de tentar formar sua fileira, o participante também deverá tentar impedir o outro participante de formar a sua fileira.
4. O jogo termina quando um dos participantes conseguir formar uma fileira.





Dicas

Pra facilitar a preensão, faça um pequeno furo na tampinha (com estilete ou prego) e espete um palito de fósforo ou então faça alças em E.V.A. coladas nas laterais.

Para participantes com deficiência visual, faça as linhas em relevo (macarrão, barbante ou E.V.A.) e diferencie as peças de cada participante com uma textura diferente.

26. CAIXA DE SÍLABAS

O objetivo do jogo é formar o nome das figuras. A Caixa de Sílabas estimula a atenção, a concentração, a memória, o raciocínio, a percepção visual a discriminação de figuras e sílabas, a noção espacial e o planejamento para organizar as palavras. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Caixas de palitos de fósforo;
- Papel branco;
- Canetinhas;
- Tesoura;
- Revistas, gibis, folhetos de supermercado ou desenhos.



PASSO A PASSO

1. Separe as caixas de palitos de fósforo.
2. Desenhe, ou recorte e cole, as imagens na parte externa da caixa.
3. Escreva o nome da figura, duas vezes, em um papel branco.
4. Recorte o nome das figuras em sílabas, no formato de cartelas retangulares (do tamanho do fundo da caixa).
5. Coloque as primeiras cartelas de sílabas dentro das caixas que correspondem à imagem.
6. Deixe as segundas cartelas de sílabas sobre a mesa.



BRINCADEIRA

1. Espalhar as sílabas recortadas sobre a mesa.
2. Selecionar uma das caixas de fósforos para a jogada.
3. O desafio é montar a palavra correspondente à imagem, escolhendo e organizando as sílabas que estão na mesa.
4. O participante poderá abrir a caixa para conferir se a palavra foi formada corretamente.

Dica

Escreva todas as palavras do jogo em uma folha. Quando houver dificuldade de montar a palavra, mostre a palavra escrita na folha para que seja usada como referência.

27. ACERTE COM A BOLA

O objetivo do jogo é arremessar e acertar a bola nas caixas. O Acerte a Bola estimula a coordenação motora, a preensão, o planejamento motor e espacial (organizar o movimento, a força, calcular a direção e a distância), desenvolve a noção de quantidade e aprimora a coordenação viso-motora. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS ✂

- 10 caixas de sapatos ou de leite;
- Canetinhas;
- 3 Bolas de meia ou de papel (jornal, embrulho, etc.);
- Fita adesiva ou clips.



PASSO A PASSO

1. Recorte a parte superior das caixas.
2. Distribua as caixas para formar uma pirâmide, colocando-as em uma disposição com 4, 3, 2 e 1 caixas.
3. Junte as caixas com clips ou com a fita adesiva.
4. Escreva os números dos pontos na parte interna de cada caixa (os pontos podem variar de acordo com a dificuldade. Coloque os pontos maiores nas laterais e os menores no centro).
5. Para fazer as bolas de papel, amasse os papéis e envolva-os com fita adesiva para dar formato e acabamento. Ou se preferir, faça bola de meia: coloque um pé de meia dentro de outro, torça, vire do avesso, torça de novo e costure com linha e agulha.





BRINCADEIRA

1. Determinar uma distância de onde deverão ser realizados os arremessos. Se for necessário, faça uma marca no chão.
2. Cada participante terá 3 chances de acertar as caixas com as bolas.
3. Quando finalizar os seus arremessos, o participante deve recolher as bolas e somar seus pontos.
4. O desafio é somar o máximo de pontos com os arremessos.

Dica

Para pessoas com dificuldade em arremessar a bola, poderá ser usada a mesma canaleta descrita na página 34.

28. PAINEL DE ATIVIDADES

O objetivo do jogo é completar as casas com informações sobre o dia a dia. O Painel de Atividades estimula a atenção, a concentração, a memória, o raciocínio, a percepção temporal (o ontem, o hoje, o amanhã, os dias da semana, o mês, a temperatura, o clima, as estações, etc.), a discriminação de figuras, letras e números, a capacidade de relacionar o comportamento e as atividades do dia-a-dia, a linguagem e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Tecido liso (pode ser feltro);
- Varão plástico ou cabo de vassoura;
- Plástico transparente grosso;
- Agulha e linha ou grampeador;
- Papel grosso;
- Canetinha.



PASSO A PASSO

1. Corte o tecido numa medida aproximada de 50 cm x 80 cm para fazer o painel.
2. Dobre uma borda do tecido e costure para passar o varão.
3. No topo do painel, costure ou grampeie 2 bolsos de plástico de 10 cm x 5 cm, para colocar cartões com o nome do mês e dia da semana e entre eles, coloque 1 bolso de 5 cm x 5 cm para colocar os números do dia.
4. Faça 4 bolsos de 10 cm x 5 cm com o plástico para colocar cartões com as palavras que farão parte da brincadeira.
5. Faça mais 4 bolsos de 10 cm x 10 cm, para colocar os cartões com desenhos que representam as situações que foram escolhidas (como por exemplo: atividades do dia; alimentação, vestuário, ou sentimentos, etc.).
6. Costure ou grampeie os bolsos no painel.
7. Faça vários cartões de 8 cm x 4 cm para colocar nos bolsos pequenos.
8. Escreva nos cartões pequenos palavras de situações a serem representadas (prato de comida, lanches, camisas, meias, pijamas, brinquedos, carinhas de expressão, etc.).
9. Faça cartões maiores de 8 cm x 8 cm para colocar nos bolsos maiores.
10. Desenhe nos cartões maiores imagens que representem as situações escritas nos cartões pequenos.



BRINCADEIRA

1. O objetivo do painel é ajudar a pessoa a refletir sobre as situações do seu cotidiano e depois registrar no painel suas reflexões.
2. Ajude a pessoa diariamente na leitura e observação do painel com o registro das alterações de cada dia, comparando as diferenças e planejando as atividades.
3. Incentive a pessoa a lembrar qual o mês, o dia e a semana em que estão.
4. Questione como está o tempo, como esteve no dia anterior, o que ela fará durante este dia, o que fará no próximo dia, etc.
5. Estimule a pessoa a relatar com o máximo de detalhes as observações, enriquecendo sua história.

Dica

Para pessoas com deficiência visual, faça o painel e as cartelas em plástico. Desenhe e escreva em relevo com tinta plástica e prenda as cartelas com velcro.

29. COMPLETANDO A FIGURA

O objetivo do jogo é encaixar as peças na cartela. O Completando a Figura estimula a atenção, a concentração, o raciocínio, a percepção visual, a discriminação de figuras, o planejamento (de como organizar as peças), a nomeação e o raciocínio. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Papelão;
- Tecido ou borracha de E.V.A.;
- Tesoura;
- Barbante;
- Cola;
- Canetinha.

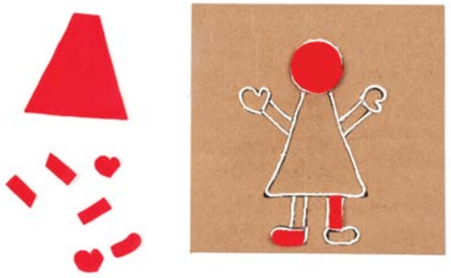


PASSO A PASSO

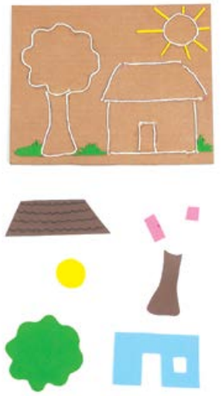
1. Corte uma cartela de papelão.
2. Construa o molde: Faça um desenho no papelão utilizando traços simples que possam ser preenchidos no meio (por exemplo: uma menina, um menino, uma paisagem com sol, árvore, casa, etc.).
3. Sobre as linhas do desenho passe uma generosa camada de cola e coloque o barbante para formar um relevo.
4. Corte pedaços de tecido ou E.V.A. no formato do desenho, como a cabeça, o tronco, as pernas, os braços, etc. (os recortes precisam ser um pouco menores que o desenho, para que possam ser encaixados por dentro para compor a figura).

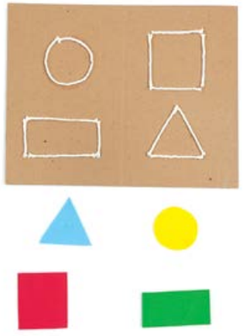
BRINCADEIRA

1. Dispor as peças em cima da mesa.
2. O desafio do jogo é colocar as peças no lugar correspondente dentro do molde e formar a imagem.















30. BINGO DE FORMAS GEOMÉTRICAS

O objetivo do jogo é preencher as casas em uma cartela de acordo com um sorteio. O Bingo de Formas Geométricas estimula a percepção visual, a capacidade de desenvolver o reconhecimento de figuras, o planejamento (de como organizar as peças), a nomeação de formas, a atenção, a concentração, o raciocínio e a linguagem. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Papel cartão ou papelão;
- Régua;
- Tesoura;
- Cola;
- Canetinhas;
- Tampinhas de plástico.



PASSO A PASSO

1. Desenhe em um papel branco 48 figuras geométricas (8 círculos, 8 triângulos, 8 quadrados, 8 retângulos, 8 losangos e 8 trapézios).
2. Pinte as formas em pares da mesma cor (Ex: 2 quadrados vermelhos, 2 quadrados amarelos, 2 quadrados verdes e 2 quadrados azuis).
3. Recorte todas as figuras pintadas e separe-as em 2 grupos iguais (um para montar as cartelas do jogo e o outro grupo para montar as cartas).
4. No papelão, desenhe 6 cartelas de 20 cm x 20 cm.
5. Com canetinha e régua divida as cartelas em quadradinhos de 5 cm x 5 cm, formando as bases das cartelas.
6. 3 cartelas serão para o jogo, as outras três deverão ser recortadas para formar as cartas soltas que serão usadas no sorteio.
7. Cole nas cartelas as figuras do primeiro grupo em uma ordem aleatória, formando 3 cartelas diferentes.
8. Nas cartas soltas, cole o segundo grupo de figuras.
9. Guarde as cartas dentro de um saquinho ou caixa.



