



## Guia de brincadeiras e ações de valorização do brincar do Brasil e da América Latina



# Introdução

As crianças nunca param de brincar. Em meio a um cenário global que impõe novas reflexões e novas formas de ver e viver o mundo, elas continuam brincando. A Aliança pela Infância entende que, em tempos de novas rotinas e novas relações com o espaço e com o tempo, mais do que nunca, a defesa do direito ao brincar e a mobilização de adultos nesse sentido são fundamentais para que humanidade não perca o encantamento pela potência criativa das crianças. E para que as crianças possam viver a sua infância com plenitude.

Com esse espírito, e no marco da Semana Mundial do Brincar 2020, preparamos o material que você tem em mãos – ou nas telas – agora. Convidamos membros e núcleos da Aliança, entre outros parceiros, a ensinarem as brincadeiras preferidas que fazem parte da sua convivência com as crianças e que são adequadas para este momento que vivemos. A esse conteúdo somamos sugestões de atividades preparadas pela nossa equipe considerando os diversos públicos que buscam inspiração para proporcionar momentos especiais às crianças durante a SMB2020.

Organizações parceiras de terre des hommes - Alemanha em oito países da América Latina colaboraram com entusiasmo sugerindo brincadeiras dos seus cotidianos e proporcionando fronteiras de imaginação e encantamento expandidas para todas as crianças - e adultos - que brincarão a partir das inspirações deste material.

Talvez você até já conheça algumas das brincadeiras aqui descritas. Este Guia não pretende ser uma pesquisa de grandes novidades, ou uma amostragem rigorosa. É muito mais um material amoroso: queremos que você sinta a voz e de cada pessoa que se investiu pessoalmente ao contribuir sugerindo brincadeiras para você, e que nossos elos de humanidade estejam estreitados com muitas oportunidades de brincar e de garantir esse direito tão ameaçado para as crianças.

Os tempos são de adversidade, mas ainda conservam muito espaço para o encantamento da infância. Que, para além da edição da Semana Mundial do Brincar, continuemos brincando sempre.

**Agradecemos imensamente a todas e todos que contribuíram:**

Do Núcleo Sapiroanga da Aliança pela Infância – BA:

Áurea Torres

Do Núcleo Viçosa da Aliança pela Infância:

Sarah Rocha

Kamilla Botelho

Liliane Caiafa

Bethania Goulart

Márcia Onísia

Fernanda Miquelão

Nayara Jardim

Karla Alves

Do CEDECA Sapopemba e Rede Eureca:

Didi Carvalho

E às organizações parceiras de tdh-A:

CECOPAL/APADIM (Argentina);

Red CEC (Chile);

CAPS (Colômbia);

CINDE (El Salvador);

PENNAT (Guatemala);

Consejo Puebla de Lectura; Fundación JUCONI (México);

Asociación Infantil de Niñas/os de Jinotega “Tuktan Sirpi”; Asociación nicaragüense de Psicobalet; Inprhusomoto (Nicarágua);

Asociación Arenas y Esteras; Asociación Bartolomé Aripaylla (ABA –Ayacucho); CEPROSI (Peru).

Uma linda Semana Mundial do Brincar!

-- Aliança pela Infância

# Conteúdo

<b>I. Brincadeiras</b>	<b>6</b>
Brasil	6
Caminho Colorido	6
Corrida de Tampinhas	6
Mímica Animal	6
Encontre a forma geométrica	7
Tum Tum	7
Terra Mar	7
Bola na Parede	8
Caça ao tesouro da família (versão com mapa)	8
Caça ao Tesouro (versão com pistas)	9
Pula, Sapinho, Pula, Sapão	9
Arremesso	9
Quem enferrujou, desenferruja	10
Mini golfe de lençol	10
Argentina	11
Tutti Frutti dos direitos	11
Bolívia	12
Brincadeira da roda	12
<b>Chile</b>	<b>13</b>
Amigo Invisível	13
Esculturas de argila	13
Lagarta Mataluna	13
Carrinho de mão	14
<b>El Salvador</b>	<b>15</b>
Pegadas	15
<b>Guatemala</b>	<b>16</b>
O Convidado	16
México	17
Stop	17
Aviãozinho	18

Os Sentidos	19
<b>Nicarágua</b>	<b>20</b>
Mando, mando	20
Pipas com formas de aves	20
Roleta de Direitos Ecológicos	21
<b>Peru</b>	<b>23</b>
Caminho da Família	23
El Muqu	24
O Aro	25
Resistência em parada de mãos	26
Casas de Bonecas	26
<b>II. Outras atividades</b>	<b>27</b>
<b>III. Vídeos</b>	<b>30</b>

# I. Brincadeiras

## Brasil

### Caminho Colorido

<b>Idade</b>	Acima de 2 anos (ou mais novos, a critério dos cuidadores)
<b>Materiais</b>	Papel pardo ou outros (folhas grandes são melhores), tintas coloridas (guache, suco de beterraba, suco de cúrcuma etc.)
<b>Como se brinca</b>	Disponha os papéis no chão. Fixe as folhas de papel umas nas outras e no chão com fita adesiva. Prepare as tintas coloridas. A ideia da brincadeira é passar as tintas coloridas nos pés das crianças - e por que não dos adultos também? - para fazerem um caminho colorido com o carimbo que os seus pés fazem ao caminhar sobre o papel.

### Corrida de Tampinhas

<b>Idade</b>	A partir de 3 anos
<b>Materiais</b>	Tampinhas de garrafa para cada participante; fita adesiva
<b>Como se brinca</b>	Desenha-se um caminho no chão, que será a pista de corrida. Ela pode ter retas e curvas alternadas, marcando diferentes graus de dificuldade do jogo. Os participantes colocam suas tampinhas num mesmo ponto de partida. A cada jogada, cada um dá um toque, de leve, com o dedo ("peteleco") para movimentar a tampinha, que não pode sair do caminho ou encostar na linha. Se isso acontecer, a tampinha volta para onde estava no início da jogada e o jogador perde a vez. O primeiro a fazer sua tampinha terminar o caminho, vence.

### Mímica Animal

<b>Idade</b>	A partir de 2 anos
<b>Materiais</b>	Nada
<b>Como se brinca</b>	<p>Uma pessoa é escolhida para começar. Ela faz a mímica de um animal: imita seus movimentos, jeito e gestos, para que as demais pessoas adivinhem de qual animal se trata. A pessoa que adivinhar é a próxima a fazer a mímica de um animal. E assim sucessivamente até que todos tenham participado.</p> <p>Outra possibilidade é a divisão de duas equipes, que podem ter crianças e familiares. Um membro da equipe faz a imitação de um animal para que as/os companheiras/os de equipe adivinhem que animal é. Pode-se estipular um prazo de um minuto para que a equipe acerte o animal representado. Quando acertar, ou quando terminar o tempo, é a vez de a outra equipe fazer o mesmo. As equipes podem contabilizar pontos a cada acerto.</p>

