



## BRINCADEIRAS DE RODA

A brincadeira de roda é uma manifestação ancestral que acompanha a humanidade. Existem relatos de que, em tribos primitivas, já aconteciam momentos de celebração em roda em agradecimento pelo alimento conseguido.

A grande maioria das brincadeiras de roda praticadas no Brasil são influenciadas pelas chegadas dos portugueses e outros povos que fazem parte da concepção do povo brasileiro.

A seguir sugerimos duas possibilidades de brincadeiras de roda.

Brincadeiras  
M BUBE (LEÃO)  
País: Gana

Material: Faixa de tecido para tapar os olhos de quem vai representar o leão e a caça.

Desenvolvimento:

Duas crianças devem ser escolhidas para serem o leão e a caça. As duas devem ter os olhos tapados e ficarem dentro da roda criada pelos colegas da turma.

O desafio do leão é pegar a presa e a presa por sua vez, deve fugir do leão.

Quando o leão estiver perto da presa, as outras crianças devem dizer bem alto:

«Mbube!Mbube!».Mas, se ele estiver longe, os espetadores dizem baixinho:«Mbube!

Mbube!». O volume do coro das crianças, subindo e descendo, vai guiando o leão em sua caçada, e favorece a fuga da presa.

Se o leão conseguir pegar a presa, os dois devem ocupar um lugar na roda, daí outras crianças devem ser escolhidas para representar os animais, e o jogo recomeça.

Desenvolvimento:

Grupo em roda (círculo) de maneira que fiquem com as pernas abertas, e os pés tocando os pés de seus colegas, fazendo assim um grande círculo de crianças. Para Jogar precisamos de uma bola.

Alguém inicia com a bola e deve jogá-la para tentar fazer com que a bola passe por Entre as pernas de alguém, não podendo ser lançada sem tocar o chão. Os demais jogadores e jogadoras se defendem e atacam empurrando-a com as mãos, com o objetivo passá-la entre as pernas dos colegas. Quando a bola ultrapassa por debaixo das pernas de um jogador ou uma jogadora pela primeira vez, essa pessoa deve levantar um dos braços de defesa. Caso passe novamente pela perna a pessoa deve ficar de costas para a roda, olhando para fora do círculo. E volta a jogar de costas, levantando um braço para cada vez que a bola passar entre suas pernas. Caso ele novamente “perca” os dois braços, deve ficar fora da partida, auxiliando e observando o jogo.

Vence quem resistir até o final do jogo.

Essa jogadora ou esse jogador inicia a próxima partida com posse da bola e uma vida a mais.

## **BRINCADEIRA LARANJA MADURA**

Origem: Rio Branco (AC)

As crianças devem estar em roda de mãos dadas e todas giram enquanto cantam a canção:

A canção continua até todas as crianças terem seus nomes chamados.

Quando todas e todos estiverem com as costas para o centro da roda, giram e cantam o seguinte refrão:

Quanta laranja madura menino

De que cor são elas

Elas são verdes e amarelas

Se vira, Cristiano

(falar o nome de uma das crianças, que deve continuar na roda de costas para o centro)

Da cor de canela

Se vira, Maria

Da cor de canela

Quanta laranja madura menino

De que cor são elas

Elas são verdes e amarelas

Então desvira todo mundo que é cor de canela

## **PENEIRA**

Origem: Araçuaí (MG)

As crianças devem estar em roda. Uma criança inicia a brincadeira no centro da roda com uma peneira na mão, e deve balançá-la enquanto canta a canção, que pode ser repetida por todos da roda.

Letra da canção:

Quem for chamado deve ir para o centro da roda e continuar a brincadeira. Todos que se sentirem à vontade para ir ao centro devem passar pela experiência de brincar na roda.

"Vou fazer uma farinhada

Muita gente eu vou chamar(bis)

Só quem gosta de farinha

Pode peneirar aqui (bis)

Vou chamar (aqui deve ser falado o nome de uma das crianças que está na roda)

Para peneirar aqui (bis).

## **RODA DE CAPOEIRA**

Esta prática teve como objetivos desenvolver aspectos corporais, lúdicos, artísticos, estéticos e musicais, bem como aqueles ligados à oralidade, à história da população negra e à história local por meio do jogo e da roda de capoeira. Além disso, contextualizar a capoeira para as crianças bem pequenas, explorando sua potente linguagem como recurso.