BRINCADEIRA

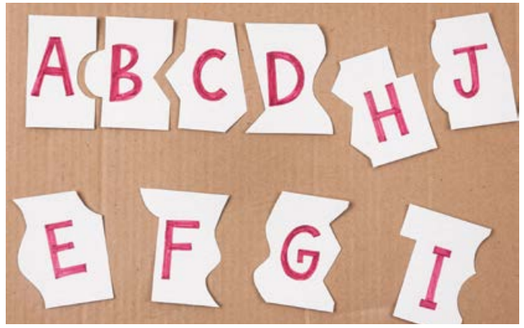
1. Definir quem ficará responsável pelo sorteio.
2. Distribuir as cartelas aos participantes.
3. O responsável pelo sorteio deve retirar do saco uma carta de cada vez, cantando sua forma e sua cor.
4. Em cada sorteio, quem tiver em sua cartela a figura “cantada” (Ex: triângulo azul), deve colocar uma tampinha sobre ela, marcando a figura.
5. O desafio é conseguir completar a fileira de figuras de uma linha horizontal ou vertical, ou então completar todas as figuras da cartela.

31. ABECEDÁRIO

O objetivo do jogo é organizar as letras para formar o alfabeto. O Abecedário estimula a atenção, a concentração, a percepção visual, a discriminação das letras, o planejamento para organizar as peças, a memória e o raciocínio. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

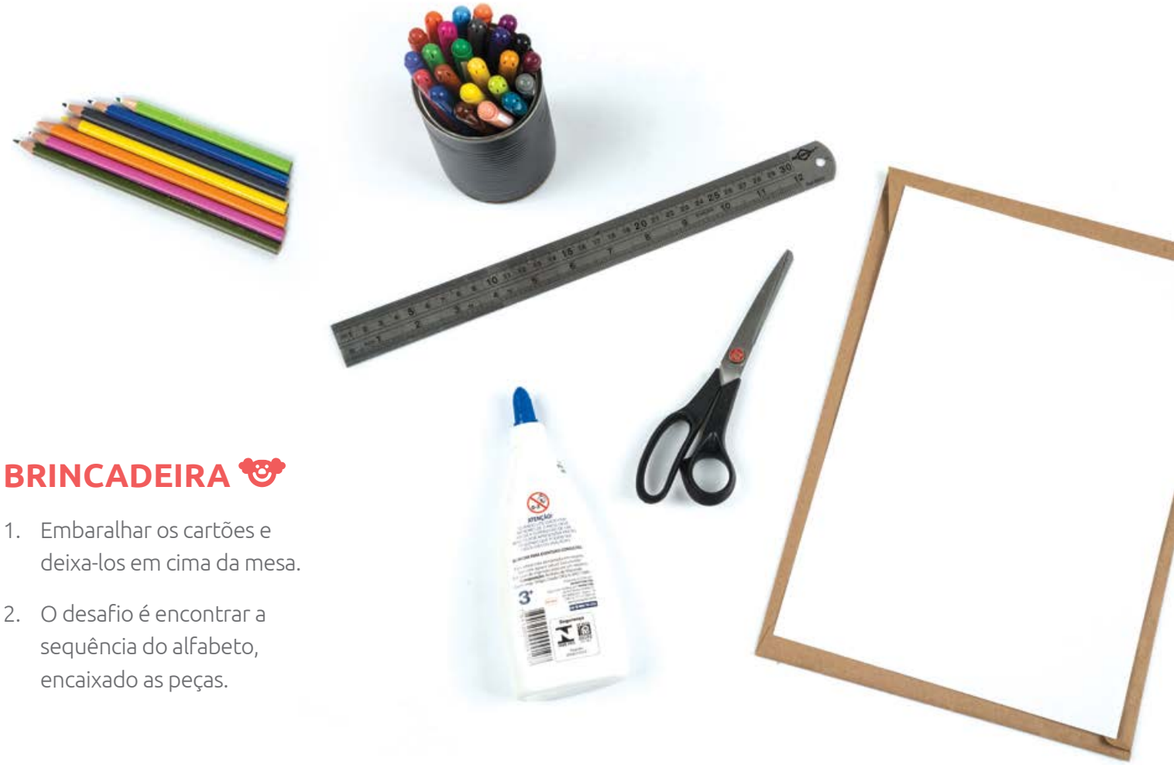
MATERIAIS

- Papel cartão ou papelão;
- Lápis e canetinha;
- Régua;
- Tesoura;
- Cola.



PASSO A PASSO

1. Corte o papel em tiras de 10 cm de largura.
2. Divida as tiras em retângulos de 8 cm (faça traços leves), serão necessários 26 retângulos.
3. Escreva as letras do alfabeto no centro destes retângulos.
4. Nas laterais apague os traços leves e faça formas irregulares (semi-círculos, pontas, curvas, etc.) para criar encaixes diferentes.
5. Recorte com cuidado, separando as letras.



BRINCADEIRA

1. Embaralhar os cartões e deixa-los em cima da mesa.
2. O desafio é encontrar a sequência do alfabeto, encaixado as peças.

Observação

- Faça também cartões com sequência de números.

Dicas

Para facilitar a preensão de pessoas com dificuldade motora, cole a tira sobre um isopor antes de recortar os retângulos para que fiquem em formato de bloco ou peça.

Para pessoas com deficiência visual, faça as letras em relevo com barbante, ou em braile com tinta plástica.

32. BOLA NA CAÇAPA

O objetivo do jogo é encaixar a bolinha na boca da garrafa. O Bola na Caçapa estimula o equilíbrio, a habilidade dos membros superiores, a integração bi-manual, a noção espacial, a atenção, a concentração, o raciocínio, a persistência e o planejamento. Pode-se brincar com 1 participante por vez.

MATERIAIS

- 2 garrafas pets (precisam ser iguais);
- Bolinhas de gude;
- Durex ou fita adesiva colorida;
- Estilete.

PASSO A PASSO

1. Recorte uma das garrafas na altura do rótulo.
2. Coloque as bolinhas no fundo desta garrafa.
3. Vire a outra garrafa de ponta cabeça e encaixe nesta garrafa recortada.
4. Prenda com durex para que não se soltem.

BRINCADEIRA

1. Manter a boca da garrafa virada para cima.
2. Segurar a garrafa com as duas mãos.
3. Fazer movimentos para encaçapar as bolinhas na boca da garrafa.
4. O desafio do jogo é encaçapar todas as bolinhas.
5. Para recolocar as bolinhas na posição inicial e recomeçar o jogo, basta virar o brinquedo de ponta cabeça para que elas voltem a posição original.





33. O NOME É...

O objetivo do jogo é formar o nome das figuras. O Nome É... estimula atenção, a concentração, a percepção visual, o reconhecimento de figuras e letras, o planejamento para organizar a palavra, a memória e o raciocínio. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Figuras de revistas ou desenhos;
- Tesoura;
- Cartolina;
- Canetinhas;
- Cola;
- Tinta relevo, botões ou grãos (para relevo em braile).

PASSO A PASSO

1. Com a cartolina, faça cartelas de 10 cm x 10 cm e, em seguida, cole as figuras.
2. Recorte também quadradinhos de 2 cm x 2 cm e escreva as letras que formam as palavras correspondentes às figuras.



BRINCADEIRA

1. Embaralhar as letras.
2. Selecionar uma figura entre as cartelas. O desafio do jogo é procurar as letras correspondentes e formar o nome da figura.
3. Incentive a linguagem solicitando além da nomeação da figura, a formação de frases, ou peça para a criança criar uma história com aquela palavra.



Observação

- Se achar necessário, escreva em tiras de papel as palavras completas, assim será possível comparar se foram escritas corretamente.

Dica

Para pessoas com deficiência visual, descreva a imagem ou ofereça um objeto para que ela identifique o que é. Solicite que ela soletre a palavra, ou ofereça as cartelinhas com letras em braile.

34. DADO DE HISTÓRIA

O objetivo do jogo é jogar o dado e criar uma história a partir da figura que cair. O Dado de História estimula atenção, a concentração, a memória, a criatividade, o raciocínio, a percepção, a descrição de figuras, a linguagem e a sequencia de pensamentos. Pode-se brincar em dupla ou em grupo.

MATERIAIS

- Papelão;
- Tesoura;
- Cola ou fita adesiva;
- Canetinha ou tinta plástica.



PASSO A PASSO

1. Para fazer um dado de 10 cm x 10 cm, recorte o papelão (veja molde na página 38 – medida: 40 cm + 1 cm de aba / 30 cm + 1 cm de abas de cada lado).
2. Dobre e cole os lados do dado.
3. Faça 6 desenhos diferentes, recorte-os e cole-os nos lados do dado.

BRINCADEIRA

1. Lançar o dado na mesa.
2. O desafio do jogo é nomear, descrever ou contar uma história sobre a imagem que estiver na parte de cima do dado.

Observações

- Se o participante tiver dificuldade de criar uma história sozinho, inicie a história e peça para que ajude a completar partes da história.
- Os desenhos podem ser substituídos por figuras de revistas.



Dica

Para pessoas com deficiência visual, use figuras em relevo.