## Encontre a forma geométrica

<b>Idade</b>	A partir de 2 anos (sugestão)
<b>Materiais</b>	Formas geométricas (círculo, quadrado, retângulo, triângulo, etc.) recortadas em papel ou papelão
<b>Como se brinca</b>	<p>A partir de 2 pessoas.</p> <p>Uma pessoa mostra uma forma geométrica e desafia a outra a encontrar no ambiente em que estão algum objeto que lembre aquela forma, sendo semelhante ou igual.</p> <p>A brincadeira continua com as outras formas geométricas, e invertendo quem mostra a forma e quem procura o objeto.</p> <p>Uma possibilidade de variação é que os objetos encontrados sejam contabilizados e listados em um papel. Pode também haver um limite de tempo para encontrá-los.</p> <p>Variação da brincadeira:</p> <p>Uma pessoa localiza no ambiente algum objeto que tenha uma determinada forma geométrica e diz “Estou vendo um”...(nome da forma). Por exemplo: “Estou vendo um quadrado”; “Estou vendo um cilindro”. E a outra pessoa tenta adivinhar a qual objeto aquela pessoa está se referindo (Exemplo: “É a janela”; “é o pé da cadeira”).</p>

## Tum Tum

<b>Idade</b>	A partir de 2 anos (ou menos, a critério do cuidador)
<b>Materiais</b>	Uma venda para os olhos (qualquer tipo de tecido, camiseta etc.); Um instrumento tipo tambor (pequeno) ou qualquer outro objeto de casa que emita algum tipo de som e possa ser carregado facilmente (balde, panela, lata) com uma colher de pau ou outro objeto para tocar o objeto.
<b>Como se brinca</b>	<p>Essa é uma brincadeira tradicional do Togo, país do continente africano.</p> <p>Mínimo de dois participantes.</p> <p>Uma das crianças participantes ficará vendada, enquanto a outra participante leva o objeto ou tambor para algum cômodo da casa. De lá, ela irá tocar o instrumento emitindo o som "Tum tum", repetidas vezes. A criança vendada terá que adivinhar de qual cômodo ou parte da casa o som está sendo emitido.</p>

## Terra Mar

<b>Idade</b>	A partir de 3 anos (ou menos, a critério do cuidador)
<b>Materiais</b>	Fita crepe, giz, barbante ou qualquer outro material com que possa fazer uma divisão no chão separando dois espaços.
<b>Como se brinca</b>	<p>Essa é uma brincadeira de Moçambique adequada para a família toda, semelhante a “Vivo ou morto”.</p> <p>Primeiro os participantes escolhem um espaço e fazem a divisão utilizando o material disponível.</p>

Em um dos lados escrevem TERRA, e do outro escrevem MAR.

Um dos participantes é escolhido para ser o narrador que conduzirá a brincadeira. Essa pessoa dirá "terra" e "mar" repetidas vezes sem ordem definida, de forma que seja imprevisível para os outros participantes se a próxima será "terra" ou "mar". A cada comando do narrador, os participantes pulam para a parte correspondente da divisão.

## Bola na Parede

<b>Idade</b>	A partir de 3 anos
<b>Materiais</b>	Uma bola e uma parede livre de objetos
<b>Como se brinca</b>	<p>Pode brincar uma criança sozinha, mas a partir de duas pessoas fica mais divertido. Jovens e adultos podem participar.</p> <p>Nessa brincadeira, a criança joga uma bola de borracha na parede seguindo os versinhos abaixo. Cada vez que a criança joga a bola na parede, canta um verso e deve fazer a ação sugerida nele enquanto joga a bola, pegando ela de volta sem deixar cair no chão.</p> <p>Ordem Seu lugar Sem rir Sem falar Um pé O outro Uma mão A outra Bate palmas Piruetas Traz pra frente Queda feita</p> <p>Os jogadores decidem quem vai iniciar a partida. Todas as vezes que a bola cai no chão, a criança perde a vez e passa a bola para a próxima pessoa.</p> <p>Ganha quem consegue chegar até o final sem derrubar a bola.</p>

## Caça ao tesouro da família (versão com mapa)

<b>Idade</b>	A partir de 2 anos
<b>Materiais</b>	Papel e lápis ou canetas diversas
<b>Como se brinca</b>	<p>Para duas pessoas ou mais</p> <p>Para começar a brincadeira, uma criança deverá escolher um objeto da família para ser o Grande Tesouro. Essa mesma criança, sendo o guardião do segredo do Grande Tesouro, deverá escondê-lo pela casa e preparar um mapa que possa orientar a busca de sua família por ele. Assim que o Grande Tesouro estiver escondido e o mapa estiver pronto, o guardião do segredo deverá convidar a todos para brincar! E assim uma grande aventura começará em busca do tesouro perdido.</p> <p>Observação: Caso crianças mais novas necessitem de auxílio, um adulto pode mediar as ações.</p>

## Caça ao Tesouro (versão com pistas)

**Idade** Acima de 3 anos

**Materiais** Um objeto que possa ser o tesouro, canetinhas e papéis

**Como se brinca** Defina com o grupo quem esconderá o tesouro (poderá ser uma criança com um adulto para auxiliá-la). São as únicas pessoas que podem saber a localização do tesouro.

Escreva ou desenhe em um papel a primeira pista. Com ela, o grupo ou pessoa tenta achar a segunda pista, que leva à terceira... e por aí vai até chegar ao tesouro.

**Exemplo:** A primeira pista diz que a criança deverá procurar na gaveta de talheres da cozinha (a criança também pode desenhar uma gaveta com talheres). Ao abrir a gaveta de talheres encontrará uma nova pista dizendo que a próxima pista estará na gaveta de blusas da sua mãe (também poderá desenhar a gaveta de blusas em vez de escrever), e assim por diante. Vocês escolhem quantas pistas haverá até chegar ao tesouro.

## Pula, Sapinho, Pula, Sapão

**Idade** A partir de 2 anos

**Materiais** Nenhum

**Como se brinca** Os participantes da brincadeira decidirão quem irá cantar a seguinte frase:

*PULA SAPINHO, PULA SAPÃO. PULA BEM ALTO E PÕE A (O) [citar uma parte do corpo] NO CHÃO.*

**Exemplo:** *PULA SAPINHO, PULA SAPÃO. PULA BEM ALTO E PÕE A MÃO NO CHÃO.*

Enquanto um “canta” a frase anterior e bate palmas (opcional) o restante dos participantes pulam e permanecem atentos a qual parte do corpo terão de colocar no chão.

Durante a brincadeira, pode-se revezar aquele que “dará o comando” de qual parte do corpo é colocada no chão.

Quem canta também pode pular junto.

Sugestões de outras partes do corpo que podem ser citadas: bumbum; cotovelo; barriga; tornozelo; dedos; mão direita; mão esquerda; braço direito; braço esquerdo, dentre outros.

## Arremesso

**Idade** A partir de 2 anos

**Materiais** Fita crepe ou barbante, garrafas plásticas cheias de areia, ou jornal velho.

**Como se brinca** Os familiares fazem uma linha no chão usando fita crepe ou o barbante. Essa é a linha na qual as crianças se posicionam para o arremesso. A partir da linha, as crianças arremessam para frente garrafinhas plásticas cheias de areia, ou bolinhas de jornal velho amassado. Após jogar as garrafas ou bolinhas, medem-se as distâncias para ver quem conseguiu arremessar mais longe.

