TEMPOS DE BRINCAR

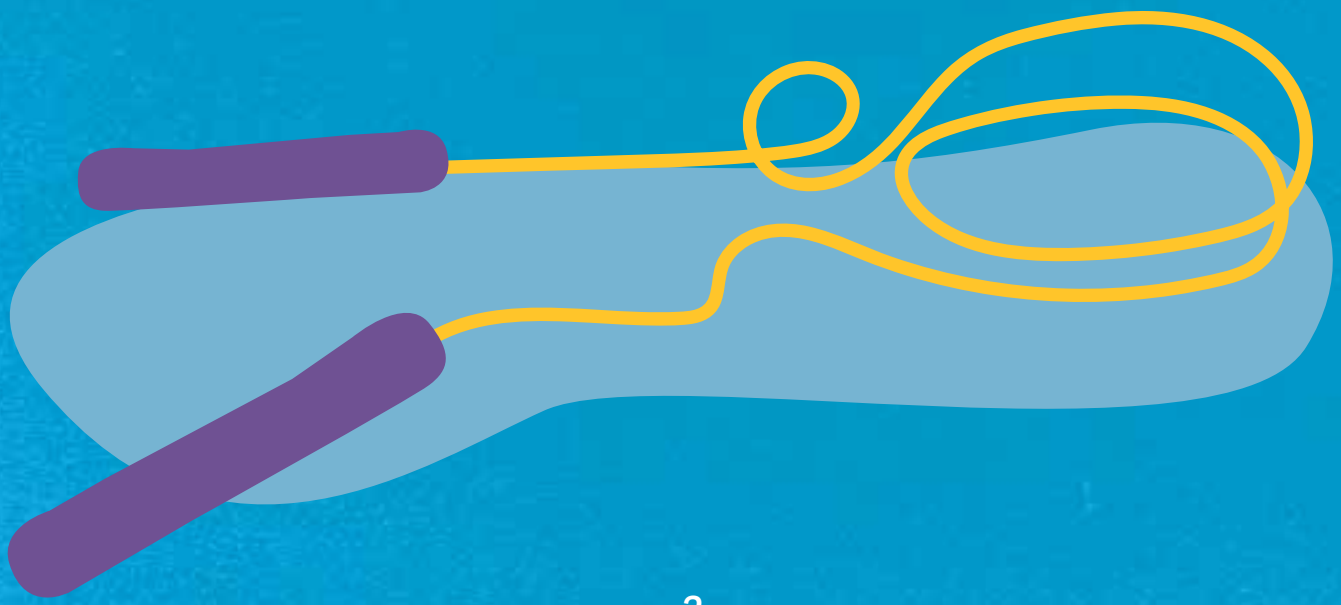
COLÉGIOS MARISTAS

GRUPO MARISTA

Pular corda

"Se pudesse, o menino pularia
corda
com a linha do horizonte,
se deitaria sobre a curvatura
da Terra
para sempre e sempre
saudar o sol,
encheria os bolsos
de terra e girassóis.
Mas chove uma chuva
fina
e o menino vai até a cozinha
fritar ideias."

Adaptação da obra de Roseana Murray.



TEMPOS DE BRINCAR

Preparamos algumas sugestões de jogos e brincadeiras para aproveitar o tempo em família usando uma das primeiras ferramentas para medir o tempo: a ampulheta.

As ampulhetas, ou relógios de areia, surgiram da necessidade de se haver medidores de tempo transportáveis. Originalmente feitas em cerâmica, passaram a ser feitas de vidro, após sua descoberta. Dois cones ocos de vidro eram unidos por um disco de metal, com um furo, formando um conjunto totalmente fechado que permitia a passagem da areia, num determinado intervalo de tempo, através do orifício.

MÍMICA

Materiais necessários: ampulheta, rascunhos e lápis.