35. CAIXA-ENCAIXA

O objetivo do jogo é encaixar as peças em seus devidos lugares. O Caixa-Encaixa estimula a preensão manual, a coordenação viso-motora, a percepção visual, a noção de tamanho e de cores, a atenção, a concentração, o raciocínio e a persistência. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Caixa de sapatos, pote de sorvete ou frasco grande de produto de limpeza (não deverá ser de produto tóxico e deverá estar bem limpo);
- Tampas plásticas de diferentes tamanhos ou objetos de diferentes formas;
- Papel para encapar (opcional);
- Estilete;
- Canetinhas ou fitas adesivas coloridas (opcional).



PASSO A PASSO

1. Recorte a caixa de sapatos ou o frasco com o estilete em formatos e tamanhos variados, conforme as formas dos objetos ou tampas do jogo.
2. Pinte ou cole fitas coloridas no contorno dos recortes com as mesmas cores que as peças correspondentes.
3. Se desejar, numere as peças do jogo.

BRINCADEIRA

1. Deixar as tampas ou objetos em cima da mesa, fora da caixa.
2. Incentivar o participante a encontrar onde deverá encaixar cada tampa ou objeto.
3. A brincadeira também pode ser complementada com a contagem da quantidade de peças ou da quantidade por cores.





36. CAI-NÃO-CAI

O objetivo do jogo é tirar os palitos sem deixar as tampinhas caírem. O Cai-não-cai estimula a coordenação manual, a preensão fina, a atenção, a concentração, a percepção visual e tátil, o cuidado, a delicadeza, a estratégia e o raciocínio. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Duas garrafas pet do mesmo tamanho;
- Palitos de churrasco;
- Tampinhas coloridas;
- Fitas adesivas e tintas coloridas (opcional);
- Estilete;
- Alicate e prego.



PASSO A PASSO

1. Recorte as garrafas na altura do rótulo.
2. Encaixe uma dentro da outra (se precisar faça um corte pequeno na borda da garrafa que será encaixada por dentro para que consiga encaixá-la sem fazer prega).
3. Faça um recorte no fundo e na parte de cima do tubo para colocar e tirar as tampinhas.
4. Com o alicate, segure um prego e aqueça-o para fazer furos na garrafa (por onde irão entrar os palitos).
5. Se quiser pinte os palitos com cores diversas.

BRINCADEIRA

1. Colocar aleatoriamente os palitos no tubo, de forma que entrem de um lado e saiam do outro, formando uma teia sem espaços, para segurar as tampinhas.
2. Colocar todas as tampas por cima.
3. Os participantes da brincadeira devem retirar um palito por vez, sem deixar cair as tampinhas.
4. Quando cair alguma tampinha o participante deve retirá-la de dentro do tubo com cuidado para não deixar cair mais nenhuma.
5. Quando todas as tampinhas tiverem caído os participantes devem contar quantas tampinhas tem cada um.
6. O desafio é terminar a brincadeira com o menor número de tampinhas.

Observação

- Se quiser, na parte interna das tampinhas, coloque números que podem ser somados para pontuação final do jogo.





37. JOGO DE CLASSIFICAÇÃO

O objetivo do jogo é formar as sequências das cores apresentadas nas cartelas. O Jogo de Classificação estimula a coordenação manual, a preensão fina, a atenção, a concentração, a memória, a percepção visual, o sequenciamento e a noção de cores. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Caixa de ovos para 6 ou 12 ovos;
- Tampinhas coloridas;
- Papel ou cartolina;
- Canetinhas;
- Tesoura;
- Recursos táteis (lixa, grãos, tecidos, algodão, etc.).

PASSO A PASSO

1. Recorte o papel ou cartolina para formar várias cartelas do tamanho da tampa da caixa.
2. Pinte nas cartelas algumas sequências com as cores das tampinhas (observe o espaço entre um desenho e outro, ele deverá coincidir com o espaço de encaixe da caixa).



BRINCADEIRA

1. Colocar uma das cartelas na tampa da caixa e oferecer várias tampinhas ao participante.
2. Pedir para que ele monte a sequência que está representada na cartela.
3. Se houver mais de um participante, oferecer uma caixa para cada um, apresentando apenas uma cartela, assim eles terão que montar a mesma sequência.
4. O objetivo do jogo é concluir a sequência proposta.





Dicas

Para pessoas com deficiência visual, utilize recursos táteis. Cole diferentes texturas nas cartelas e repita as mesmas texturas na parte superior das tampinhas.

Na parte interna das tampinhas escreva letras ou números e faça cartelas também para estas sequências.

38. VAI-E-VEM

O objetivo do jogo é deslizar o tubo de um lado para o outro. O Vai e Vem estimula o equilíbrio, a coordenação bi-manual, a amplitude de movimentos dos membros superiores, a preensão, a atenção, a previsibilidade, a compreensão de regras, o desenvolvimento de estratégias e a interação social. Pode-se brincar com 2 participantes por vez.

MATERIAIS

- 2 garrafas pets (precisam ser iguais);
- Corda fina ou fio de varal (mais ou menos 5 metros de comprimento);
- 4 argolas (prefira as de plástico, mas podem ser de papel e fita);
- Durex ou fita adesiva colorida;
- Estilete.



PASSO A PASSO

1. Corte o fundo das garrafas.
2. Encaixe uma garrafa na outra, deixando os bicos voltados para as extremidades.
3. Prenda com durex para que não soltem.
4. Corte a corda em duas partes de mesmo comprimento.
5. Pegue as pontas das duas cordas e passe-as por dentro do brinquedo, saindo na extremidade oposta.
6. Em cada ponta de corda amarre uma argola.



BRINCADEIRA

1. De frente para o outro, cada participante deve segurar uma argola em cada mão, mantendo as cordas esticadas.
2. Um dos participantes inicia com o tubo do seu lado. Ele deve abrir seus braços vigorosamente, afastando as cordas uma da outra, para impulsionar o tubo para o outro lado.
3. O outro participante deve aguardar o tubo segurando as argolas com as mãos juntas, permitindo que o tubo se aproxime.
4. Quando o tubo chegar, ele rapidamente deve abrir seus braços, afastando as cordas e impulsionando o tubo de volta a outro participante.
5. O tubo deverá ir e voltar, cada vez com maior velocidade.

Dica

Para pessoas com deficiência visual, coloque um guizo de tamanho médio no interior do tubo, dessa forma ele poderá acompanhar o trajeto da garrafa.

39. MASSA DE MODELAR CASEIRA

O objetivo do jogo é criar formas, objetos e cenários. A Massa de Modelar Caseira estimula a criatividade, destreza manual, a força, a integração bi-manual, os movimentos dissociados dos dedos, a sensibilidade tátil, a atenção, a linguagem e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou em grupo.

MATERIAIS

- 2 xícaras de farinha de trigo;
- 1/2 xícara de sal;
- 1 xícara de água;
- 1 colher de óleo;
- 1/2 colher de vinagre;
- Tinta guache ou corante comestível (se quiser colorir).



PASSO A PASSO

1. Coloque todos os ingredientes (menos a tinta ou corante) em uma vasilha e misture com as mãos até que a massa fique homogênea (a própria pessoa que irá brincar pode amassar).
2. Separe a massa conforme a quantidade de cores que quiser fazer.
3. Em cada parte, coloque uma cor de tinta ou o corante para conseguir a cor desejada e amasse novamente até incorporá-la à massa.
4. Se a massa ficar mole, acrescente um pouco mais de farinha; se ficar dura, pingue um pouco de água.

BRINCADEIRA

1. Deixar que o participante solte a imaginação e crie suas esculturas.
2. Deixar a disposição palitos, faquinhas sem corte ou pequenos pedaços de cabo de vassoura para que fure, corte ou amasse a massinha.



Observações

- Supervisione quando houver a participação de crianças pequenas que costumam levar tudo à boca e opte por corantes ao invés de tinta, evitando risco de intoxicação.
- Ao terminarem de brincar, guarde as massinhas em um pote ou envolva-as num plástico, para não ressecarem.

40. TINTA CASEIRA ATÓXICA

O objetivo do jogo é pintar ou desenhar. A Tinta Caseira Atóxica estimula a habilidade manual, a preensão, a sensibilidade tátil, a criatividade, a atenção, a noção de cores e de formas, a linguagem e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou em grupo.

MATERIAIS

- 2 xícaras de leite em pó;
- Água;
- Corantes comestíveis.



PASSO A PASSO

1. Em uma tigela coloque o leite em pó e aos poucos vá acrescentando água e misturando com um garfo, até conseguir uma consistência cremosa (como a tinta guache).
2. Separe em pequenos potes, conforme a quantidade de cores que desejar.
3. Adicione a cada pote algumas gotas de corante e mexa até conseguir a cor desejada.

BRINCADEIRA

1. Oferecer um papel grosso (a umidade poderá rasgá-lo se for muito fino).
2. Deixar o participante pintar com os dedos, fazendo desenhos, misturando as cores e assim soltar a imaginação e descobrir a magia das cores.

Observação

- A tinta seca rapidamente. Para recuperar a consistência, basta acrescentar algumas gotinhas de água e mexer.



41. CAIXA DE AREIA

O objetivo do jogo é escrever a letra da cartela na areia. A Caixa de Areia estimula a habilidade manual, a preensão, a sensibilidade tátil, a criatividade, a atenção, a imitação, a noção de formas e letras, a atenção, a concentração, a memória, a linguagem e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou em grupo.

MATERIAIS

- Uma caixa de plástico, madeira ou papelão grosso (as laterais não podem ser muito altas);
- Areia limpa;
- Palito de sorvete ou lápis;
- Cartões ou bandejas de isopor com letras, números ou desenhos.



PASSO A PASSO

1. Coloque areia dentro da caixa (cubra o fundo com pelo menos 3 cm de altura de areia).
2. Use cartões prontos de outros brinquedos (ou faça alguns com papelão, cartolina ou isopor).