Como fazer:

Roda de conversa sobre a capoeira.

- Apresentação do pandeiro, instrumento utilizado na capoeira e de grande importância na marcação das cantigas e do jogo.
- Exibição de vídeos com movimentos básicos e crianças jogando capoeira.
- Realização do jogo de capoeira livre. Ao verem os vídeos, as crianças começam a jogar capoeira entre elas automaticamente como uma brincadeira, recriando os movimentos a partir de sua própria consciência corporal.

## **BARALHO ANIMADO – VEM DANÇAR COMIGO!**

Regras do Jogo:

Primeiro, os participantes devem escolher três cartas do baralho. Depois, devem realizar os movimentos solicitados e incluir mais uma carta por vez até a montagem de uma sequência coreográfica com o máximo de passos. O objetivo é conseguir memorizar o máximo de passos possíveis na ordem correta.

Outra forma de brincar é escolhendo livremente a melhor sequência de cartas (sem competição) ou ainda realizando a brincadeira em duplas, ou grupos com uma pessoa como mediador, mostrando uma carta por vez para todos do grupo.

## BATATA QUENTE

Nessa brincadeira, as crianças permanecem sentadas uma ao lado da outra em forma de roda. Todos os integrantes cantam a canção e vão passando um objeto. Quando a música terminar, quem ficar com o objeto, a “batata quente”, sai do jogo. Quem permanecer até o final, vence a partida.

### Letra:

Batata que passa quente  
batata que já passou  
quem ficar com a batata  
coitadinho se queimou!

**Obs.:** dependendo da localidade, existe outra versão dessa brincadeira de roda, em que a frase cantada é: “batata quente, quente, quente, quente.”

Nessa versão, uma pessoa é escolhida para ficar fora da roda e de costas. Ela canta a música enquanto os participantes em roda passam a “batata quente”. Quando a pessoa que está de pé parar de cantar, quem estiver segurando a “batata quente”, sai do jogo.

## RODAS DE HISTÓRIAS

**HISTÓRIA DE MÃO** Nesta história vamos utilizar as mãos. Solicite que as crianças estejam em roda, e que estendam seus braços para frente. Fique na roda ao lado do grupo de crianças e comece a contar a história usando os dedos indicador e anelar. Abra a palma da mão e caminhe com ele a partir do centro de sua mão. “Era uma vez um menino que todos os dias pela manhã levantava e caminhava para ver o sol.” Neste momento comece a simular com seus dedos o menino que vai subir a montanha, que será representada pelo seu braço. Enquanto sobe, vá cantando: **O menino sobe a montanha Sobe a montanha para chegar No topo da montanha De onde o sol vai enxergar. O menino sobe a montanha Sobe a montanha para chegar No topo montanha De onde o sol vai enxergar. Quando chegar na articulação do cotovelo, pare o dedo e diga que o menino parou para descansar. Depois de uma pequena soneca, continue a canção: Quando chegar na altura de seu ombro diga: “Chegamos no topo da montanha e o menino viu o sol, e então ele decidiu descer a montanha escorregando.”** Escorregue seus dedos pelo braço e, no final, dê um tapa na mão. E pode recomeçar a história.



## CANTIGAS DE RODAS

### 1. Ciranda, cirandinha

Uma das cantigas folclóricas mais antigas é a *Ciranda, cirandinha*. Em roda e de mãos dadas, as crianças cantam e rodam. No final da canção, um colega é escolhido para ficar no meio da roda. A brincadeira termina quando todos os participantes estiverem no centro.

#### Letra:

Ciranda, cirandinha  
Vamos todos cirandar!  
Vamos dar a meia volta  
Volta e meia vamos dar.

O anel que tu me destes  
Era vidro e se quebrou  
O amor que tu me tinhas  
Era pouco e se acabou.

Por isso, dona (nome de um participante)  
Entre dentro desta roda  
Diga um verso bem bonito  
Diga adeus e vá se embora.

### 2. Peixe vivo

Outra canção muito popular das brincadeiras de roda é o *Peixe Vivo*. Para realizar essa brincadeira, as crianças ficam em roda e de mãos dadas. Os integrantes vão cantando e rodando até terminar a canção.