## Quem enferrujou, desenferuja

<b>Idade</b>	Qualquer idade desde que já saibam andar até a vovó
<b>Materiais</b>	Cinco folhas de jornais, revistas ou folhas de papel A4; fita crepe, barbante ou outro material para marcar o espaço.
<b>Como se brinca</b>	<p>Quantidade de pessoas: Quantas quiserem participar - crianças, mãe, pai, avós, tios</p> <p>Corte as folhas de papel ao meio.</p> <p>Amasse os papéis assim: 5 bolinhas com a mão esquerda e 5 bolinhas com a mão direita.</p> <p>Num cantinho da casa (sala ou corredor, por exemplo), coloque um pedaço de fita crepe ou do material disponível (mais ou menos 40 cm) para marcar o chão. Esse é o “início”.</p> <p>Dê entre 6 a 10 passos (depende do tamanho da área que você tem em casa) e coloque outra fita no chão.</p> <p>No chão, perto da segunda fita, coloque as 10 bolinhas.</p> <p>E começa o desafio! Cada pessoa sai da linha de início em posição de “sapinho” e pega uma bolinha. Volta na posição “canguru” e coloca a bolinha perto da linha de início. Quem conseguir colocar as 10 bolinhas, sem cair ou desequilibrar no percurso, ganha um abraço!</p> <p><b>Variações:</b> A família pode variar as posições para ir buscar as bolinhas e as posições para voltar. Por exemplo, pulando com um pé só, colocando um pé e uma mão no chão, apoiando o cotovelo na parede e um pé suspenso, fazendo carrinho de mão (um membro faz de conta que é o carrinho e o outro, leva pelas pernas). É muito divertido! Outras variações na brincadeira podem acontecer colocando obstáculos no percurso, corda para passar por cima ou por baixo, fazer o percurso segurando um copo plástico com água... Vale a criatividade!</p>

## Mini golfe de lençol

<b>Idade</b>	A partir de 3 anos
<b>Materiais</b>	Lençol velho (ou outro tecido grande que possa ser cortado) e uma bolinha com tamanho aproximado de uma bolinha de tênis ou pingue-pongue.
<b>Como se brinca</b>	Faça um furo adequado ao tamanho da bolinha que você escolheu no centro do lençol ou tecido. Os participantes seguram nas bordas do lençol de maneira que ele fique suspenso. E jogam a bolinha ali dentro. O desafio é, juntos, fazer a bolinha encaixar no burquinho do lençol.

# Argentina

## Tutti Frutti dos direitos

**Idade** A partir de 6 anos (é necessário saber escrever)

**Materiais** Papel e lápis para cada jogadora ou jogador

**Como se brinca** 1. Cada criança desenha uma tabela em sua folha. A tabela terá 7 colunas: 1) Nome; 2) Frutas ou Legumes; 3) Direito ou Necessidade; 4) Jogo; 5) Música ou cantora (o); 6) Coisas de que as crianças gostam; 7) Total.

Nome	Fruta ou legume	Direito ou necessidade	Brincadeira	Música ou cantora (o)	Coisas de que as crianças gostam	Total

2. Um jogador fala o alfabeto, mas fala apenas a letra A em voz alta, e o restante das letras fala em voz bem baixa, ou só pensa. A jogadora ou jogador à esquerda deve dizer "PARA" na hora que desejar, e a outra pessoa para de falar o alfabeto. A letra na qual ela parou é a escolhida para a rodada.

3. A partir desse ponto, todos os jogadores devem começar a preencher as colunas com palavras que começam com essa letra.

4. Quando alguém completar todas as colunas, diz "Tutti Frutti" e todas e todos devem parar de escrever.

5. As palavras de todos os jogadores são verificadas por coluna. Uma palavra pode ter 5 pontuações diferentes:

- 15 pontos: se apenas uma pessoa tiver uma palavra válida nessa coluna.

- 10 pontos: se a palavra for única no grupo (outros escreveram algo diferente.)

- 5 pontos: uma palavra repetida (alguém escreveu a mesma coisa nessa coluna).

- Zero pontos: não escreveu nenhuma palavra válida na coluna.

- 20 pontos: a pontuação mais alta é atribuída à palavra anotada na coluna correspondente a "Direito ou Necessidade", pois é muito importante e valioso reconhecer nossos direitos.

Se houver um desacordo ou dúvida, as palavras são discutidas entre as/os jogadoras/es e o grupo deve chegar a um consenso para decidir a pontuação. A pontuação de cada palavra é escrita ao lado dela. Cada jogadora/o soma os pontos da rodada e escreve o número na coluna "Total".

6. Outra rodada começa.

# Bolívia

## Brincadeira da roda

<b>Idade</b>	A partir de 5 anos
<b>Materiais</b>	Um aro de roda de bicicleta que não esteja mais em uso e um galho ou pedaço de madeira comprido de uns 30 a 40 centímetros.
<b>Como se brinca</b>	A brincadeira consiste em empurrar a roda com a ajuda de um bastão sem parar. Pode se brincar em qualquer lugar amplo. É uma brincadeira que estimula equilíbrio, atenção, diversão, resistência e concentração.
<b>Vídeo</b>	<a href="https://bit.ly/juegodelarueda">https://bit.ly/juegodelarueda</a>

# Chile

## Amigo Invisível

<b>Idade</b>	A partir dos 3 anos
<b>Materiais</b>	Uma cadeira e uma venda para os olhos
<b>Como se brinca</b>	<p>O grupo senta-se em semicírculo e uma cadeira é colocada no final do semicírculo.</p> <p>Uma criança é convidada a sentar na cadeira enquanto as outras permanecem sentadas no chão.</p> <p>A criança sentada na cadeira está vendada. As demais escolhem, em silêncio e apenas com gestos, outra criança para ficar atrás da que está vendada e falar com ela, fazendo perguntas, cumprimentando, contando uma história etc.</p> <p>A criança com os olhos vendados deve descobrir quem é e dizer o nome da pessoa atrás dela.</p> <p>Regras importantes:</p> <p>Adultos podem participar para mediar, caso as crianças sejam novas demais. Nesse caso, fica mais divertido se o adulto não puder falar e tiver que se comunicar durante toda a brincadeira apenas com gestos.</p> <p>Adequado para espaços pequenos.</p>

## Esculturas de argila

<b>Idade</b>	A partir dos 3 anos
<b>Materiais</b>	Nenhum
<b>Como se brinca</b>	<p>As crianças são colocadas em pares frente a frente. Uma será a escultora e a outra será moldada.</p> <p>A criança escultora deixa a outra em uma posição de escultura, movendo os braços, pernas e cabeça da maneira como lhe parecer mais bonita. Em seguida, mostra sua escultura ao público.</p> <p>Depois os papéis são invertidos: uma é a criadora da escultura e a outra é a escultura.</p> <p>Regra importante: trate seu parceiro gentilmente e com respeito.</p>

## Lagarta Mataluna

<b>Idade</b>	De 2 a 5 anos
<b>Materiais</b>	Nenhum
<b>Como se brinca</b>	<p>Uma brincadeira adequada para lares onde há várias crianças.</p> <p>Os participantes formam uma roda de mãos dadas. Um jovem ou adulto fica no meio do círculo. Ela/ele começa a andar batendo palmas e cantando dentro do círculo:</p>

“Uma lagarta perdeu a cauda, a lagarta mataluna. Uma lagarta perdeu a cauda, a lagarta mataluna, quem quer fazer parte da cauda dela?”