BRINCADEIRA

1. Colocar a caixa no chão ou em um local plano onde não corra o risco de virar.
2. Oferecer palito, lápis ou deixar quem for brincar escrever com o dedo na areia.
3. Mostrar também cartões com números, letras ou desenhos e pedir que os escreva na areia.
4. Usar o palito deitado para 'apagar' os traços, preparando a areia novamente.
5. O objetivo é soltar a imaginação e traçar livremente na areia, desenvolvendo a criatividade.



Observação

- É importante que a brincadeira tenha a surpevisão de um responsável. Caso os participantes levem as mãos sujas à boca ou olhos lave com água corrente.
- Enterre pequenos objetos na areia para serem encontrados.
- Se a caixa for de plástico, também é possível fazer esculturas na areia. Para isso só é preciso uma pequena garrafa com água com furinho na tampa para molhar a areia.

42. TAPETE DE BRINCAR

O objetivo do jogo é oferecer experiências sensoriais e táteis. O Tapete de Brincar estimula a curiosidade, incentiva a movimentação, a exploração tátil (com objetos de texturas, formas e elementos diferentes), a observação visual e a discriminação auditiva. Na fase de exploração, o participante poderá brincar sozinho e, posteriormente, interagindo com outro participante.

MATERIAIS

- Tapete;
- Linha e agulha ou alfinetes de fralda (alfinete de segurança);
- Elástico de costura;
- Objetos variados que existem em casa (Ex: argola ou pulseira, pente ou escova de cabelo, caneca de plástico, funil, esponja, colher, chaveiros, instrumentos musicais, bolas, carrinhos, bonecas, bichos de pelúcia, etc.).



PASSO A PASSO

1. Escolha objetos que não machuquem e não soltem as peças.
2. Amarre um pedaço de elástico em cada objeto (devendo sobrar uma tira de mais ou menos um palmo de comprimento).
3. Costure a ponta oposta da tira de elástico no tapete ou faça pequenos orifícios neste tapete para passar o elástico por ele e prenda a ponta no avesso.

BRINCADEIRA

1. Colocar a criança deitada ou sentada no tapete.
2. Deixá-la livre para explorar e conhecer as diferentes formas, os materiais, as texturas e o tamanho dos objetos. É importante que a criança faça suas primeiras explorações sozinha, levantando suas próprias hipóteses e impressões.
3. Depois da criança ter brincado por um longo momento, ou já em um outro dia, quando a criança tiver se familiarizado com os objetos, ensine-a também a nomeá-los.
4. O próximo passo é pedir à pessoa um objeto específico do tapete de brincar. Caso ela consiga encontrá-lo, é sinal de que já aprendeu seu nome e que então poderá receber novas informações sobre o objeto.
5. As crianças aprendem poucas informações de cada vez, então cuidado para não exagerar, correndo o risco dela não conseguir memorizar nenhuma. Fale da cor, do tamanho, comente de qual material é feito, quem costuma usá-lo, onde costuma ser guardado, etc.



Outra forma de brincar estimulando a memória:

1. Mostrar o tapete para a pessoa e deixá-la explorar um pouco os objetos.
2. Dobrar o tapete escondendo os objetos.
3. Pedir para a pessoa nomear os objetos que viu.
4. Se houver mais de um participante propor um jogo para ver quem consegue lembrar de mais objetos.

Observação

- Este tapete é indicado para crianças pequenas, com muita limitação motora ou com deficiência visual, mas também pode ajudar pessoas sem deficiência na ampliação de seu conhecimento e sua linguagem, pois além de nomeá-los, podem descrevê-lo, qualificá-lo, etc.

43. TEATRINHO

O objetivo do jogo é criar um cenário, adereços e personagens. O Teatrinho estimula a imaginação, a criatividade, a memória, a atenção, a expressão verbal, a dramatização, a sequencia lógica de pensamentos e a interação social. Pode-se brincar sozinho ou com mais participantes.

MATERIAIS

- Caixa de papelão grande e firme;
- Fita adesiva e Estilete;
- Papel colorido ou retalhos;
- Roupas diversas;
- Maquiagem;
- Tesoura.

PASSO A PASSO

1. Abra (recorte) um dos cantos da caixa.
2. Se a caixa for pequena, pode-se unir outra caixa do mesmo tamanho usando fita adesiva.
3. Com cuidado recorte uma ou duas janelas para formar a abertura do palco.
4. Faça uma cortina usando papel ou retalho.



BRINCADEIRA

1. Criar histórias com novos personagens (aproveitar a sugestão de fantoches das páginas 60 e 62) ou usar fantoches prontos e histórias já conhecidas.
2. Pode-se juntar várias caixas para formar um cenário.
3. Estimular que os participantes criem os figurinos dos personagens com roupas coloridas, fantasias, maquiagem, perucas, chapéus, sapatos, etc.
4. Incentivar que o enredo seja criado pelos participantes, assim a brincadeira será mais espontânea.
5. O planejamento e os ensaios deverão ser realizados e organizados pelos participantes, mas podem receber ajuda de um orientador.
6. Convidar amigos, familiares e vizinhos para a apresentação.

















Brincadeiras

O que vocês vão folhear a seguir são brincadeiras populares que podem sofrer modificações de acordo com a região. A proposta deste material é que a partir destas antigas brincadeiras, possamos desafiar nossa criatividade para modificá-las, adaptá-las e, dessa forma, incluir todas as pessoas que queiram brincar e se divertir.

1. Coelhinho sai da toca.....116
2. Elefantinho colorido.....117
3. Caça ao tesouro.....118
4. Corrida do ovo.....119
5. Adedanha.....120
6. Circuito divertido.....121
7. O mestre pediu.....122
8. Dança com objeto.....123
9. Adoletá.....124
10. Mamãe, posso ir?.....125
11. Mímica.....126
12. Telefone sem fio.....127
13. Anagrama.....128
14. Se eu fosse.....129
15. Caixinha de imitação.....130
16. Continue o desenho.....131
17. O que eu sou?.....132
18. Jogo das letras.....133
19. Duro ou mole.....134
20. Passa anel.....135
21. Seu lobo.....136
22. Dança da bexiga.....137
23. Qual a sua tribo?.....138
24. Arremesso de bambolê.....139
25. Cobrinha.....140

1. COELHINHO SAI DA TOCA

O objetivo da brincadeira é encontrar a sua toca. Coelhinho Sai da Toca estimula habilidade motora, o planejamento, a previsibilidade, a cooperação, a autoconfiança, a socialização, o respeito, a linguagem, desenvolve o equilíbrio, a velocidade, a atenção e concentração, a percepção do espaço e a compreensão de ordens. Pode-se brincar com 10 ou mais participantes.

MATERIAL ✂

- Giz ou fita crepe.

BRINCADEIRA

1. Dividir os participantes em grupos de três, formando vários grupos.
2. Dois participantes dão as mãos, formando a 'toca' e o terceiro, que fica dentro do abraço, será o coelho.
3. Fora das tocas ficam alguns coelhos perdidos (dois ou três).
4. Ao ouvir o sinal: 'Coelhinho sai da toca, um, dois, três', os participantes que estão de mãos dadas formando a "toca" levantam os braços, e todos os coelhinhos devem procurar uma nova toca, inclusive aqueles coelhos perdidos.
5. Quando o coelho entrar, a toca se fecha.
6. Quem não conseguir entrar deverá ficar no centro, esperando uma nova oportunidade.

Outra forma de brincar:

1. Se o número de participantes for pequeno, pode-se desenhar pequenos círculos no chão com um giz, para serem as tocas.
2. A brincadeira começa com um único coelho sem toca.
3. Ao ouvir o sinal: 'Coelhinho sai da toca,... um,... dois,... três', todos os participantes devem trocar de toca.
4. Quando recomeçar a brincadeira, alguém fala: "Coelhinho sai da toca", neste momento, o participante que ficou sem toca senta em uma toca, e dali não poderá mais levantar até o fim da brincadeira.
5. Continua a brincadeira: 'um,... dois,... três', e novamente sobrará mais um participante, que será colocado sentado, até que reste apenas um coelhinho no final.

2. ELEFANTINHO COLORIDO

O objetivo da brincadeira é encontrar objetos da cor 'cantada' para não ser capturado. Elefantinho Colorido desenvolve a habilidade motora, o equilíbrio, a velocidade, a atenção e concentração, a percepção do espaço, o planejamento, a compreensão de ordens, a noção de cores, a autoconfiança, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 3 ou mais participantes.

MATERIAIS ✂

- Lenço para vendar os olhos;
- Objetos ou bolinhas coloridas espalhadas pela sala.

BRINCADEIRA

1. Escolher o local da brincadeira (pode ser no quintal, na sala e na cozinha, ou dentro do quarto, etc.).
2. Deve ser escolhido o comandante para começar a brincadeira.
3. O comandante deve ficar de olhos vendados com pano ou tampados com suas próprias mãos, rodeado pelos demais participantes.
4. O comandante começa a brincadeira gritando: "-Elefantinho colorido".
5. Os demais perguntam: "-Que cor?".
6. O comandante grita alto o nome de uma cor (ex: "-Vermelho"), tira a venda dos olhos e sai em busca dos participantes.
7. Quem encostar em um objeto da cor indicada está salvo e não pode ser pego.
8. O objeto só poderá ser tocado por um participante por vez.
9. Quem não conseguir encontrar um objeto a tempo, e for capturado será o comandante na próxima rodada.

Outra forma de brincar:

O comandante poderá estimular outras formas de busca como, por exemplo:

1. O comandante começa a brincadeira gritando: "-Elefantinho curioso".
2. Os demais perguntam: "-O que vamos buscar?".
3. O comandante grita alto o nome de uma forma (ex: "-Objetos redondos").