#### Letra:

Como pode o peixo vivo  
Viver fora da água fria  
Como pode o peixe vivo  
Viver fora da água fria

Como poderei viver  
Como poderei viver  
Sem a tua, sem a tua  
Sem a tua companhia  
Sem a tua, sem a tua  
Sem a tua companhia

Os pastores desta aldeia  
Já me fazem zombaria  
Os pastores desta aldeia  
Já me fazem zombaria

Por me verem assim chorando  
Por me verem assim chorando  
Sem a tua, sem a tua  
Sem a tua companhia  
Sem a tua, sem a tua  
Sem a tua companhia

### **3. A Canoa virou**

Nessa brincadeira de roda, os participantes entrelaçam as mãos de forma que um deles fique olhando para dentro da roda, e os outros, que estão ao seu lado, olham para fora.

Todos os integrantes cantam a música e os que estão olhando para fora da roda, no refrão, vão se virando aos poucos. Quando todos estiverem olhando para o centro da roda, termina a brincadeira.

#### **Letra:**

A canoa virou  
Por deixá-la virar  
Foi por causa da Maria  
Que não soube remar.

Se eu fosse um peixinho  
E soubesse nadar  
Tirava a Maria  
Do fundo do mar.

A canoa virou  
Por deixá-la virar  
Porque se eu mergulho  
Eu vou me molhar.

Se eu fosse um peixinho  
Mas como eu não sou

Não posso nadar  
E a canoa virou.

## 4. Quem me Ensinou a Nadar

Quem me ensinou a nadar  
Quem me ensinou a nadar

Foi, foi, marinheiro,  
Foi os peixinhos do mar  
Foi, foi, marinheiro,  
Foi os peixinhos do mar.

## 5. Escravos de Jó

Uma das brincadeiras de roda mais populares e tradicionais é o “*Escravos de Jó*”. Nela, pode-se usar uma pedrinha ou mesmo uma bola para realizar o jogo. Todos os integrantes devem estar em roda e juntos cantar a canção.

O objeto começa na mão de um deles e vai passando para o colega ao lado. Porém, existem alguns movimentos de tirar, colocar novamente, deixar parado e ziguezaguear o objeto conforme a música.

Entenda melhor esses movimentos com a letra abaixo:

### Letra:

Escravos de Jó (passar ao lado)

Jogavam caxangá (passar ao lado)

Tira, bota, deixa ficar (o integrante que estiver com o objeto nesse momento, levanta ele do chão, coloca novamente e deixa ali até terminar a frase)

Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá (no final da frase “zigue-zigue-zá”, leva-se ao lado sem soltar e somente no final é que se passa ao colega)

Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá. (no final da frase “zigue-zigue-zá”, leva-se ao lado sem soltar e somente no final é que se passa ao colega)

## 6. Corre cutia

Também chamada de “Lenço atrás”, essa brincadeira de roda é muito popular entre as crianças. Sentados em roda e com os olhos fechados, uma pessoa fica em pé cantando a música com um lenço na mão (que pode ser também algum outro objeto) caminhando em volta da roda. No final da canção, quem está de pé pergunta “Posso jogar?”.

Nesse momento, ela escolhe uma das crianças sentadas e deixa o lenço atrás. Depois de abrirem o olho, quem foi escolhido, pega o lenço e corre atrás de quem estava cantando. Se quem estava cantando, conseguir correr sem ser pego e sentar no lugar em que o outro estava, fica salvo. Caso contrário, se quem estava cantando for pego, ele começará novamente.

**Letra:**

Corre, cutia  
Na casa da tia  
Corre, cipó  
Na casa da avó  
Lencinho na mão  
Caiu no chão  
Moço bonito  
Do meu coração.

(quem está com o lenço pergunta)

– Posso jogar?

(E todos respondem)

– Pode!

Um, dois, três!

## 7. Terezinha de Jesus

Para essa brincadeira, deve-se formar uma roda com todos os participantes, exceto um deles que será escolhido para ficar no centro da roda. Todos devem cantar a canção juntos, e quando terminar, outra criança é escolhida por ela e recomeça novamente a canção.