Então o adulto fica na frente de uma criança e pergunta: “Você quer fazer parte da cauda dela?” O adulto abre as pernas e a criança passa por baixo e fica atrás do adulto, segurando sua camisa.

O adulto volta a andar pela roda cantando e batendo palmas. E assim o jogo continua, incorporando mais crianças na cauda da lagarta mataluna, que fica cada vez maior.

Regras importantes: Ao aceitar fazer parte da cauda, cada criança deve engatinhar por baixo das pernas de todas as pessoas que já fazem parte da cauda da lagarta.

## Carrinho de mão

**Idade** A partir de 5 anos

**Materiais** Nenhum

**Como se brinca** É uma brincadeira para espaços amplos que é brincada em pares. Em cada par, um dos participantes deve andar com as mãos enquanto seu parceiro o leva pelos pés.

Para brincar, você pode marcar um local de partida e outro para chegada e percorrer essa distância evitando cair, apostando corrida com os outros pares. Cada participante levará o carrinho de mão empurrando com cuidado e respeitando a velocidade do parceiro.

Regras importantes: o primeiro a cruzar a linha de chegada vence.

# El Salvador

## Pegadas

**Idade** A partir de 3 anos

**Materiais** Papel colorido, ou papelão, tesoura e fita adesiva

**Como se brinca** Este jogo é uma opção com a qual meninos e meninas estimularão seu equilíbrio e relação com o espaço. Para criá-lo, basta recortar as pegadas a partir do papel disponível, diferenciando o pé esquerdo do pé direito.

Uma vez que os modelos são feitos, cole-os no chão com um pouco de fita adesiva criando um circuito ou trilha. As crianças deverão percorrer o circuito acertando seu pé direito nas pegadas de pé direito, seus pé esquerdo na pegada de pé esquerdo e assim caminhando.

Comece com um circuito de pouca dificuldade, saltando algumas pegadas, para que a criança tenha que pular ou dar grandes passos.

Quando a criança passa nesse teste, você pode criar novos circuitos, e combinar os pés esquerdo e direito na mesma linha para que tenham que cruzar as pernas. Você pode criar quantas combinações e trilhas quiser.



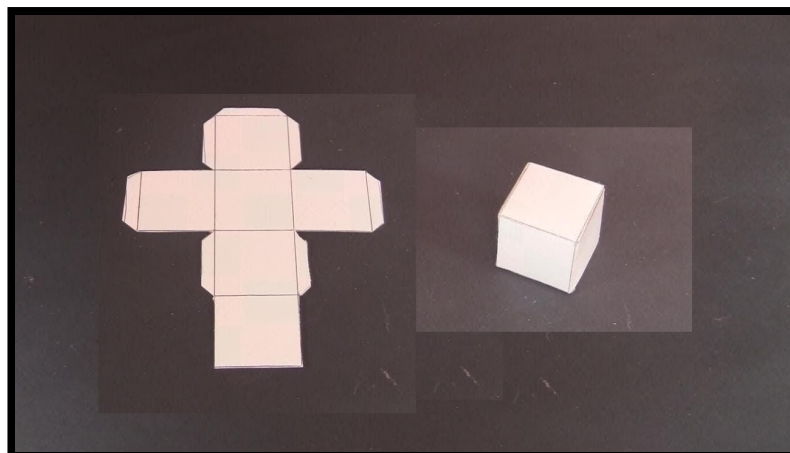
# Guatemala

## O Convidado

**Idade** | A partir dos 5 anos

**Materiais** | Um dado (feito de um cubo de papelão, com 6 lados) com tamanho adequado ao número de participantes. Sugere-se um dado com 15 centímetros de cada lado.

- Como se brinca**
1. Os participantes constroem o dado a partir do papelão. Melhor se for feito em família!
  2. Em cada lado do dado (ou cubo) se escreve claramente:
    - Lado 1: Como me sinto agora com a quarentena?
    - Lado 2: O que preciso para me sentir melhor?
    - Lado 3: Quais são os cuidados que mais devo ter em quarentena?
    - Lado 4: Que novidade aprendi em casa na quarentena?
    - Lado 5: O que eu gostaria de dizer à minha família nesta crise?
  3. Um círculo se forma e o dado é jogado no centro pela criança mais nova que estiver jogando.
  4. A criança que jogou o dado lê em voz alta e responde a pergunta que saiu no lado de cima.
  5. O próximo participante joga o dado, responde a pergunta que saiu e por aí vai.
  6. Se alguém jogar o dado e sair uma pergunta repetida, joga o dado novamente. E assim vai até todas as perguntas terem sido respondidas, no que se pode iniciar novamente para que cada criança responda novas perguntas.



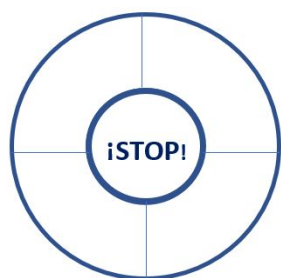
# México

## Stop

**Idade** A partir de 6 anos

**Materiais** Giz e quadro negro ou parede lavável em que se possa escrever com o giz.

**Como se brinca** 1. Em um espaço amplo, a figura abaixo as/os participantes desenharam a figura abaixo no chão com giz. O tamanho e as divisões da figura dependerão do número de participantes.



2. Entre as pessoas participantes, será escolhida a categoria que será jogada: nomes de frutas, cores, países, entre outros. Além disso, deve ser definida a ordem em que participarão - pode ser por idade, do menor ao mais velho ou vice-versa, ou pode ser seguindo o sentido horário. Também deve ser definido o número de vidas (oportunidades de errar) que cada participante terá, bem como combinar um desafio que deve ser desafiado caso esgotem os erros.

3. Depois de terem decidido a categoria e a ordem, cada participante deverá escolher uma palavra correspondente à categoria e escrevê-la em um espaço da figura previamente desenhada no chão, quadro ou parede.

4. Uma criança é então escolhida para ir para o centro da figura e dizer a seguinte frase: “declaro um desafio ao meu oponente que é ...” (completa a frase com alguma palavra que alguma pessoa participante escolheu e escreveu na figura).

> Por exemplo: declaro um desafio ao meu oponente, que é a melancia (se a categoria for ‘frutas’ e alguma pessoa participante tiver escrito essa palavra na figura).

5. Uma vez que a frase anterior foi dita, os outros participantes devem correr o mais longe possível da figura desenhada no chão, enquanto o participante que escreveu a palavra mencionada terá que ir ao centro e gritar: Stop!

6. Todos os participantes devem permanecer parados depois de ouvirem a palavra Stop. O participante que está no centro da figura escolhe então um dos outros e calcula em passos a distância entre o centro e o participante escolhido. O desafio é que o participante do centro deve conseguir alcançar a pessoa escolhida após ela dar os passos citados.

> Por exemplo: Três passos curtos e um passo longo para a Maria alcançar a melancia.

7. A pessoa escolhida dá os passos da maneira ditada, e os outros participantes se aproximam para confirmar que o participante do centro conseguirá alcançar a pessoa escolhida.

Se o participante que está no centro conseguir alcançar o participante que está fora da figura, ele ganha, e o que deu os passos perde uma vida. Caso contrário, ou seja, quando o

participante do centro não conseguiu alcançar o participante que está fora da figura, ele perderá uma das vidas.