3. CAÇA AO TESOURO

O objetivo da brincadeira é encontrar o tesouro escondido. Caça ao Tesouro desenvolve a habilidade motora, a velocidade, a atenção e concentração, a percepção do espaço, o planejamento, a compreensão de ordens, a memória, a associação de ideias, a cooperação, a socialização, a autoconfiança, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 4 ou mais participantes.

MATERIAIS ✂

- Lápis e papel (para escrever as pistas);
- "Prêmio";
- Fitas.

BRINCADEIRA

1. Esconder um tesouro que será caçado. Pode ser um brinquedo, doces ou qualquer objeto de interesse dos participantes.
2. Escrever pistas para encontrar o tesouro com charadas, enigmas, frases incompletas, anagramas, cruzadas ou até mesmos desenhos, facilitando ou dificultando as pistas e dicas, de acordo com a idade e necessidades de cada grupo ou dupla.
3. Esconder as pistas.
4. Dividir os participantes em 2 ou mais grupos (formar grupos equilibrados para que disputem com igualdade).
5. Determinar onde será realizada a brincadeira (na sala, no quarto, pela casa toda, etc.) e esclarecer o que será permitido e o que não poderá ser realizado (ex: não poderão subir no armário, poderão pedir ajuda, etc.).
6. O tesouro poderá ser o próprio prêmio (bala, pipoca, sorvete ou brinquedos).

Observação

- Se os grupos ou duplas divergirem muito um do outro em relação ao desempenho, capacidade ou idade para realizarem as tarefas, faça rotas diferentes que levem ao mesmo tesouro, adaptando as dificuldades das pistas para que todos tenham chance de encontrar o tesouro. Neste caso, use fitas coloridas para diferenciar as pistas de cada equipe.

4. CORRIDA DO OVO

O objetivo da brincadeira é chegar ao final da corrida sem derrubar o ovo. Corrida do Ovo desenvolve a habilidade motora, o equilíbrio, a velocidade, a habilidade em segurar com a boca a colher (propriocepção oral), a atenção e concentração, a organização e a percepção espacial, a socialização, a autoconfiança, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 2 ou mais participantes.

MATERIAIS ✂

- Colheres;
- Ovos cozidos.

BRINCADEIRA

1. Escolher um local amplo para realizar a brincadeira (tire cadeiras, móveis e objetos do chão).
2. Distribuir uma colher e um ovo cozido para cada participante.
3. Determinar onde será o ponto de largada e o ponto de chegada da corrida.
4. Demonstrar como segurar a colher com a boca, equilibrando nela o ovo, sem deixá-lo cair. Permitir que os participantes experimentem.
5. Posicionar todos na 'linha de largada', com as mãos para trás.
6. Ao sinal de largada todos devem sair cuidadosamente para que os ovos não caiam. Se o ovo cair, o participante deve pegá-lo no chão e voltar para o mesmo lugar onde estava, antes do ovo cair.
7. O desafio é chegar à linha de chegada antes dos demais participantes.

Observações

- Para participantes com mais dificuldade, permitir que segurem a colher com uma das mãos, com as duas ou diminuir o percurso.
- Para aumentar a dificuldade e deixar a brincadeira mais divertida, coloque obstáculos como pneus, caixas para desviar, mesas para passar por baixo, no decorrer do percurso ou fazer uma corrida de revezamento.

5. ADEDANHA

O objetivo da brincadeira é preencher todas as colunas com palavras que comecem com a letra escolhida. Adedanha estimula a memória e o raciocínio rápido, desenvolve a habilidade de escrita, a atenção e a concentração, a associação de ideias, o planejamento, a compreensão de ordens, a autoconfiança, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 2 ou mais participantes.

MATERIAIS

- Régua;
- Papel;
- Lápis ou caneta.

BRINCADEIRA

1. Distribuir papel e caneta para todos os participantes.
2. Dividir o papel em mais ou menos 6 colunas.
3. Os participantes definem juntos quais os temas que serão escritos em cada coluna (ex: nome, cidade, fruta, cantor, objeto, partes do corpo humano, cor etc.).
4. Um dos participantes escolhe uma letra.
5. Após a escolha da letra, cada participante deve secretamente escrever nas respectivas colunas de temas escolhidos, palavras com a letra escolhida (Ex: letra A – nome: Ana/ cidade: Araraquara/ fruta: Abóbora / cor: Azul, etc.).
6. Quem conseguir escrever todas as colunas e acabar primeiro, grita: "- ADEDANHA", e todos os outros devem parar de escrever.
7. Este participante deve interrogar os demais, perguntando quais palavras cada um colocou.
8. Quem colocou palavras exclusivas ganha 10 pontos por palavra, quem colocou palavras iguais ao de outro participante, ganha 5 pontos.
9. Na última coluna, cada participante deve marcar sua soma de pontos da rodada.
10. Na rodada seguinte, quem escolhe a letra é o participante que preencheu as colunas primeiro.
11. Serão jogadas várias rodadas, o desafio da brincadeira é somar a maior pontuação no final.

6. CIRCUITO DIVERTIDO

O objetivo da brincadeira é realizar todas as atividades do circuito em menos tempo. Circuito Divertido desenvolve a habilidade motora, a velocidade, a atenção e a concentração, o planejamento, a organização de estratégias, a compreensão de ordens, a previsibilidade, a cooperação, a socialização, a autoconfiança, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 4 ou mais participantes.

MATERIAL

- Ver sugestões de circuitos ao lado.

BRINCADEIRA

1. Dividir os participantes em pequenos grupos e criar um circuito com atividades diversas.
2. Organizar o espaço, separando em cada canto os materiais necessários para a prova.
3. Escolher atividades que tenham um tempo parecido para execução, para que os grupos possam rodar entre eles.
4. A cada sinalização de que o tempo acabou, o grupo que concluiu a atividade ganha um ponto e o que não concluiu não marca.
5. Em seguida os grupos trocam de atividades, até que tenham passado por todas.
6. A brincadeira termina quando os grupos passarem por todas as atividades. O desafio é concluir a brincadeira com mais pontos.

Sugestões de circuitos:

1. Circuito para brincar em ambientes fechados:

- Quebra cabeça;
- Encher bexigas;
- Pintar um grande desenho;
- Montar sequência de história;
- Confeccionar um brinquedo de sucata;
- Desenhar um boneco usando pincel e tinta (com a boca);
- Vestir o outro participante com os olhos vendados, sem que o amigo ajude ou atrapalhe.

2. Circuito para brincar em ambientes externos:

- Pular um obstáculo;
- Andar sobre uma barra;
- Caminhar entre pneus;
- Pular corda;
- Correr num saco;
- Passar dentro de um túnel;
- Acertar uma bola no cesto;
- Corrida sentada.

7. O MESTRE PEDIU

O objetivo da brincadeira é realizar as atividades solicitadas pelo mestre. O Mestre Pediu desenvolve a atenção, a imitação, a habilidade motora, a observação, a percepção do outro e de si mesmo, a compreensão de ordens, a cooperação, a socialização, a autoconfiança, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 2 ou mais participantes.

BRINCADEIRA

1. Formar um círculo com os participantes.
2. Um dos participantes é escolhido para ser 'o mestre'.
3. O mestre solicita as tarefas e todos os demais devem cumpri-las (ex: "O mestre pediu...coçar a cabeça" ou "O mestre pediu... pular de um pé só" ou "O mestre pediu... mostrar a língua batendo palma").
4. O participante que não cumprir as tarefas ou que se confundir com os movimentos serão eliminados da rodada.
5. A brincadeira termina quando restar apenas um participante.

8. DANÇA COM OBJETO

O objetivo da brincadeira é dançar toda a música sem deixar cair o objeto. Dança com Objeto desenvolve a habilidade motora, o equilíbrio, a propriocepção (percepção do corpo no espaço), a percepção dos movimentos do outro, a percepção do espaço, a atenção, o planejamento, a cooperação, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 2 ou mais participantes.

MATERIAIS

- Objetos leves e sem ponta, como: laranja, bola, ursinho de pelúcia, etc.

BRINCADEIRA

1. Dividir o grupo de participantes em duplas (nas duplas os participantes precisam ter mais ou menos a mesma altura).
2. Preparar uma música para tocar ou combinar com os participantes qual música deverá ser cantada por todos.
3. Os participantes devem ficar de frente um para a outro, com o objeto escolhido apoiado em suas testas (cada participante deverá permanecer com suas mãos cruzadas nas costas).
4. Quando começar a música, as duplas devem dançar equilibrando o objeto sem deixar cair.
5. Serão eliminadas da brincadeira as duplas que deixarem cair o objeto.
6. A brincadeira termina quando restar apenas uma dupla.

Observação

- Para dificultar a brincadeira, coloque músicas com ritmos diferentes e dê comandos como: dance com um pé só, dance balançando as mãos, dance mostrando a língua, etc.

9. ADOLETÁ

O objetivo da brincadeira é cantar as sílabas tocando na palma da mão do outro participante. Adoletá desenvolve a habilidade motora, velocidade do movimento das mãos, atenção e a concentração, o planejamento motor, a compreensão da sequência dos movimentos e a previsibilidade, aumenta a autoconfiança, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 3 ou mais participantes.

BRINCADEIRA

1. Pedir para os participantes sentarem-se em roda, próximas uma das outras.
2. Os participantes deverão intercalar suas mãos, colocando a mão direita sobre a mão esquerda do participante a seu lado (todas com a mão direita virada para baixo e a mão esquerda virada para cima).
3. Um participante será escolhido para iniciar a brincadeira.
4. Ele começará batendo sua mão direita na mão esquerda do participante a seu lado e cantará a primeira sílaba da música.
5. O segundo participante, que recebeu a palmada em sua mão esquerda, cantará outra sílaba da música e baterá sua mão direita na mão esquerda do participante a seu lado.
6. O último participante a ser atingida será eliminado, e o jogo recomeçará, até sobrar apenas um participante.