**Letra:**

Terezinha de Jesus deu uma queda  
Foi ao chão  
Acudiram três cavalheiros  
Todos de chapéu na mão

O primeiro foi seu pai  
O segundo seu irmão  
O terceiro foi aquele  
Que a Tereza deu a mão

Terezinha levantou-se  
Levantou-se lá do chão  
E sorrindo disse ao noivo  
Eu te dou meu coração

Da laranja quero um gomo  
Do limão quero um pedaço  
Da morena mais bonita  
Quero um beijo e um abraço



## 8. Fui no Tororó

Em roda, as crianças cantam a música e, aos poucos, vão substituindo os nomes na parte que fala “Maria”: “Oh, Dona Maria / Oh, Mariazinha, oh, Mariazinha, entra nesta roda / Ou ficarás sozinha!”.

Por exemplo: “Oh, Júlia / Oh, Júlia, oh, Júlia, entra nesta roda / Ou ficarás sozinha!”.

A pessoa que for escolhida, deve entrar na roda. Ao cantar novamente, quem está no centro escolhe outro nome e assim por diante, até todos os nomes serem escolhidos.

### Letra:

Fui no Tororó beber água não achei  
Achei linda Morena  
Que no Tororó deixei  
Aproveita minha gente  
Que uma noite não é nada  
Se não dormir agora  
Dormirá de madrugada

Oh, Dona Maria  
Oh, Mariazinha, oh, Mariazinha, entra nesta roda  
Ou ficarás sozinha!

Sozinha eu não fico  
Nem hei de ficar!  
Por que eu tenho o Pedro  
Para ser o meu par!

## 9. Carneirinho, carneirão

Essa brincadeira de roda é interessante para estimular a noção de espaço e melhorar a coordenação motora e a atenção das crianças. Em roda, os integrantes cantam e vão fazendo os movimentos com a cabeça que surgem nas frases: “*olhai para o céu; olhai para o chão*”.

Além disso, após cada estrofe as crianças devem se movimentar da seguinte maneira.

- Após a primeira estrofe, elas se sentam e continuam cantando.
- Após a segunda estrofe, elas se levantam e continuam cantando
- Após a terceira estrofe, elas se ajoelham e cantam

Na última estrofe, a mais agitada de todas, há os movimentos de olhar para cima e para baixo, além de se levantarem e se ajoelharem novamente.

### Letra:

Carneirinho, carneirão, neirão, neirão  
Olhai pro céu  
Olhai pro chão, pro chão, pro chão,  
Manda o rei de Portugal  
Para nós nos sentarmos.

(todos se sentam e cantam)

Carneirinho, carneirão, neirão, neirão  
Olhai pro céu  
Olhai pro chão, pro chão, pro chão,  
Manda o rei de Portugal  
Para nós nos levantarmos.

(todos se levantam e cantam)

Carneirinho, carneirão, neirão, neirão  
Olhai pro céu  
Olhai pro chão, pro chão, pro chão,  
Manda o rei de Portugal  
Para nós nos ajoelharmos.

(todos se ajoelham e cantam)

Carneirinho, carneirão, neirão, neirão  
Olhai pro céu  
Olhai pro chão, pro chão, pro chão,  
Manda o Rei, Nosso Senhor  
Para nós nos levantarmos.  
Para todos se ajoelharem.

## 10. Pai Francisco

Com as mãos dadas e em roda, nessa brincadeira uma criança é escolhida para ser o Pai Francisco, que fica do lado de fora da roda, cantando. No final da primeira estrofe, ela dança e escolhe outra criança para sair da roda e cantar. No final da canção o novo “Pai Francisco” começa a cantar.

### Letra:

Pai Francisco entrou na roda  
Tocando seu violão!  
Da...ra...rão! Dão!  
Vem de lá seu delegado  
E Pai Francisco foi pra prisão.

Como ele vem  
Todo requebrado  
Parece um boneco  
Desengonçado.



## 10 brincadeiras africanas para a diversão das crianças

O brincar atravessa o Atlântico e conecta os pequenos do norte ao sul da África.

- **1. ‘Terra-mar’ (Moçambique)**

Risque uma reta longa no chão. De um lado se escreve “terra”, no outro “mar”. Inicie a brincadeira com todas as crianças do lado “terra”. Ao falar “mar”, todas devem pular para o lado indicado, assim como ao falar “terra”, devem pular para o lado dito. Quem pular para o lado errado sai. O último a ficar vence.