- O jogo precisa de, no mínimo, duas pessoas;
- A cada rodada, um dos participantes será o mímico e o(s) outro(s) participante(s) deve(m) tentar acertar o que está sendo representado;
- Antes de realizar sua representação, o mímico deve anotar em um pedacinho de papel o personagem ou cena escolhida, para conferência;
- A ampulheta deve ser virada e a mímica começa;
- Caso alguém acerte o que foi representado, o mímico ganha um ponto e a pessoa que acertar ganha dois pontos, passando a ser o próximo mímico;
- Caso ninguém acerte, todos continuam sem pontuar e um novo mímico deve ser sorteado;
- Ganha quem estiver com a maior pontuação ao fim do jogo, que pode durar o tempo que os jogadores desejarem.

QUEM SOU EU?

Materiais necessários: ampulheta, rascunhos, fita adesiva e lápis.

- O jogo deve ser realizado por, no mínimo, dois jogadores;
- A cada rodada, os jogadores devem escolher um personagem, ator, animal etc., escrever em um pedacinho de papel e colar na testa do oponente, sem que ele leia;
- Os jogadores decidem quem começa;
- Aquele que iniciar o jogo deve virar a ampulheta e fazer o máximo possível de perguntas com respostas SIM ou NÃO, tentando descobrir o que está em sua testa;
- Quando o tempo acabar, o outro jogador gira a ampulheta e começa a fazer perguntas;
- Quem acertar primeiro, ganha o ponto da rodada;
- O jogo dura quantas rodadas os jogadores desejarem.

JOGO DAS RIMAS

Materiais necessários: ampulheta e rascunhos (para anotar a pontuação).

- O jogo precisa de, no mínimo, duas pessoas;
- A cada rodada, um dos jogadores será o líder e deverá escolher um objeto do ambiente em que estiverem;
- Assim que o líder virar a ampulheta, os outros jogadores devem falar palavras que rimam com o nome do objeto escolhido;
- Na primeira rodada, cada jogador deve dizer duas rimas para pontuar;
- Nas próximas rodadas, o número de rimas necessárias aumenta (três, quatro...);
- Na rodada em que nenhum jogador pontuar, pois não alcançou o número mínimo de rimas, troca-se o líder;
- O jogo pode durar quantas rodadas os jogadores desejarem.

IMAGEM E AÇÃO

Materiais necessários: ampulheta, rascunhos e lápis.

O jogo é disputado por dois times. Cada um precisa de, no mínimo, dois participantes;

A cada rodada, um dos times deve escolher um personagem, ação, animal etc., anotar em um pedaço de papel e mostrar para apenas um dos jogadores do time adversário;

Assim que virada a ampulheta, o jogador deve optar por fazer uma mímica ou desenhar o que foi pedido, para que seu time acerte;

Caso o time acerte, o grupo ganha 5 pontos e deve criar um novo desafio para o time adversário;

Se não conseguirem, o time adversário recebe os 5 pontos e pode escolher entre ser desafiado ou criar um novo desafio;

O jogo pode durar quantas rodadas os jogadores desejarem.

MUDANDO O CENÁRIO

Materiais necessários: ampulheta e espaço da casa com o maior número de elementos possíveis.

O jogo precisa de, no mínimo, duas pessoas;

A cada rodada, um dos jogadores deve deixar o espaço em que estão;

Enquanto isso, o outro jogador deve mudar a posição ou esconder um dos objetos do espaço;

Assim que o outro jogador retornar, a ampulheta é virada e ele precisa encontrar o que há de diferente;

Se conseguir, pontua e deve desafiar seu oponente;

Caso não consiga, não pontua e desafia seu oponente;

Ao longo das rodadas, o número de objetos retirados ou deslocados dentro da cena aumentam (dois, três...), dificultando ainda mais a obtenção de pontos;

O jogo pode durar quantas rodadas os jogadores desejarem.

MATACUZANA (JOGO AFRICANO)

Materiais necessários: ampulheta, rascunhos, pedras, botões e sementes (ou itens similares).