9. Os turnos seguirão de acordo com a ordem acordada no início até que um participante perca todas as vidas.

10. Quando alguém perde todas as vidas, terá que enfrentar o desafio combinado no começo.

## Aviãozinho

**Idade** A partir de 5 anos

**Materiais** Giz ou fita adesiva, fichas (podem ser tampas de garrafa ou moedas)

**Como se brinca** 1. Em um espaço amplo, desenhe a figura 1 no chão com giz ou fita crepe. Coloque números em cada caixa. Lembre-se de que cada caixa deve ter espaço suficiente para os dois pés de cada participante.

2. Cada participante receberá uma ficha. Os participantes devem combinar entre si em qual ordem brincarão - se por idade, do menor ao mais antigo ou vice-versa, ou outro critério.

3. Então eles formam uma linha atrás do primeiro quadrado da figura.

4. O primeiro participante joga sua ficha em uma das caixas da figura. Então ele pula de quadrado em quadrado até chegar ao número 10, sendo que ele deve evitar o quadrado em que sua ficha caiu.

Os três primeiros quadrados devem ser pulados em um pé só, com o mesmo pé, enquanto os quadrados horizontalmente juntos podem ser pulados com ambos os pés. Você deve tomar cuidado para não pisar nas linhas nas caixas, caso contrário, perderá a sua vez e retornará ao final da linha para aguardar sua vez novamente.

5. Quando estiver na caixa com o número 10, o participante terá que fazer o caminho de volta; dessa vez, terá que pegar sua ficha com a mão e continuar até a primeira caixa.

6. Os turnos seguirão de acordo com a ordem combinada no começo.

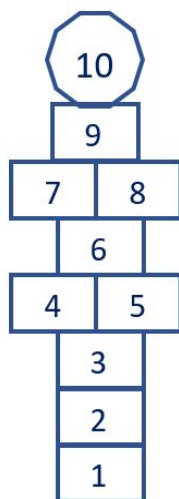


Figura 1: traçado para o aviãozinho



Essa é uma das brincadeiras preferidas das crianças da comunidade de Sarufaya – Tarabuco, Bolívia. Na Bolívia chamam a brincadeira de Avioncito, e no México, de La Chipa

## Os Sentidos

**Idade** A partir de 3 a 6 anos. Crianças de 10 a 14 anos também gostam.

**Materiais** Fragrâncias (perfumes, flores, ou outros aromas agradáveis); frutas (qualquer fruta da estação, dependendo da região); tecidos e outros objetos de diferentes texturas ; relógio; objetos que fazem sons (pau-de-chuva, chocalho, campainha, sino etc.).

**Como se brinca** 1. A sala é preparada com todos os materiais dispostos em diferentes áreas: Cheiro, Gosto, Toque e Orelha. Os objetos usados para a atividade de toque são colocados em uma caixa, as frutas – prontas para o consumo - são colocadas em tigelas ou pratos fundos, e juntamente com esses elementos, os tecidos, o relógio, o bastão de chuva e o sino estão à mão dispostos pelo espaço da brincadeira.

2. Para começar a brincadeira, os adultos pedem permissão para vendar as crianças e no decorrer da brincadeira eles incentivam, acompanham e apoiam a exploração sensorial dos materiais com elas.

4. As crianças começam a brincadeira quando o adulto lhes dá para sentir um objeto texturizado, provar algumas frutas, ouvir o som da campainha, do pau de chuva, do chocalho.... As crianças podem tentar adivinhar o que é, dão suas impressões, sentimentos; o adulto deve sempre encorajá-las e incentivá-las a investigar o item.

5. Para crianças menores, a brincadeira pode ser apenas a exploração sensorial dos materiais, com tempo livre guiado pelo interesse da criança. Para as mais velhas, pode ser um jogo de adivinhar o que é. Nesse caso, com o relógio os cuidadores podem marcar tempo e definir aproximadamente três minutos para adivinhar cada objeto. Esse tempo pode ser adaptado a situações e idades.

A brincadeira Sentidos pode trabalhar muito com o vínculo entre cuidadores e crianças. Os cuidadores devem agir e explicar a brincadeira para que crianças compreendam e explorem os materiais junto com os cuidadores, sempre seguindo a iniciativa das crianças. Os cuidadores podem cheirar, provar os materiais juntos como forma de construir confiança e apoiar as crianças.