- **2. ‘Meu querido bebê’ (Nigéria)**

Um jogador é escolhido e sai. Os jogadores restantes selecionam alguém para ser o “bebê”. O “bebê” deve deitar no chão enquanto os outros desenharam seu contorno. Após terminar o desenho, chame o jogador que saiu no começo para tentar adivinhar de quem é a silhueta desenhada. Se acertar, pontua e continua nas próximas rodadas; caso não acerte, outro entra em seu lugar. Vence quem conseguir mais pontos.

- **3. ‘Da Ga’ (Gana e Nigéria)**

“Da Ga” significa jiboia. Desenhe um retângulo no chão, que será a “casa da cobra”. Um jogador fica dentro desta marcação, ocupando o papel de serpente. Todos os outros jogadores devem ficar próximos ao quadrado. A cobra deve tentar tocar nos jogadores. Caso sejam tocados, os jogadores vão para a casa da cobra, onde todos devem ficar de mãos dadas, utilizando

apenas a mão livre para tentar tocar os jogadores. O último que não foi pego pela cobra vence.

- **4. ‘Pombo’ (Gana)**

Sete pedras são colocadas no chão. A criança deve selecionar uma pedra, jogá-la para o alto e pegar outra pedra com a mesma mão, sem deixar a pedra jogada para o alto cair. O processo se repete na segunda rodada, com a criança tentando pegar duas pedras; na terceira, três, e assim por diante. Se não conseguir, passa a vez para outro jogador.

- **5. ‘Gutera Uriziga’ (Ruanda)**

Equipamentos: um grande aro (bambolê ou roda de bicicleta) e bastões (cabo de vassoura, bambu, etc). Uma criança é selecionada como líder, para rolar o aro escolhido. As outras devem ficar ombro a ombro em uma linha reta segurando os bastões. Os jogadores devem tentar jogar os bastões através do aro em movimento e ganha quem pontuar mais.

- **6. ‘Pegue a cauda’ (Nigéria)**

Formam-se duas ou mais equipes. Cada uma deve formar uma fila tocando a cintura ou ombro do participante à sua frente. O último da fila coloca um lenço no bolso ou cinto, enquanto a primeira comanda a perseguição e tenta pegar uma “cauda” de outra equipe. Ganha quem pegar mais lenços; caso sejam apenas duas equipes, vale quem pegar primeiro.

- **7. ‘Kakopi’ (Uganda)**

Com exceção do [líder](#), todos se sentam em uma linha reta ou círculo com as pernas estendidas. As crianças devem cantar alguma canção de escolha livre; enquanto cantam, o líder aponta para cada uma das pernas dos participantes. Quando a música parar, a criança que estiver com a perna apontada pelo líder deve dobrar o membro. Quando ambas as pernas de um participante forem dobradas, ele está fora. Vence o último a ficar com uma perna estendida.

- **8. ‘Si Mama Kaa’ (Tanzânia)**

Essa brincadeira traz uma música em suaíle, um dos idiomas falados na Tanzânia. Em círculo ou espalhados, os participantes dançam obedecendo às instruções da canção:

---

Si mama kaa / Si Mama Kaa

---

Ruka, ruka, ruka / Si Mama Kaa

---

Tembea, tembea, tembea / tembea, tembea, tembea

---

Ruka, ruka, ruka / Si Mama Kaa

---

Kimbia, kimbia, kimbia / kimbia, kimbia, kimbia

---

---

Ruka, ruka, ruka / Si Mama Kaa

---

**Legenda:**

Si Mama: ficar parado em pé

Kaa: abaixar

Ruka: pular

Tembea: andar

Kimbia: correr

- **9. ‘Acompanhe meus pés’ (Zaire)**

Com exceção do líder, os participantes devem fazer um círculo. O líder canta e bate palmas; no fim da música, ele desafia uma das crianças na roda para uma dança. Se o selecionado conseguir fazer os passos propostos pelo líder, ela se torna o novo líder. Se não conseguir, o líder escolhe outro participante e repete a dança.