Música:

"A-do-le-tá;

Le-peti-peti-polá;

Le-café-com-chocolá;

A-do-le-tá;

Puxa-o-rabo-do-tatu;

Quem-saiu-foi-tú!"

Observação

- O participante que for atingido pelo último tapa, poderá tentar tirar sua mão antes de ser atingido, conseguindo assim se livrar, aí sairá o participante que não conseguiu bater em sua mão.

10. MAMÃE, POSSO IR?

O objetivo da brincadeira é chegar à linha oposta. Mamãe, posso ir? desenvolve a habilidade motora, o equilíbrio, a velocidade, a atenção, a memória, associação de ideias, a percepção do espaço, o planejamento motor, a compreensão de ordens, a autoconfiança, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 4 ou mais participantes.

MATERIAL

- Giz.

BRINCADEIRA

1. Fazer duas linhas paralelas no chão com uma distância de 5 ou 6 metros entre elas.
2. Escolher um participante para ser a mãe ou o pai na brincadeira.
3. Esse participante ficará em frente a uma das linhas de costas para o resto do grupo, enquanto os demais ficam alinhados lado a lado sobre a linha oposta.
4. O objetivo da brincadeira é tentar chegar ao outro lado, na linha atrás da mãe ou do pai.
5. Disfarçando sua voz, um participante de cada vez grita: "Mamãe/Papai, posso ir?".
6. Então a mãe/pai responde: "Pode".
7. E este participante pergunta: "Quantos passos?".
8. A mãe/pai deverá escolher o número e o tipo de passo, para este participante, por exemplo: 'dois passos de elefante' (que são dois passos bem grandes), três passos de passarinho (que são dois passos pequenos), um passo de formiguinha (que é um passo ainda menor), etc.
9. Todos os participantes devem perguntar, um por vez, até que um deles alcance a linha oposta vencendo a brincadeira.

Observação

- Para dificultar a brincadeira a "mãe/pai" também poderá pedir para os participantes darem passos para trás.

11. MÍMICA

O objetivo da brincadeira é adivinhar a palavra certa. Mímica desenvolve a dramatização, a habilidade motora, a atenção e a concentração, a memória, a associação de ideias, a percepção do corpo e do espaço, o planejamento, a compreensão de ordens, a cooperação, a autoconfiança, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 4 ou mais participantes.

MATERIAIS ✂

- Papel;
- Caneta ou lápis;
- Saco plástico ou caixa.

BRINCADEIRA

1. Escrever em diferentes papéis algumas palavras, dobre-os e coloque-os dentro do saco ou caixa.
2. Dividir os participantes em duplas.
3. O objetivo neste jogo é acertar a palavra mágica, com dicas ou mímicas.
4. As dicas consistem em gestos ou sinais que possam indicar à palavra mágica.
5. Uma dupla deverá ser escolhida para começar a brincadeira.
6. Esta dupla sorteará um papel e secretamente irá ler e combinar como poderão interpretar aquela palavra.
7. A dupla de mímicos permanece até que alguma dupla acerte.
8. A dupla que acertar a palavra será a próxima a fazer as mímicas.

Outra forma de brincar:

1. Nesta forma de brincar são usadas somente palavras para adivinhar a palavra mágica, por exemplo: se a palavra mágica for "cachorro", a dica poderá ser 'animal' ou 'patas', etc.
2. Cada dupla poderá fazer uma pergunta e tentar uma resposta para tentar acertar a palavra, se não acertar, passará a vez para a próxima dupla, e assim por diante, até que alguma acerte.
3. A dupla que acertar sorteará nova palavra e a adivinhação recomeça.
4. Para participantes mais experientes use palavras mais difíceis. Caso o participante não saiba ler, outra pessoa que não esteja participando da brincadeira poderá ler o papel sorteado e contar no ouvido da dupla a palavra mágica.

Observação

- Não podem ser usadas palavras para interpretar o que se quer.

12. TELEFONE SEM FIO

O objetivo da brincadeira é enviar uma mensagem. Telefone Sem Fio desenvolve a atenção e a concentração, a compreensão auditiva, a memória, a compreensão de ordens, o sequenciamento de ideias, a cooperação, a autoconfiança, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 4 ou mais participantes.

BRINCADEIRA

1. Os participantes podem se sentar em um círculo ou em fila.
2. A brincadeira consiste em passar uma mensagem elaborada pelo primeiro participante, para ser enviada ao último participante.
3. O primeiro participante começa criando uma frase e dizendo-a bem baixinho no ouvido do segundo participante, que está ao seu lado.
4. Este participante, por sua vez, deverá repetir a frase no ouvido do terceiro e assim sucessivamente até o último.
5. O último a receber a mensagem deverá dizer em voz alta a frase que ouviu.
6. Raramente chegará a mesma dita pelo primeiro participante da roda, o que garante a diversão do jogo.

Observações

- As frases devem ser criadas de forma a poderem ser interpretadas de formas diferentes, o que tornará a brincadeira mais engraçada, por exemplo: "Eu só tinha um mamão, aí minha mãe chamou e me ofereceu café", ela poderá chegar ao final da linha assim: "Eu só tinha uma mão, minha mãe chorou e me deu o pé".
- Também podem ser criados temas ou palavras, para que as frases sejam construídas em relação a eles.

13. ANAGRAMA

O objetivo da brincadeira é formar o maior número de palavras. Anagrama desenvolve a habilidade de escrita, a atenção e a concentração, a memória, a associação de letras e sílabas para formar palavras, a percepção e organização especial, o planejamento, cooperativismo, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 4 ou mais participantes.

MATERIAIS ✂

- Papel;
- Caneta;
- Fita adesiva (opcional).

BRINCADEIRA

1. Os participantes podem ser divididos em duplas ou em grupos.
2. Escrever um cartaz com três palavras, separando-as por sílabas.
   Ex: PA-LI-TO, BO-LA-CHA, CA-NE-TA.
3. Os participantes deverão tentar formar palavras reorganizando as sílabas.
   Ex: pato, bota, bola, lata.
4. O desafio é conseguir formar o maior número de novas palavras.

14. SE EU FOSSE...

O objetivo da brincadeira é criar uma personagem. Se eu fosse... desenvolve a imaginação, a atenção, a concentração, a memória, a criatividade, a associação de ideias, a dramatização, o planejamento, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 2 ou mais participantes.

BRINCADEIRA

1. Primeiro perguntar: "Se você fosse um bicho, que bicho seria?".
2. Incentivar o participante a usar a criatividade na hora da resposta, em seguida pedir para imitar o bicho escolhido.
3. Depois será a vez do participante perguntar aos demais.
4. As perguntas podem ser sobre frutas, objetos, palavras, esportes, profissões, etc.

Observação

- Outra ideia é desafiar os participantes a responderem em forma de verso. Ex: "Se eu fosse um bicho, seria um cão para uivar na janela e espantar o ladrão!".

15. CAIXINHA DE IMITAÇÃO

O objetivo da brincadeira é imitar a tarefa solicitada. Caixinha de Imitação desenvolve a dramatização, a habilidade motora, o equilíbrio, a atenção e a concentração, a memória, a associação de ideias, o planejamento, a compreensão de ordens, a autoconfiança, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 3 ou mais participantes.

MATERIAIS

- Papel;
- Caneta ou lápis;
- Caixa ou saco.

BRINCADEIRA

1. Escrever em pequenos pedaços de papéis várias tarefas engraçadas e desafiadoras, que sejam adequadas à faixa etária dos participantes. Colocar os papeizinhos dobrados dentro de uma caixa ou saco. Ex: faça uma careta muito feia; lata como um cachorro pequeno; recite um poema, etc.
2. Os participantes devem sentar-se em roda e passar a caixa de mão em mão enquanto cantam uma música.
3. Quando a música acabar, quem estiver com a caixa nas mãos deve retirar de dentro dela um papelzinho, ler e cumprir a tarefa determinada ali.
4. A brincadeira acaba quando terminarem os papéis.

Observação

- Junto com a tarefa, coloque uma charada. Caso o participante acerte a resposta ele não precisará cumprir a tarefa.

16. CONTINUE O DESENHO

O objetivo da brincadeira é desenhar em grupo para criar um desenho. Continue o Desenho desenvolve a atenção, a concentração, a memória, a associação de formas e figuras, a percepção do espaço, o planejamento, a cooperação, a socialização, o respeito, a criatividade, a imaginação e a linguagem. Pode-se brincar com 2 ou mais participantes.

MATERIAIS

- Papel;
- Canetinhas ou lápis.

BRINCADEIRA

1. Os participantes devem sentar em círculo ao redor da mesa ou no chão.
2. Um dos participantes começa a brincadeira fazendo um traço no papel com lápis ou canetinha.
3. O próximo participante continua, acrescentando mais um traço.
4. Passar o papel sucessivamente aos participantes.
5. Os traços irão formando um desenho até serem finalizados pelo último participante.
6. O primeiro participante, que deu inicio a brincadeira deve adivinhar o que o traço virou.
7. Incentivar os participantes a fazerem traços com contornos que possam parecer desenhos, e que possam despertar a imaginação das outras crianças, assim será mais fácil desvendar o que foi desenhado.

Observação

- Enquanto os participantes fazem o traço, ao mesmo tempo poderão contar uma história que deverá ter continuidade no próximo participantes que repete a ação de desenhar o traço enquanto dá continuidade a mais uma parte da história, e assim por diante.