- Os jogadores sentam-se no chão, em roda, em volta de um pequeno buraco, onde deverão ser previamente colocadas pequenas pedras, botões ou sementes;
- Se estiverem em um local fechado, devem usar uma folha de papel para simular o buraco;
- Cada jogador, na sua vez, inicia a marcação de tempo com a ampulheta e lança ao ar, com as mãos, uma pedrinha, botão ou semente, retira outra do buraco para fora e agarra de novo a sua, antes que caia no chão;
- Cada criança, atira a pedra, botão ou semente e tenta agarrá-la na queda;
- Cada um deve jogar até o seu tempo terminar ou até esvaziar o buraco;
- Vence quem tirar o maior número de pedrinhas ou esvaziar o buraco.

STOP

Materiais necessários: ampulheta, papel e lápis.

- Os jogadores, dois ou mais, devem escrever no topo de uma folha as seguintes categorias: nome, cor, cidade, objeto, adjetivo, animal e comida (podem ser criadas outras categorias);
- Uma letra do alfabeto deve ser sorteada, a ampulheta virada e os jogadores precisam escrever ou desenhar, dentro das categorias, palavras que comecem com aquela letra;
- Depois somam os pontos e uma nova rodada se inicia;
- Ganha quem tiver mais pontos depois de 5rodadas (10 pontos para palavras certas que não sejam repetidas e 5 pontos para palavras certas repetidas).

GATO MIA

Materiais necessários: ampulheta e um lenço, caso não façam a brincadeira no escuro.

- Escolher um jogador que será o primeiro pegador na brincadeira;
- Esse sai da sala e terá seus olhos vendados ou, se for no escuro, só apaga-se a luz;
- Assim que o pegador estiver pronto, um dos jogadores vira a ampulheta para que os demais jogadores se escondam;
- Ao terminar o tempo, é dado o sinal para o pegador com um miado;
- O pegador entra no ambiente para procurar os “gatinhos” (jogadores) escondidos. Para ficar mais divertido, o pegador pode fazer ruídos ou dizer algo engraçado para que os “gatinhos” escondidos comecem a rir e sejam mais facilmente encontrados;
- Ao encontrar, o pegador diz: “Gato Mia!”;
- O Jogador pego deve miar, sempre disfarçando a voz;
- O pegador deve adivinhar quem está miando. Se ele acertar, o jogador pego passa a ser o pegador da próxima rodada. Se o pegador não adivinhar, o jogo segue normalmente até que o pegador consiga encontrar outro participante e adivinhe de quem é o miado.

JOGO DAS SENSAÇÕES

Materiais necessários: ampulheta, papéis, giz ou lápis coloridos.

- A pessoa deita no chão, abre os braços e pernas para que alguém possa desenhar o seu contorno (pode ser com giz, direto no chão, ou com lápis, direto numa cartolina ou papelão grande, em que seja possível desenhar o corpo todo);
- Após finalizar o desenho do contorno do corpo, ela deverá desenhar em cinco locais diferentes os sentimentos que ela tem sentido e onde ela acredita que eles se localizam. Por exemplo, ela acha que a ansiedade fica na região da barriga, então ela desenha algo naquela região, que represente a ansiedade dela;
- Depois de finalizar os desenhos das suas próprias emoções, a pessoa pode utilizar a ampulheta enquanto produz o restante dos desenhos, referentes aos sentimentos dos seus familiares, mãe, pai, avó, avô, prima, primo, interligando os sentimentos e o tempo em que ela desenha. Por exemplo, ela lista cinco sentimentos da sua mãe em uma folha;
- A seguir, ela vira a ampulheta e deverá imaginar rapidamente onde irá desenhar algo que represente a principal emoção de sua mãe e como será este desenho: colorido, alegre, pequeno, grande etc.

COLÉGIOS **MARISTAS**

GRUPO **MARISTA**