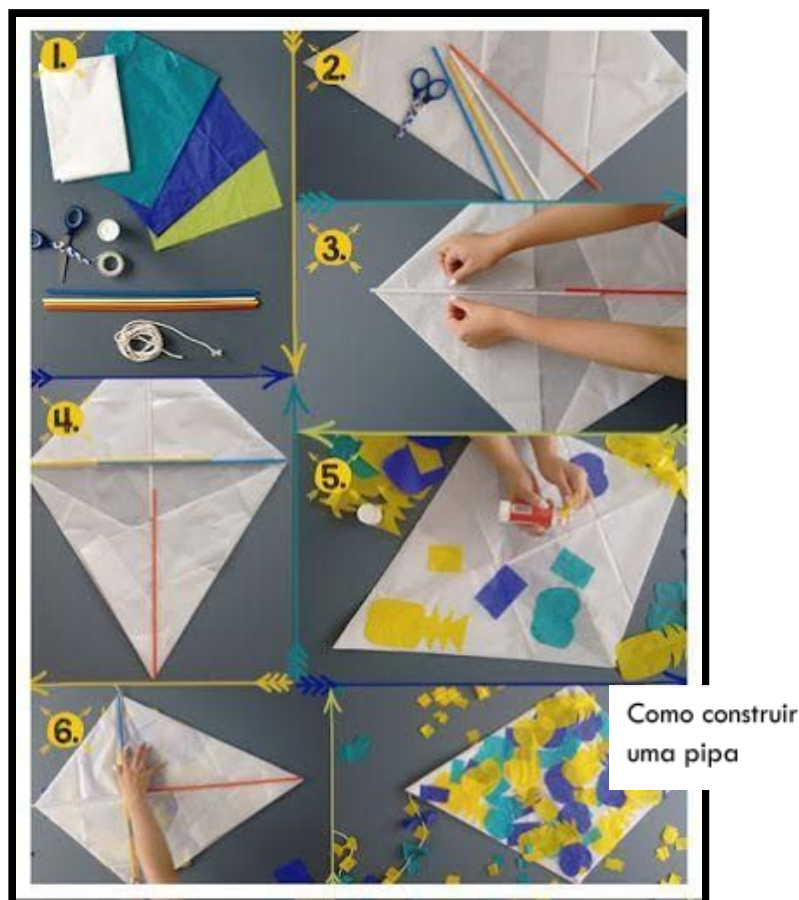
# Nicarágua

## Mando, mando

<b>Idade</b>	6 a 15 anos
<b>Materiais</b>	Espaço físico amplo. Sanduíches caseiro para compartilhar.
<b>Como se brinca</b>	<p>É um jogo coletivo para contextos de isolamento onde várias crianças e adultos estão convivendo juntos – todos podem brincar. É divertido, estimula a atenção, a observação do ambiente, o movimento. Pode ser feito em casa e adaptado a diferentes contextos.</p> <p>Os participantes são colocados em um círculo (três a dez pessoas), e uma pessoa é escolhida para liderar o jogo (uma pessoa). Essa pessoa cantará a música abaixo (pode inventar a melodia ou só dizer sem melodia, como versos). A cada verso, uma pessoa faz a ação sugerida.</p> <p>"A coruja, a coruja <i>chhhhhh</i> (<i>dedo indicador na frente boca em sinal de silêncio</i>) todos atentos, todos atentos a ouvir <i>chhhhhh</i>."</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Eu mando um garoto falar uma tarefa que as meninas fazem em casa.</li><li>- Eu mando uma garota falar o que gosta de fazer em seu tempo livre.</li><li>- Eu mando três meninas tirarem uma foto.</li><li>- Envio mando uma criança dar um lanche para a outra criança.</li><li>- Eu mando todos cantarem uma música em 1, 2, 3.</li><li>- Eu mando todos dançarem a música que está tocando.</li><li>- Eu mando todos caminharem e compartilharem um sanduíche.</li><li>- Eu mando uma criança citar um direito ecológico.</li><li>- E mando uma garota dizer se esse direito é cumprido em casa.</li><li>- Eu mando quem quiser falar que fale como podemos fazer que os nossos direitos sejam cumpridos.</li></ul>

## Pipas com formas de aves

<b>Idade</b>	A partir de 5
<b>Materiais</b>	Varas de madeira, plástico, desenhos de pássaros, tesouras e fios/linhas
<b>Como se brinca</b>	<p>Essa brincadeira é universal, geralmente feita em tempo com bastante vento e é um jogo de família. No contexto do isolamento social, pode ser brincada por quem tem espaços ao ar livre, moradores de zonas rurais etc.</p> <p>Enquanto preparam os materiais, junto com as crianças você pode iniciar uma conversa sobre a importância dos pássaros e sobre como podemos protegê-los. Sobre nossa responsabilidade de cuidar de seus ecossistemas e do plantio de árvores para sua alimentação.</p> <p>Crianças e adultos decoração com o formato de pássaro que desejam. Podem recortar decorações e colar nas pipas.</p> <p>Quando a pipa está pronta, é amarrada com linha e diz-se que voa procurando a direção.</p>



## Roleta de Direitos Ecológicos

**Idade** | A partir de 6 anos

**Materiais** | Papelão, cola, folhas coloridas, tachas

**Como se brinca** | Fazendo a roleta:

1. Recorte um círculo do tamanho desejado no papel mais duro que você tiver. Divida o círculo em oito partes traçando divisões a partir do diâmetro do círculo. Escreva um direito ecológico em cada divisão:

- direito a respirar ar puro;
- direito ao acesso a água pura e em quantidade suficiente;
- direito de aproveitar paisagens naturais e vida silvestre;
- direito a viver em ambientes sem ruídos nocivos para a saúde;
- direito a um manejo adequado do lixo (orgânico e não orgânico);
- direito a comer alimentos saudáveis e de qualidade;
- direito a receber educação de qualidade com valores ambientais;
- direito a conhecer os problemas ambientais da sua comunidade e participar da resolução.

2. Coloque botões ou tachinhas em cada caixa na parte superior para interromper o giro da roda.

3. Prenda uma aba no ponto externo da circunferência, ela pode ser um pedaço de plástico ou papelão, para reduzir a velocidade da roleta até que pare em um dos botões ou tachas.

4. Para que a roleta gire sozinha, é necessário prender a roleta pelo centro com um parafuso, e a roleta girará nesse parafuso.

Como jogar:

- A roda de direitos ecológicos é apresentada, e como brincar é explicado aos participantes.
- Uma pessoa gira a roleta por vez; quando ela parar, o participante lerá o direito ecológico em que a roleta parou, e falará o que sabe sobre esse direito, e se é cumprido na sua vida e na de outras realidades.
- Alterna-se o participante que roda a roleta, até que tenham sido lidos todos os direitos ecológicos.

### Partes de la ruleta



# Peru

## Caminho da Família

**Idade** Todas

**Materiais** Para construção: Papelão, papéis, canetas grossas coloridas (ou qualquer outra caneta ou lápis) borracha, tesoura.

Para jogar: Dados, tampinhas coloridas

**Como se** **Para a construção:**

**brinca**

- Corte uma das faces de uma caixa de papelão e forre com papel colorido.
- Faça as casinhas do tabuleiro: recorte quadrados e neles escreva números e operações matemáticas (neste caso, adição e subtração).
- Cole-os no tabuleiro fazendo um caminho na ordem numérica, e a cada cinco casas cole uma operação numérica.
- Coloque os nomes dos membros da família no tabuleiro.



**Para jogar:**

- Tampinhas em número suficiente para quantas crianças forem brincar.
- Jogam-se os dados uma primeira vez para definir a ordem em que as crianças irão jogar. Inicia o jogador que tira o maior número nos dados. A ordem vai da pessoa que tirou o maior número até a pessoa que tirou o menos número.
- Cada pessoa a brincar joga os dados e anda o número de casinhas de acordo com o número dos dados.
- Quando alcança uma caixa com uma operação matemática, deve responder rapidamente (as pessoas participantes podem definir um tempo limite, ou deixar livre).
- Se a pessoa não responder no tempo, volta uma casa. Se responder errado, volta duas casas. Se não responde, volta três casas.
- Quando a pessoa para em uma casa com o nome de alguém da família, pode receber ajuda dessa pessoa (ou animal de estimação).
- Quem atingir a linha de chegada primeiro, ganha primeiro.

**Objetivos do jogo:**

- Brincar com a matemática.

- Passar um bom tempo com a família reduzindo o estresse da quarentena.
- Exercitar os valores da competição saudável, solidariedade e respeito.

Variações: Ao invés de operações de matemática, podem-se escolher outros temas. Por exemplo, as cores e formatos das frutas (qual a cor da banana? Qual o formato da laranja?) ou qualquer outro tema que a criança e a família tiverem interesse.

Vídeo: <https://bit.ly/CaminitoDeLaFamilia>

## El Muqu

**Idade** A partir de 7 anos

**Materiais** • Muqullu (bastão grosso que emita som ao golpear outro objeto – pode ser colher de pau); barro ou terra; tinta de legumes coloridos (cúrcuma, beterraba) ou tinta atóxica;

**Como se brinca** Essa é uma brincadeira que crianças, adolescentes e jovens brincam em festas de casamento tradicionalmente.

- Primeiro, colete suprimentos para a preparação da tinta. Frutas pequenas e barro ou terra do jardim. Em casa, você pode usar suco de beterraba, de cúrcuma, ou usar alguma tinta não tóxica.

- Amasse esses ingredientes e misture com o barro até formar uma massa grossa e lisa (ou use só a tinta).

- Uma pessoa entre os presentes será o “Al MUQU”. Quando se brinca em casamentos, é escolhido a irmã ou irmão, ou prima ou primo mais nova/o da noiva. Em casa pode ser escolhida a criança mais nova. Pode ser um ou mais "MUQUS"

- O "Muqu" ou o "Muqus" pintam o rosto como a tinta preparada.

- Depois, “O Muqu” pega o bastão (o muqullu) para brincar. E imaginam como seriam as caras, gestos do seu Muqu? Que músicas querem cantar para as pessoas? Que histórias querem encenar?