17. O QUE EU SOU?

O objetivo da brincadeira é adivinhar o que é que está desenhado ou escrito nas costas. O que eu sou? desenvolve a habilidade motora, o equilíbrio, a atenção, a concentração, a memória, a elaboração de perguntas, a associação de ideias, a criatividade, a percepção do espaço, a cooperação, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 2 ou mais participantes.

MATERIAIS

- Papel;
- Fita adesiva;
- Caneta ou lápis.

BRINCADEIRA

1. Sem que os participantes vejam, escreva ou desenhe em pequenos papéis o nome de animais, frutas, objetos escolares, brinquedos, etc.
2. Com uma fita adesiva cole um papel nas costas de cada participante.
3. Os participantes deverão caminhar pela sala fazendo perguntas como: 'Eu tenho patas?'; 'Eu sei latir?'; etc.
4. Os participantes só podem responder às perguntas sim ou não, sem dar dicas sobre o desenho ou palavra colado às costas do interlocutor.
5. O objetivo do jogo é que todos os participantes consigam descobrir o que está colado em suas costas.

Observação

- Poderão ser usadas figuras ou palavras de jogos ou recortes de revista.

18. JOGO DAS LETRAS

O objetivo da brincadeira é encontrar letras para as palavras escolhidas. Jogo das Letras desenvolve a atenção, a concentração, a alfabetização, a memória, a criatividade, a associação de ideias, a socialização e a linguagem. Pode-se brincar com 2 ou mais participantes.

MATERIAL

- Cartões ou blocos com as letras do alfabeto.

BRINCADEIRA

1. Pedir para que os participantes sentem em círculo.
2. Distribuir pela mesa ou pelo chão as letras viradas para baixo.
3. Dizer uma categoria de palavra, pode ser "cor", "animal", "planta" ou outro, e solicitar que os participantes destampem os olhos e peguem uma letra.
4. Pedir para cada participante dizer uma palavra na categoria escolhida com a letra que pegou e pedir que mostre o cartão com a letra.
5. Quem errar a letra ou não souber uma palavra naquela categoria com a letra escolhida deverá pagar uma prenda.

Observações

- Para variar a brincadeira coloque uma música e peça para os participantes andarem ou dançarem, e quando a música parar, elas pegam as letras.
- Para crianças com dificuldade visual, use letras em auto relevo (com contorno de barbante, cola ou em braile).

19. DURO OU MOLE

O objetivo da brincadeira é não ser pego. Duro ou Mole desenvolve a habilidade motora, o equilíbrio, a velocidade, a manutenção da postura, a atenção, a percepção do espaço, o planejamento, compreensão de regras, a previsibilidade e a socialização. Pode-se brincar com 4 ou mais.

BRINCADEIRA

1. Determinar uma área por onde os participantes poderão correr.
2. Escolher um participante que será o 'pegador' e um ou dois participantes que serão 'coringas', antes de iniciar a brincadeira.
3. Peça aos participantes que formem um círculo ao redor do "pegador".
4. Peça ao "pegador" que conte até 5 enquanto todos os participantes saem correndo.
5. O pegador deve então sair correndo atrás e tentar pegar os demais.
6. Em quem o "pegador" encostar, ele deve falar "duro" e o participante deverá permanecer parado, imóvel, no lugar onde foi pego.
7. Um dos participantes denominado como "coringa" poderá libertar o participante pego, encostando a mão nela e gritando "mole".
8. O "pegador" deverá pegar pelo menos três participantes para fechar uma jogada.
9. Recomeça a brincadeira como "pegador" o participante que permaneceu mais tempo imóvel depois de pego.

Observação

- Oriente os participantes que são maiores e mais ágeis a terem cuidado com os menores e/ou com mais dificuldades em correr.

20. PASSA ANEL

O objetivo da brincadeira é descobrir com quem está o anel. Passa Anel desenvolve a habilidade manual, o controle postural, a atenção, a percepção de detalhes, o planejamento, a compreensão de ordens, a previsibilidade, a socialização e a linguagem. Pode-se brincar com 3 ou mais participantes.

MATERIAL

- Um anel, pedrinha, moeda, bolinha de gude ou outro pequeno objeto.

BRINCADEIRA

1. Peça aos participantes que sentem formando um círculo.
2. Escolher um participante para passar o anel, ele será o "passador" e deverá segurar o anel com as mãos em forma de concha.
3. Os demais participantes esperam com as mãos juntas (como um envelope), para que o passador passe as mãos em concha lentamente por entre as mãos delas.
4. O passador irá passar por cada participante, mais de uma vez, até que em um determinado momento deixará cair o anel nas mãos de um participante, sem que ninguém veja.
5. Deverá continuar a passar a mão em concha pelos participantes, para ninguém perceber com quem está.
6. O passador escolherá um participante, que não esteja com o anel, para adivinhar com quem ele deixou o anel.
7. Se este participante adivinhar, ele será o novo "passador", se errar sairá do jogo.

Outra forma de brincar:

1. Para dificultar a brincadeira o passador poderá escolher dois objetos, ao invés de um.
2. Cada objeto deverá ser passado para participantes diferentes.
3. O advinhador deverá descobrir com quem está e qual é o objeto.

21. SEU LOBO

O objetivo da brincadeira é criar uma história e correr do lobo mau. A brincadeira Seu lobo desenvolve a habilidade motora, o equilíbrio, a velocidade, a atenção, a criatividade, a associação de ideias, a percepção do espaço, o planejamento, a previsibilidade, a cooperação, a socialização e a linguagem. Pode-se brincar com 3 ou mais participantes.

BRINCADEIRA

1. Escolher e delimitar a área aonde deverá ser realizada a brincadeira.
2. Selecionar um participante para ser 'o Lobo' e pedir para que ele se esconda.
3. Os demais participantes, de mãos dadas, saem para 'passear', cantando:
   "-Vamos passear na floresta, enquanto o seu lobo não vem.
   -Tá pronto seu lobo?".
4. O Lobo responde:
   "- Não, estou tomando banho...".
5. Os participantes continuam o passeio, cantando. Logo em seguida perguntam novamente: "-Tá pronto Seu Lobo?".
6. O Lobo responde:
   "- Não, estou me enxugando...".
7. Os participantes continuam andando pra lá e pra cá, sem saírem do espaço previamente delimitado para a brincadeira.
8. O Lobo poderá criar a sequência de sua história, conforme quiser.
9. E a brincadeira vai se seguindo, até que em um momento, o Lobo responde: "... Estou pronto e vou te pegar...".
10. Dito isto, os participantes devem sair correndo pois o Lobo tentará pegar um deles.
11. Quem for pego, será 'o Lobo' na próxima brincadeira.

Observação

- Oriente os participantes que são maiores e mais ágeis a terem cuidado com os menores e/ou com mais dificuldades em correr.

22. DANÇA DA BEXIGA

O objetivo da brincadeira é estourar as bexigas dos outros sem deixar que estourem as suas. Dança da Bexiga desenvolve a habilidade motora, o equilíbrio, a rapidez, a agilidade, a atenção, a percepção do espaço, o planejamento, a previsibilidade, a autoconfiança e a socialização. Pode-se brincar com 3 ou mais participantes.

MATERIAIS

- Bexigas;
- Barbante;
- Tesoura;
- Aparelho de som (opcional).

BRINCADEIRA

1. Organizar o espaço da brincadeira, retirando móveis e objetos para evitar acidentes.
2. Dar duas bexigas para cada participante e pedir que encham suas bexigas.
3. Amarrar em cada bexiga já cheia um pedaço de mais ou menos 40 cm de barbante.
4. Amarrar uma bexiga em cada perna do participante.
5. Colocar uma música ou anunciar o início da brincadeira.
6. O objetivo da brincadeira é que os participantes tentem estourar as bexigas dos demais enquanto protegem a sua próprias bexigas.
7. Não pode segurar, puxar ou empurrar, para evitar acidentes.
8. A brincadeira termina quando só restar um participante com a bexiga sem estourar.

23. QUAL A SUA TRIBO?

O objetivo da brincadeira é responder ao comando respeitando a característica da figura. Qual a sua tribo? desenvolve a atenção e a concentração, memória, a criatividade, a associação de ideias, a percepção de formas e imagens, a compreensão de ordens, a autoconfiança, a socialização e a linguagem. Pode-se brincar com 3 ou mais participantes.

MATERIAIS

- Papel e papelão;
- Caneta;
- Revista ou desenho;
- Cola;
- Fita adesiva ou barbante.

PASSO A PASSO

1. Convide para recortarem figuras ou desenhar e pintar vários desenhos.
2. Cole as figuras no papelão.
3. Prenda um barbante nas pontas superiores do desenho para pendurá-lo no pescoço, ou prenda com uma fita adesiva no peito dos participantes.

BRINCADEIRA

1. Pendurar uma figura em cada participante da brincadeira.
2. Dar instruções para os participantes de acordo com cada grupo das figuras.
   Ex: - Quem é fruta levante o braço;
   - Quem é vermelho ajoelhe;
   - Quem for animal fique de quatro; etc.

Dicas

Para pessoas com baixa visão, procure usar cores contrastantes.

No caso de pessoas cegas, escreva em braile o nome da figura e estabeleça alguns detalhes (cor, tamanho, se é bravo, se é macio, etc.).

24. ARREMESSO DE BAMBOLÊ

O objetivo da brincadeira é arremessar o bambolê, encaixando no participante pino. Arremesso de Bambolê desenvolve a habilidade motora, o equilíbrio, o controle postural, a atenção, a concentração, a percepção do espaço, a noção de quantidade, o planejamento, a cooperação, a autoconfiança, a socialização, o respeito e a linguagem. Pode-se brincar com 4 ou mais participantes.

MATERIAL

- Bambolês.