- **10. ‘Ampe’ (Gana)**

Um jogador é o líder, enquanto os outros ficam em um semicírculo. O líder fica de frente para um dos jogadores que está nas extremidades do grupo. Batem palmas, pulam, saltam e colocam um pé à frente. Se os dois colocarem o mesmo pé para frente, o líder está fora e o vencedor marca um ponto, virando o novo líder. Se colocarem pés diferentes, o líder continua e realiza o mesmo processo com outro jogador. Ganha quem acumular mais pontos.

## O JONGO

Dançando Jongo: As crianças formam uma roda, e um casal por vez dirige-se ao centro da roda em sentido anti-horário, enquanto a música toca e todos batem palma. A dupla que está no centro da roda se aproxima de vez em quando para dar uma umbigada de longe. Essa umbigada a distância pode representar uma reverência ou um desafio, como um chamado para a dança. Pelo pensamento africano, acredita-se que ao girar no sentido anti-horário é possível regredir no tempo, indo ao encontro dos ancestrais.

Para você ter uma ideia melhor de como é uma roda de jongo, assista a um minidocumentário produzido pelo Sesc-SP sobre o Jongo da Serrinha, grupo criado nos anos 1960 no bairro de Madureira, no Rio de Janeiro.

# Lydia Hortélio e a brincadeira musicada



**Brincar é o último reduto de espontaneidade que a humanidade tem.**

**Sugestões do programa Ciranda Brasileira.**

## **Bizunga, a dona do Toré**

Na roda, eram (e são) entoadas cantigas que falam da colheita do maracujá, de

requebrados e de Mouras Tortas, de bois e boiadas.

*Fulô do i, fulô do a  
Vamo apanha maracujá  
Fulô do i, fulô do a  
Vamo apanha maracujá*

*E ela tire, tire eu, tire eu, tire eu (pares se formam e dançam)  
E ela tire, tire eu, tire eu, tire eu (pares se formam e dançam)*

Em cantigas como a que de Dom Miné, Bizunga e as crianças brincam de jogar versos, que são intercalados com o refrão.

*Olha o passarinho, Dom Miné  
Caiu no laço, Dom Miné  
Dais um beijinho, Dom Miné  
E dois abraço, Dom Miné (Aí jogam versos)*

*Eu plantei e semeiei  
Carrapicho no vestido  
Coisa feia pra eu achar  
Homem casado enxerido*

*Olha o passarinho, Dom Miné  
Caiu no laço, Dom Miné  
Dais um beijinho, Dom Miné  
E dois abraço, Dom Miné*

*Dentro do meu peito tem  
Garrafinha de vintém*

*Um melinho açucarado  
Pra boquinha do meu bem*

Alguns versinhos caem na roda para conquistar o namorado, falam de amores ingênuos (outros nem tanto):

*Da tua casa pra minha  
Tem um riachinho no meio  
Tu de lá dá um suspiro  
Eu de cá suspiro e meio*

**Bizunga** canta, sua irmã, Francisca, acompanha. Chegam filhas e sobrinhas, que engrossam o coro da cantoria no terreiro. As cantigas de roda são assim passadas de geração em geração no Quilombo Carcará. E seguem cantando os muitos versos que não se perdem em suas memórias e que fazem rir.

*Lá vem a garça voando  
Com a tesoura no pé  
Cortando calça pra homem  
E cueca pra mulher.*

O toré puxa outras brincadeiras, além das rodas. Assim, de repente, o terreiro se enche de galinhas e pintinhos, que são cobiçados por um gavião esperto, à espreita. Então todos entram em fila, à procura de Seu Grilo, gerando correrias e muitas risadas. Na sequência, alguém grita: “Vamos brincar de Seu Severo!”. O grupo se organiza na brincadeira: de um lado o Seu Vigário e os convidados do casamento; do outro lado, Seu Severo, que não quer saber de ir à igreja e só pensa na festa – o festeiro e o padre disputam os convidados. Surgem também as brincadeiras do grilo, da melancia e do cinturão queimado.