- Essas crianças e jovens “Muqus” têm a missão de fazer todo mundo rir, obrigá-los a cantar, dançar e mantê-los ativos e dinâmicos. Eles, com suas graças através de gestos, movimentos e expressões de seu rosto, corpo, e com a ajuda do muqullu (o bastão), encenam eventos para os espectadores (meninos, meninas, adultos e idosos) alegremente.

- O Muqu com os sons do seu muqullu, linguagem natural que é gerada ao bater o bastão no chão (em casa pode ser outros objetos como assadeiras, painéis) promove a participação, a convivência harmoniosa e feliz entre dois ayllus (famílias) que acabaram de se conhecer, no caso de casamentos. Em casa, a missão do Muqu pode ser trazer alegria para a família na quarentena, fazendo todos rirem e cantarem.

Quando El Muqu é brincado tradicionalmente em casamentos nos vilarejos do Peru, esses Muqus, apoiados pela força de seu bastão, obtêm benefícios durante a festa, por exemplo seu pedaço preferido do bolo. Eles também podem ser carregados pelos Mazas (parentes do noivo).

- Os "Muqus" têm o poder de fazer o que quiserem com a força de seus bastões.

Esse jogo tem uma origem sagrada e festiva nos casamentos das famílias andinas. Atualmente é jogado em grupos de crianças, suas famílias e na escola.



## O Aro

**Idade** A partir de 5 anos

**Materiais** Você precisa de um aro de metal, que pode ser de uma roda de bicicleta, o aro de uma roda de carro, ou um pneu de carro.

Uma haste para empurrar o aro para rodar, que pode ser feita de arame grosso ou qualquer outra haste fina e firme. O comprimento depende da altura do brincante.

**Como se** A brincadeira consiste em rolar o aro no chão com a ajuda de uma haste.

**brinca** Essa haste pode ter uma ponta em forma de arco para segurar o anel e rolá-lo.

Essa brincadeira pode ser brincada individualmente ou em grupos. Nos vilarejos do Peru, é brincada principalmente por crianças, quando estão indo no caminho da comunidade para a escola ou de uma comunidade para outra.

Eles também brincam entre várias crianças que marcam um circuito para ver quem atinge o objetivo primeiro, mas nesse circuito existem alguns obstáculos desafiadores pelos quais o aro precisa passar sem a criança deixá-lo cair.

**Vídeo** <https://bit.ly/EIAro>

## Resistência em parada de mãos

**Idade** A partir dos 7 anos, com supervisão de adultos.

**Materiais** Duas pessoas para brincar, ou mais.

Não é preciso mais do que uma parede para se apoiar.

**Como se brinca** - Começa com o brincante fazendo uma parada de mão: se equilibrando nas mãos de ponta cabeça, apoiando os pés em uma parede.

- Quem resiste mais tempo sem abaixar as pernas, vence.

- Quem resistiu mais pode fazer cócegas nos que resistiram menos.

- Essa brincadeira ajuda a manter-nos ativos quando estamos em casa, além de fortalecer os braços. Ajuda a equilibrar e respirar, e a integrar mães, pais, filhas e filhos. E é divertido!

## Casas de Bonecas

**Idade** A partir de 7 anos, ou menores com ajuda de jovens ou adultos.

**Materiais** Essa brincadeira é para poder brincar com suas bonecas em casa. Você pode fazer uma casa de bonecas de reciclagem de papelão. Você precisa de uma base de papelão tripla, do tamanho que deseja que a casa seja. Pedacos do papelão para a elaboração das paredes e divisões da casa de bonecas. Além de materiais adicionais, como borracha ou cola e papéis coloridos, lápis de cor, tintas... para algumas decorações.

**Como se brinca** Para a criação da sua casa:

1. Estabeleça uma ideia de como quer fazer o *design* da casa. Pode incluir espaços como sala de estar, quartos, cozinha, banheiros, entre outros.

2. Defina a altura da casa e trace as dimensões para a divisão dos cômodos na casa. Corte os papéis que serão as paredes nessas dimensões.

3. Realize a decoração das divisões, como: pintar nas cores que mais gosta, decorar com adesivos ou desenhos.

4. Cole as divisões de cada quarto em cima da base, de acordo com o projeto da casa que fez no começo. E, nesse momento, faça os ajustes que precisar nos tamanhos.

5. Faça o *design* de alguns acessórios, como mesas, cadeiras, camas, entre outros.

Para brincar, você só precisa de sua casa pronta e suas bonecas ou bonecos. Você pode criar muitas histórias divertidas brincando com a família ou outras crianças em casa.



## II. Outras atividades

*Dicas de atividades que começam na internet e terminam botando todo mundo para se divertir. As sugestões são especialmente recomendadas para tempos de isolamento social.*

A Semana Mundial do Brincar, mobilização para pensar, celebrar e promover a importância do brincar livre no desenvolvimento integral do ser humano, é praticamente sinônimo de rodas de conversa em faculdades, mães e pais com seus bebês em parques, praças com palhaços e malabares e praias repletas de grupos brincantes.

O que fazer, então, quando está em vigor a recomendação de distanciamento social para conter a disseminação do novo coronavírus? É tempo de se reinventar e pensar em novas formas de promover o brincar, ato fundamental para o desenvolvimento e elaboração de hipóteses do mundo por crianças.

Pensando em maneiras de promover uma Semana Mundial do Brincar diferente, a Aliança pela Infância sugere 12 dicas de atividades que podem se unir às suas próprias criações. Ah, lembre-se de postar fotos ou vídeos das suas iniciativas utilizando as hashtags #semanamundialdobrincar #SMB2020 #brinqueemcasa. Assim, vamos inspirando uns aos outros.

### 1. Contação de histórias em lives

Uma das atividades que sempre marca presença nas SMBs são as rodas de contação de histórias. Se esse ano não é possível estar junto fisicamente, que usemos a tecnologia para fazer a voz chegar. Qualquer adulto que tenha uma mínima habilidade em contagiar as crianças com suas leituras pode organizar uma live pelo Youtube, Instagram, Facebook ou até mesmo usando ferramentas de teleconferência.

### 2. Narrações de histórias da família

Não é apenas em lives que podem acontecer momentos especiais de compartilhar histórias com as crianças. A história daquele bisavô que veio do outro continente, aquela tia que criava borboletas ou sobre como o avô e a avó se conheceram pode ganhar contornos muito especiais em uma contação com encenações e muitos tons de voz, além do carinho de ser contada por quem está com as crianças. Pode ser uma história de família ou dos livros infantis que os adultos ouviam quando eram crianças.

### 3. Rodas de conversas com colegas de sala, do bairro ou do prédio

O fechamento de escolas na maioria das cidades brasileiras afetou enormemente a rotina das crianças. Se antes tinham horário para acordar, comer e ir para a escola, hoje fica mais difícil manter tudo nos eixos. A saudade da rotina – fundamental para as crianças – mistura-se à saudade dos colegas. Por isso, por que não organizar uma roda de conversa de crianças em ambiente virtual? Assim, é possível que elas próprias troquem ideias de atividades, conversem, façam suas reflexões sobre o momento e matem um pouco das saudades. Mas vale lembrar: a tecnologia exige sempre a mediação de um adulto. Você pode terminar a atividade sugerindo que, após sair das telas, as crianças brinquem livremente com as ideias de atividade que surgiram no bate-papo.