BRINCADEIRA

1. Colocar os participantes parados e organizados como peças de um boliche.
2. Escolher um dos participantes para iniciar o jogo.
3. Este participante deverá escolher em quem ele tentará ‘encaixar’ o bambolê.
4. Peça que o participante que irá arremessar o bambolê fique a uma distância mínima de 5 a 6 passos do participante escolhido.
5. Cada participante poderá arremessar 3 vezes o bambolê.
6. Quando o bambolê encaixar no ‘participante pino’, o arremessador deverá escolher outro participante para tentar a próxima jogada.
7. Cada vez que conseguir acertar um participante marcará um ponto.
8. Quando o primeiro participante esgotar suas 3 jogadas, deverá trocar de lugar com um “participante pino” e este começará uma nova jogada.
9. O Objetivo do jogo é acertar o maior número de arremessos.

Observação

- Caso o participante arremessador tenha baixa estatura e encontre dificuldade para jogar, peça aos demais “participantes pinos” para ficarem de joelhos ou sentarem, com o objetivo de facilitar o jogo.

25. COBRINHA

O objetivo da brincadeira é passar pela corda sem encostar nela. Cobrinha estimula habilidade motora, a previsibilidade, a autoconfiança, o planejamento, desenvolve o equilíbrio, a velocidade, a atenção e concentração e a percepção do espaço. Pode-se brincar com 3 ou mais participantes.

MATERIAL

- Corda ou lençol.

BRINCADEIRA

1. Dois participantes seguram nas extremidades da corda e começam a fazer movimentos com ela, imitando o rastejar da cobra.
2. Os demais participantes devem ultrapassar a corda (de um lado para o outro) sem tocar nela.
3. O participante que tocar na corda substitui um dos participantes que está movimentando a corda.
4. Quando todos os participantes tiverem passado, deverão passar novamente para o outro lado.
5. O objetivo é passar o maior número de vezes sem ter tocado na corda.



Observação

- Antes de iniciar a brincadeira os participantes podem definir o número de vezes em que passarão por debaixo da corda, por exemplo, 3 vezes para cada lado.

CONSTRUINDO UMA MESA DE BRINCAR

O objetivo é criar um objeto para auxiliar o brincar, estudar ou comer. A Mesa de Brincar estimula postura sentada. Se quiser um apoio nas costas, pode-se usar a parede, a cabeceira da cama ou o encosto do sofá. Se quiser use uma almofada firme. A altura da mesa deve permitir o apoio dos cotovelos e antebraços, sem que os ombros se elevem para permitir este apoio. Nesta postura o participante poderá trabalhar com as mãos mais facilmente. Pode ser usada por 1 ou mais participantes.

MATERIAIS ✂

- 5 pedaços de papelão na mesma medida (45 cm x 35 cm);
- 4 rolos de papelão (precisam ser bem firmes);
- Cola;
- Estilete ou serra.



PASSO A PASSO

1. Meça o papelão e recorte com cuidado, para que formem borda uniforme (tente fazer as quinas arredondadas).
2. Recorte os círculos em 4 folhas de papelões onde serão encaixados os pés com cuidado para que fiquem todos na mesma direção e para não ficarem folgados (deixe uma das folhas de papelão sem recortar para fazer o tampo).
3. Cole estas folhas umas nas outras para formar um tampo firme e grosso. Espere secar.
4. Encaixe os pés (se quiser coloque uma generosa quantidade de cola para não soltar). Também precisa esperar secar bem.
5. Cole a folha de papelão (sem os recortes), dando acabamento no tampo.





Observações

- Esta mesa é frágil, não suporta muito peso e nela não devem ser usados objetos perfurantes.
- Não a deixe molhar. Se cair líquidos, enxugue com um pano e deixe secar na sombra para não enrugar.

Alfabetos

1. Alfabeto Português

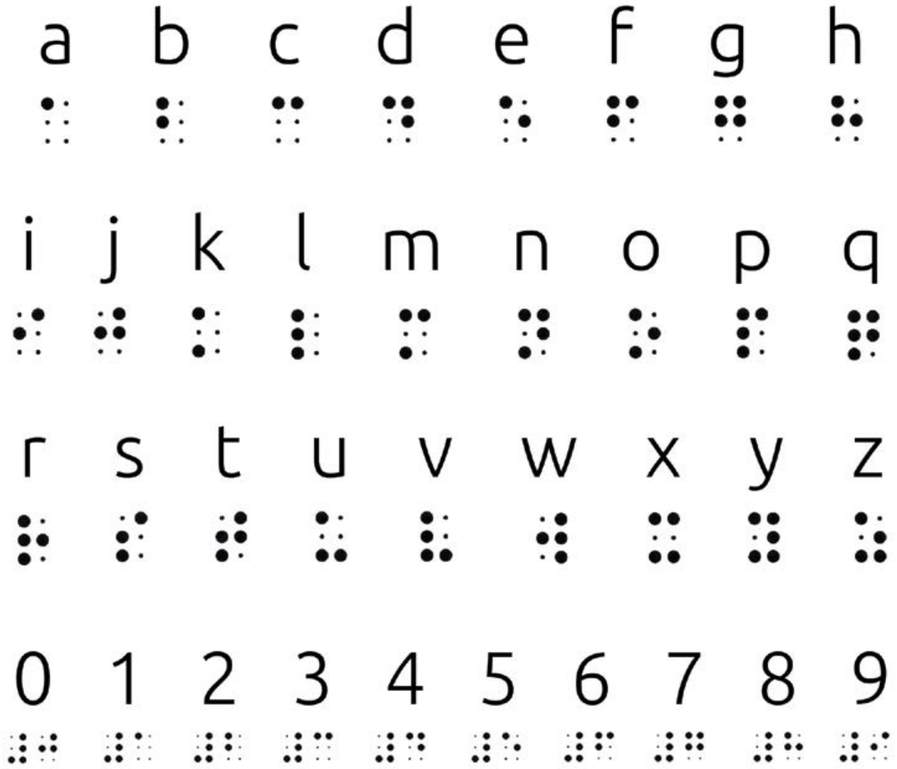
a b c d e f g

h i j k l m n

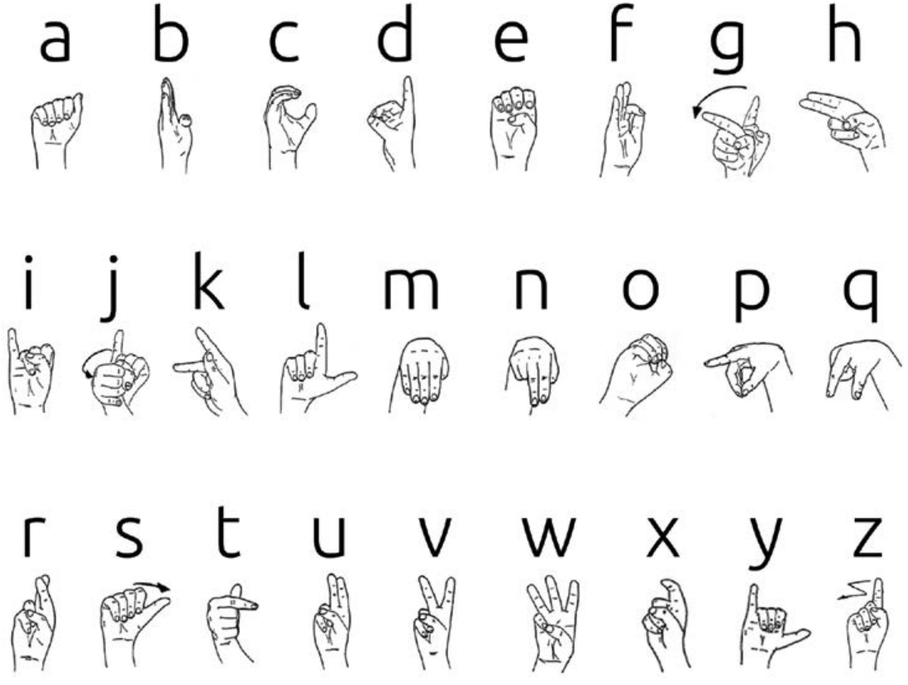
o p q r s t

u v w x y z

2. Alfabeto Braille



3. Alfabeto Dactilológico



Sobre o IMG

O Instituto Mara Gabrilli (IMG) é uma organização sem fins lucrativos que desenvolve e executa projetos para melhorar a qualidade de vida de pessoas com deficiência. Fundado em 1997, o IMG atua no apoio a atletas do esporte paralímpico e na orientação para o desenvolvimento social de pessoas com deficiência em situação de vulnerabilidade social. Além disso, produz e disponibiliza conteúdos e materiais diversos sobre acessibilidade, deficiência e inclusão social com o intuito de gerar impacto na sociedade, tornando-a mais justa e acessível para todos.

www.img.org.br
contato@img.org.br
facebook.com/institutomaragabrilli

Brincar é um direito de todos!

Montar, colorir, pintar,
cantar, dançar... Aprender.

Brincar é um exercício de imaginação e busca de novas habilidades que enriquece o processo de aprendizagem de qualquer criança – tenha ela ou não uma deficiência.

Porque criança não aprende por teorias, mas pelo o que tem a vivenciar. E acredite, criança é tudo igual: quer descobrir, ser desafiada, ter amigos, sonhar.

E um dia, quando as brincadeiras findarem, o que mais a marcará é o afeto e as emoções que ela viveu enquanto brincava. E isso faz toda a diferença para um futuro feliz.

Convido você a instigar essas fontes inesgotáveis de potencialidade a partir da arte de brincar.

Prepare-se para a diversão e boa brincadeira!

Mara Gabrilli

Apoio

LEI DE INCENTIVO À CULTURA

Patrocínio

SANOFI

Realização

instituto Mara Gabrilli

Ministério da Cultura

GOVERNO FEDERAL BRASIL PÁTRIA EDUCADORA