



PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTE NOVA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
ESTADO DE MINAS GERAIS

ATIVIDADE –LÍNGUA PORTUGUESA 6º ANO

“A importância de resgatar as brincadeiras antigas”

As brincadeiras do passado e seus benefícios para saúde

Brincadeiras na rua ou no quintal de casa junto dos amigos, essa era a verdadeira essência dos jogos de antigamente. Brincar até escurecer e só entrar quando os nossos pais chamassem. Eram brincadeiras simples, mas extremamente divertidas e que envolviam muita atividade física e criatividade.

Como as brincadeiras da “velha infância” fazem bem como um todo?

É claro que não se deve deixar as tecnologias e os brinquedos dos dias atuais de fora, mas podemos manter o melhor das duas gerações juntas para extrair o melhor de cada época.

Brincadeiras como pular amarelinha, pular corda, jogar queimada, futebol, handball e dança da cadeira, são apenas alguns dos exemplos das atividades que fazem bem para as crianças, elas contribuem na queima de calorias, para saúde e para o desenvolvimento dos pequenos, e o melhor, são brincadeiras praticamente gratuitas e que pode te deixar ainda mais próximo de seus filhos, além de render muitas gargalhadas e bons momentos.

Curta os bons momentos e fortaleça os laços familiares

Essas brincadeiras citadas acima, além de divertidas, estimulam a desenvolver o equilíbrio, a coordenação motora, o raciocínio lógico, a sociabilidade e a competitividade de uma forma saudável. Mas para isso é preciso incentivar, participar, mostrar como tudo isso fez parte da sua vida e fez um bem danado. Reúna toda sua família nesse fim de semana e compartilhe boas risadas!

Você sabe o que as brincadeiras antigas proporcionam?

Todos nós sabemos que as crianças de hoje em dia precisam da magia de antigamente, toda aquela coisa lúdica que felizmente tivemos a oportunidade de estar envolvidos.

Não é só a nostalgia que vão estar presente nas brincadeiras, a forma que brincávamos antes, proporcionam benefícios como:

- Criatividade
- Respeito ao próximo
- Responsabilidade
- Integração social
- Autonomia
- Independência
- Muito, mas muito bate-papo



1. Esconde-esconde

Um participante é escolhido para ser o pegador. Ele deverá ficar em determinado local (que normalmente é o mesmo local usado para os fugitivos se salvarem), fechar os olhos e iniciar uma contagem, por exemplo, de 1 a 10. Enquanto isso, os outros participantes deverão procurar um local para se esconder. Após o término da contagem, o pegador sai para procurar os demais participantes, que devem tentar chegar até o local combinado para se salvarem, antes de serem encontrados e pegos.

2. Amarelinha

Amarelinha

Consiste em um jogo de pular, normalmente sobre um desenho riscado no chão com giz. A forma mais tradicional é desenhar uma sequência de quadrados e numerá-los de 1 a 10; logo após o último quadrado, desenhar uma nuvem e escrever a palavra "Céu" dentro dela. O objetivo é que o participante passe pelos quadrados pulando, muitas vezes em um pé somente (quando tiver o desenho de apenas um quadrado), e chegue ao final do caminho sem se desequilibrar e sem pisar fora de nenhum quadrado. Não vale também pisar nas riscas. Existem muitas variações e diferentes formas de brincar de amarelinha. O importante é usar a criatividade e divertir-se.



3. Passa-anel

Uma criança passa as suas mãos, que devem estar unidas e com um anel dentro, no meio das mãos de cada um dos participantes. Sem que ninguém perceba, deixa cair o anel nas mãos de um deles. No final, pergunta a um dos participantes com quem ficou o anel. Se ele acertar, recomeça, dessa vez com o vencedor passando o anel. Caso não acerte, pagará o castigo que os outros decidirem.

4. Pião

Pião

Brinquedo em forma de pera, com uma fieira (linha) enrolada na parte arredondada de cima – com a qual se faz girar o pião – e com uma ponta de ferro na parte afilada de baixo. A garotada, geralmente os meninos, brinca apostando quem puxa o pião mais rápido e o mantém girando por mais tempo



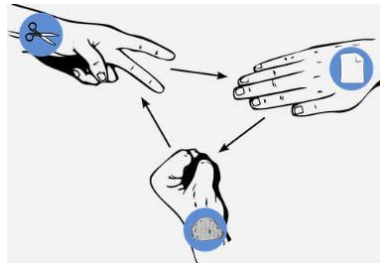
5. Telefone sem fio

As crianças ficam em roda e sentadas. Um participante inicia a brincadeira ao falar uma palavra secreta no ouvido de quem está ao lado. Esta pessoa deve passar o segredo para a seguinte e assim por diante. A última criança da roda deverá dizer alto a palavra, da forma como chegou para ela.

6. Pedra, papel e tesoura

É um jogo de sorte ou azar. Os jogadores devem ficar com as mãos escondidas para trás. Todos deverão falar “pedra, papel ou tesoura” e posicionar as mãos na opção escolhida. A mão fechada significa a pedra, mão aberta significa papel, dois dedos (o indicador e médio) significam a tesoura.

A tesoura ganha do papel e perde da pedra; o papel ganha da pedra e perde da tesoura; a pedra ganha da tesoura e perde do papel.



7. Pipas de papel (papagaio)

Brinquedo feito de armação de varetas que é mantido no ar por meio de uma linha. Normalmente, é feita com varetas de bambu ou outra madeira do tipo, linha, folhas de papel de seda e cola. A montagem da pipa fica a critério da criatividade, mas não se pode esquecer de que a rabiola tem papel fundamental para que ela possa voar. Existem até campeonatos de pipas; neles são avaliadas as características desse brinquedo, como beleza, criatividade, tamanho, entre outros itens.