### 4. Novos formatos: discussão de podcasts para crianças

Estimular os sentidos e apresentar novas formas de conteúdo para as crianças também é uma ideia de atividade a ser aproveitada nesse período. O *Coisa de Criança* é um podcast criado para explicar a crianças curiosas sobre como as coisas funcionam. A produção responde algumas perguntas como porque o mar é

salgado, de onde vem as ondas, de onde vem os raios e trovões e outros. O [E se...podcast](#) fala de crianças e para crianças sobre assuntos como escutar pensamentos, videogames, voltar no tempo, extinção dos dinossauros e muitos outros. Uma possibilidade é combinar uma escuta seguida de discussão sobre o tema

## 5. Ciência em casa

Que tal se inspirar em canais populares, como o [Manual do Mundo](#), para realizar experiências científicas com as crianças? As [ideias](#) vão muito além dos vulcões que entram em erupção, e incluem fazer um microscópio com a lente do celular, um estilingue de minifoguete e até coisas mais simples, como estampar uma camiseta com giz de cera. O blog [Apenas Mãe](#), já relatado pela Aliança pela Infância [neste link](#), também dá dicas de experiências, brinquedos e atividades que podem ser feitas com materiais que todo têm em casa, como esponja de lavar louça, fita crepe, garrafas pet e até mesmo a tampa de embalagens de lenços umedecidos.

## 6. Aposte em nichos para realizar encontros online

Se as rodas de conversa valem para as crianças, com os adultos não seria diferente. Aqui vale colocar a imaginação para funcionar e apostar nos nichos: crie reuniões online, bate-papos descontraídos e até mesmo palestras com grupos de alunos de pedagogia, mães e pais que se encontravam no parquinho do prédio, professoras da educação infantil e muito mais. A ideia é não parar por conta da quarentena e dar continuidade às discussões sobre os direitos da infância e o que é necessário para que crianças tenham uma infância digna.

## 7. Truques de mágica

Há crianças que ficam fascinadas com o mundo das mágicas. E hoje em dia, a Internet traz uma série de vídeos que apresentam truques relativamente fáceis para as crianças aprenderem a fazer. Supervisionadas por um adulto, as crianças podem conferir os vídeos, treinar algumas vezes e depois apresentar para os familiares que estão com elas dentro de casa. Se der certo e a criança estiver feliz com a brincadeira, quem sabe se anima a gravar vídeos para os amigos e familiares com seu “show de mágica”? A criança pode improvisar cartola e capa com materiais que tem em casa e a farra será completa!

## 8. Coreografia: criação, ensaios e apresentação

Dançar diverte, faz bem para a saúde e conecta. E nunca sai de moda. Uma sugestão de brincadeira envolvendo dança e tecnologia para aproximar amigos que estão distantes é a criação de uma coreografia conjunta. A ideia é a seguinte: no primeiro dia da SMB2020, o grupo faz um encontro virtual para definir música e passos da coreografia. Com os “detalhes” combinados, todos terão uma semana para ensaiar a coreografia para fazer a “apresentação” uma semana depois, todos conectados e com as respectivas plateias assistindo, filmando e aplaudindo! Claro que no primeiro encontro do grupo após o período de isolamento, vai ter celebração com uma apresentação ao vivo! O aplicativo [TikTok](#) é o queridinho do momento e tem uma série de coreografias para ajudar na criação da sua!

## 9. Desafios em vídeo

Uma febre nesta pandemia são os desafios entre amigos por meio de vídeos com hashtags específicas. Por exemplo, desafio de embaixadinhas de futebol, como o [#10toqueschallenge](#), que ficou famoso depois que grandes craques do futebol mundial aderiram. Pular corda tantas vezes sem errar, plantar bananeira por determinado tempo e com alguns obstáculos ([#handstandchallenge](#)), acertar a bola no balde cinco vezes seguidas, como se fosse um jogo de basquete, são outras opções. A graça está em criar os desafios e respectivas hashtags, conseguir executá-los, gravar o vídeo e compartilhar vídeo e desafio com o grupo de amigos.

## 10. Veia artística

Desenhar, pintar, esboçar histórias em quadrinhos, desenhar letras à mão (lettering). Todas essas atividades manuais são ótimas maneiras de expressar ideias e sentimentos. E se a Semana Mundial do Brincar se transformar na semana de arte dentro da sua casa, com direito a exposição das criações pela casa e transformação de alguns cantinhos com “obras” autorais? A Faber-Castell oferece uma série de [cursos gratuitos](#) para os níveis básico, intermediário e avançado.

## 11. Festival cultural em “versão caseira”

Que tal reunir virtualmente seu grupo para criarem poesias, histórias ou músicas em conjunto? Vale misturar gente de várias idades, como os pais, primos, tios e avós, vale com a turma da classe, o pessoal do prédio. A ideia é escolher um tema principal e, num encontro virtual, irem desenvolvendo juntos a “produção”. É uma forma de juntar pessoas queridas, colocar a criatividade para fora, expressar ideias e sentimentos, conhecer os gêneros preferidos de cada um, dar boas risadas e ainda descobrir “talentos” individuais.

## 12. Gastronomia

Influenciadores da área de gastronomia podem propor aos seus seguidores mirins que criem cadernos de receita durante a quarentena. Vale fazer um caderno para as receitas especiais da família, pesquisando a partir da história dos antepassados, anotando, ilustrando e testando as receitas; vale fazer com os melhores amigos, cada um compartilhando com o grupo sua receita favorita. A única regra é: cozinhar para aproximar, divertir e sentir! Quer ler um pouquinho mais sobre o valor afetivo de se ter um caderno de receitas? Então confira esse [texto](#). E [aqui](#), veja receitas que podem ser feitas pelas crianças com a ajuda dos adultos.

## 13. Dicas para Comunicadores

Blogueiros e jornalistas em geral, que tal usar seus canais para estimular a adesão na Semana Mundial do Brincar 2020? Você, que conhece seu público como ninguém, pode pensar uma série de temas e formatos para levar a ele essa informação. Por exemplo organizando uma semana de contação de histórias na rádio onde trabalha ou ainda, quem sabe, convidando especialistas no assunto que possam falar com os pais, para dar a eles dicas de como contar, eles mesmos, a histórias em casa de forma atraente, com algumas técnicas especiais? Que tal usar seu Instagram ou canal no Youtube para propor uma atividade diferente a cada dia, como uma gincana/circuito de atividades? Ou promover lives tendo crianças como convidadas, para que elas compartilhem dicas de brincadeiras legais para fazer em casa? Lembre-se de usar as hashtags [#semanamundialdobrincar](#) [#SMB2020](#) [#brinqueemcasa](#) nas suas fotos ou vídeos, para que todos possam encontrar facilmente sua programação

### III. Vídeos

Criamos uma [playlist no YouTube](#) com vídeos de brincadeiras do continente Latino americano produzidas pelas organizações parceiras de tdh-A envolvidas na Semana Mundial do Brincar! Se quiser ver mais materiais da América Latina, no [Facebook de terre des hommes Alemanha](#) foi criada lista de vídeos com brincadeiras e atividades para celebrar a Semana Mundial do Brincar 2020, Brincando entre o céu e a Terra.