O grupo volta a se arredondar na roda, cantam e dançam:

*Seu Zé, Seu Zé  
Lá em cima daquela serra  
Seu Zé, Seu Zé  
Passa boi, passa boiada  
Seu Zé, Seu Zé  
Também passa a mulatinha  
  
Seu Zé, Seu Zé  
Do cabelo cacheado  
E só amo quem me ama  
Eu só rodo quem me quer  
Roda eu, Zé, roda eu, Zé  
Roda eu, Zé, roda eu, Zé*



## NA RODA DA ALEGRIA E BRINCAR AO RITMO DO CARNAVAL

### 1. Oficina e desfile de fantasias

Para essa brincadeira de carnaval, separe com antecedência objetos recicláveis como papelão, garrafas PET, embalagens de danone, entre outros. Não se esqueça de



lavar e secar bem antes de utilizá-los. No dia escolhido para a oficina, disponibilize a sucata em uma mesa ampla, junto com tintas, canetinhas, lantejoulas, cola, barbante e papéis de diversas cores. Proponha que cada um faça a sua fantasia do jeito que achar mais legal. Se quiser, você pode imprimir nossos moldes de máscara para oferecer como base, é só para acessá-los. Quando todos estiverem com as fantasias prontas, escolha um lugar para transformar em passarela e coloque uma música animada enquanto as crianças desfilam e compartilham a ideia daquilo que criaram.



Lembre-se de garantir que as crianças menores não coloquem os materiais na boca. Para isso, evite itens muito pequenos que possam ser engolidos ou que possuam cantos e bordas que podem machucar.

## 2. Brincadeiras ao ar livre

Nem sempre é preciso sair para festas e bailes para garantir a diversão, afinal, as brincadeiras de carnaval são sinônimo de alegria. Por isso, o importante é aproveitar essa época do ano para passar um e os amigos, mesmo que seja em casa ou na área comum do condomínio.



Em um ambiente seguro e aberto, proponha o resgate de brincadeiras clássicas para preencher o dia, como pique-pega, dança das cadeiras, bolhas de sabão, corrida de saco e pula-elástico, dentre outras. Se houver um número considerável de crianças, é possível até mesmo reuni-las em grupos e organizar uma gincana de carnaval. listamos algumas atividades para inspirar a diversão com a criançada.

No final, separe recompensas simples para todos os participantes, como quitutes saudáveis ou pequenas prendas, comemorando a sua participação na brincadeira.

### 3. Brincando com confete ecológico

Um dos grandes símbolos do carnaval tradicional, o confete é uma verdadeira chuva de diversão! Contudo, mesmo quando é feito de papel reciclado, os pequenos pedaços de papel continuam gerando poluição e prejudicando o meio ambiente.



Uma alternativa para brincar sem receio é confeccionar o que chamamos de “confete ecológico”. A parte mais interessante dessa atividade é que a criança poderá não só, como também ser estimulada a entrar em contato com a natureza, conhecer diversos tipos de plantas e escolher aquelas que mais gostar para utilizar. Para fazer essa brincadeira de carnaval com as crianças, você precisará de folhas secas ou flores desidratadas e um furador de papel, que pode ser redondo ou de outros formatos, como de estrela ou coração. Junto com os pequenos, use o furador para cortar as folhas no formato desejado. Com uma quantidade suficiente de confete, façam envelopes com jornais e revistas usadas para armazenar e levar de um lugar para o outro. Pronto, agora é só começar a folia e diversão!

### 4. Criando instrumentos musicais

A música é a alma do carnaval. Não por acaso, as baterias das escolas de samba são verdadeiros espetáculos que cativam os seus espectadores. Por isso, nossa terceira sugestão de brincadeira de carnaval é incentivar as crianças a criarem seus próprios instrumentos musicais, dando vida a divertidas letras e ritmos.

Para isso, vale estimular os pequenos a soltar a imaginação para pensar quais objetos combinados resultariam em um bom som. Latas de achocolatado vazias, por exemplo, soam como tambores se cobertas com bexigas, enquanto potes de iogurte ou requeijão preenchidos com grãos são ótimas maracas. É possível também construir um par de castanholas com tampinhas de metal ou usar elásticos de borracha como cordas para um violão. São diversas as possibilidades para criar instrumentos e se divertir na época mais animada do ano.

Se estiverem em grupo, montem uma apresentação com todos tocando ao mesmo tempo para ver como funcionam juntos, como em uma verdadeira bateria!