8. Pega-pegas

O pega-pegas é uma brincadeira muito comum em todo o país e bastante praticada. Consiste basicamente em uma pessoa (o pegador da brincadeira) correndo atrás de alguém ou de um grupo de pessoas. Quando ele consegue encostar em alguém, essa pessoa se torna o pegador e, assim, a atividade prossegue sucessivamente. Também existem muitas variações da brincadeira, veja algumas:

O Gato e o Rato: Os jogadores devem decidir quem será o rato e quem será o gato. O gato corre atrás do rato até conseguir pegá-lo.

Pique das Cores: O jogador inicia o jogo quando fala uma cor – por exemplo, verde. Todos correm para tocar algum objeto da cor que foi solicitada (nesse caso, a cor verde). Quando o jogador pegar uma criança ela deverá ser o próximo pegador e continuar a brincadeira.

Polícia e Ladrão: Os jogadores se dividem em grupos. Um deles será a polícia e o outro o ladrão. O grupo que for o ladrão deve correr do grupo da polícia.

9. Dança das cadeiras

Os participantes ficam dançando em volta de várias cadeiras durante uma música. Ao parar a música, todos devem se sentar nas cadeiras. Quem não conseguir sentar sai do jogo. Uma cadeira tem que ser retirada sempre que alguém sair do jogo.

10. Bola de gude

É uma pequena bola de vidro maciço, pedra ou metal, de diferentes cores, muito usada em jogos e brincadeiras populares. É também conhecida por outros nomes, como biroca, biosca, burquinha, entre outros.

Existem diversas formas de jogar bola de gude, uma delas consiste em fazer alguns buracos na terra. Ganha quem acertar mais bolinhas nos buracos. É uma brincadeira muito divertida e de fácil realização.



Bolinhas de gude.

11. Carrinho de rolimã

Pequeno carro de madeira, construído em uma tábua ou caixote sobre quatro rolimãs. A criança brinca equilibrando-se em cima do carrinho em movimento.

12. Cabo de guerra

Os participantes se dividem em dois grupos iguais. Um grupo segura numa ponta da corda e o outro na outra. Ganha o grupo que puxar mais a corda com mais força.



Cabo de guerra.

13. Vivo ou morto

Nesta brincadeira, um participante é escolhido como líder e deverá ficar de frente para os demais. Quando o líder disser “Morto!”, todos deverão agachar e, quando ele disser “Vivo!”, todos deverão dar um pulo e ficar em pé. Quem não seguir exatamente o comando do líder é eliminado da brincadeira.

14. Cantigas de roda

Brincadeira que envolve canto e dança. Em geral, a criançada canta ao mesmo tempo que faz uma roda e balança o corpo com movimentos de dança.

Mineira de Minas

Sou mineira de Minas,
Mineira de Minas Gerais (BIS)

Rebola bola você diz que dá que dá
Você diz que dá na bola, na bola você não dá!

Sou carioca da gema,
Carioca da gema do ovo (BIS)

Rebola bola você diz que dá que dá
Você diz que dá na bola, na bola você não dá!

Como brincar: fazer uma roda com as crianças, dar as mãos, começar a rodar e a cantar. Na estrofe “Rebola bola você diz...”, largar as mãos e colocar na cintura e procurar um par. Rebolar na frente do par cantando a música. A estrofe termina, todos voltam a dar as mãos e continua a música.

15. Adivinhas

As adivinhas são perguntas, charadas, que fazem as pessoas pensarem e se divertirem. Existem adivinhas que começam com “O que é, o que é?”, outras em formas de versinhos. Seja como for, o que é importa é que é muito agradável brincar de adivinhar as respostas. Vamos tentar?

O que é, o que é?

1. Quanto mais se tira maior fica.
2. São sempre grandes amigos, passam o dia se batendo, não fazem mal aos outros embora vivam mordendo.
3. Cai em pé e corre deitado.
4. Dá um pulo e aparece vestida de noiva.

5. De dia tem quatro pés e de noite tem seis ou oito.
6. Na água nasci, na água me criei, mas se me jogarem na água eu morrerei.
7. Qual o céu que não possui estrelas?
8. Um aquário tem oito peixes. Quatro morreram afogados, quantos restaram?
9. Por que o Batman colocou o batmóvel no seguro?
10. Nasce grande e morre pequeno.
11. Sempre quietas, sempre agitadas, dormindo de dia e de noite acordadas.
12. É verde como mato e mato não é, fala como gente e gente não é.
13. Grande antes de ser pequena.
14. Anda com os pés na cabeça.
15. Passa pela água e não se molha.
16. Qual é a grande diferença entre a calça e a bota.
17. Sempre se quebra quando se fala.
18. Passa a vida na janela, e mesmo dentro de casa, está sempre fora dela.
19. É um pássaro brasileiro e seu nome de trás para frente é igual.
20. Uma casa tem quatro cantos, cada canto tem um gato, cada gato vê três gatos. Quantos gatos há na casa?

16. Foguinho (pular-corda)

No momento da brincadeira, as crianças cantam a música:

“Salada saladinha
Bem temperadinha
Com sal, pimenta
Fogo, foguinho, fogão!”

Dois participantes batem corda para os outros pularem. O desafio é pular sem tropeçar, principalmente quando chega no final da música, momento em que a corda é batida de forma mais rápida.

Aproveite este momento de isolamento social que estamos passando e resgate as brincadeiras antigas com sua família.

