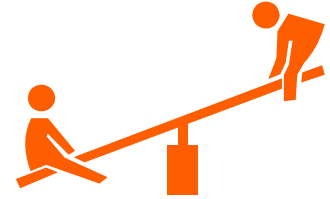


# Movimento



## Jogos e Exercícios Sensório- Motores

*São atividades com valor exploratório, pois são realizadas para explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo, seu ritmo, sua cadência e seu desembaraço, bem como os efeitos que sua ação pode produzir.*

### 1 . Andar

- ☆ livremente, batendo palmas.
- ☆ para frente.
- ☆ de costas.
- ☆ com as mãos na cabeça ou na cintura.
- ☆ na ponta dos pés.
- ☆ encostando um pé à frente do outro.
- ☆ sobre diferentes tipos de linha traçados no chão: reta, curva etc.
- ☆ seguindo o contorno de figuras geométricas traçadas no chão com giz (quadrado, triângulo, círculo etc.).
- ☆ com as pernas abertas, sobre uma corda esticada no chão.
- ☆ procurando seguir determinado ritmo, que poderá variar do mais lento ao mais rápido (utilizar recursos como palmas, batidas de pé, coquinho etc., para marcar o ritmo).
- ☆ aos pares ou trios, de mãos dadas, seguindo um estímulo auditivo (uma música, por exemplo) ; cessando o estímulo, as duplas ou trios param. Repetir várias vezes.

## 2. Correr

- ☆ com as mãos na cintura ou na cabeça.
- ☆ rolando uma bola.
- ☆ chutando uma pedrinha ou um saquinho de areia.
- ☆ num pé só (como um saci).
- ☆ e parar bruscamente, a um sinal combinado.
- ☆ seguindo ritmo marcado por tambor, palmas etc.
- ☆ sobre uma linha traçada no chão.
- ☆ pisando sobre formas desenhadas no chão com giz (círculos etc.).
- ☆ desviando de obstáculos colocados no chão.
- ☆ em duplas de mãos dadas com o colega.
- ☆ ao lado do colega, sem lhe dar as mãos.
- ☆ estando atrás do colega, sem no entanto tocá-lo.
- ☆ em duplas ou trios, um atrás do outro, segurando no ombro do colega que está à sua frente.
- ☆ Corrida dos patos: correr de cócoras, com as mãos sobre o joelho e os braços flexionados, como se Corrida de gigantes: correr na ponta dos pés, com os braços levantados.
- ☆ Corrida do pé à frente: colocar um pé à frente do outro, o mais depressa possível.
- ☆ Corrida do transporte: correr em duplas, segurando o mesmo objeto (um banquinho, um balde etc.).
- ☆ Corrida do copo: correr, segurando um copo de plástico que contenha um pouco de água, procurando não derramá-la.

## 3. Levantar (o corpo, partes do corpo ou objetos)

- ☆ Deitados ou sentados, a um sinal combinado, levantar o corpo do chão ou da cadeira.

- ☆ Elevar os braços pelos lados (como se fossem asas), levantando-os e abaixando-os; até o alto da cabeça , bater palmas
- ☆ Deitados de costas, com pernas e braços estendidos, elevar os braços, movimentando-os para trás, para frente, para um lado e para outro.
- ☆ De costas para uma mesa, braços para trás, tentar apanhar um objeto que se encontre sobre ela. Levantá-lo, atrás do corpo, até a altura permitida pela mobilidade de seu braço; recolocá-lo em cima da mesa.
- ☆ Observação: o objeto deve ser inquebrável e flexível, de maneira a facilitar sua apreensão, como, por exemplo, objetos de espuma ou bonecas de pano.
- ☆ Levantar com os pés saquinhos de areia, feijão, ou milho.
- ☆ Em duplas, tentar levantar com a testa uma bola grande, que está sobre a mesa;

#### **4. Transportar (puxando, carregando, empurrando, removendo, afastando, esvaziando, lançando, rolando)**

- ☆ Carregar, de um local a outro previamente combinado, com o auxílio das mãos, um objeto (cadeirinha, banquinho, brinquedo).
- ☆ Puxar, até um local combinado, objetos mais pesados como, por exemplo, saquinhos com pedrinhas etc.
- ☆ Transportar no braço, sem o auxílio das mãos, roupa, caderno, jornal, uma folha de papel etc., até um local combinado.
- ☆ Transportar, com o auxílio do pé, objetos que possam se acomodar sobre ele, tais como: borracha, retalhos de tecido, saquinhos de areia, feijão, milho, alpiste etc.
- ☆ Transportar pequenos objetos a um local combinado, empurrando-os vagarosamente com os pés.
- ☆ Transportar na cabeça pequenos objetos (borracha, caderno, uma folha de papel etc.), até um local combinado.

- ☆ Empurrar uma bola com os calcanhares, levando-a de um lado para outro com leves impulsos.
- ☆ Passar água ou areia de um baldinho para outro, utilizando-se de copinhos etc.
- ☆ Em trio, transportar um colega sentado em uma cadeirinha; sentado sobre os braços de dois participantes (brincadeira de cadeirinha).
- ☆ Em fila, passar a bola do primeiro ao último participante (por cima da cabeça, por entre as pernas, pelo lado).

## 5. Saltar (pular)

- ☆ no mesmo lugar, com os dois pés juntos.
- ☆ com os dois pés juntos, para frente, para trás e para os lados.
- ☆ no mesmo lugar, com um pé só; revezar os pés.
- ☆ pular corda,
- ☆ Pular amarelinha sem pedra.
- ☆ com os dois pés (um pé só) juntos, sobre um bastão colocado no chão, para frente, para trás e para os lados.
- ☆ com as pernas abertas, sobre um bastão ou pequenos objetos colocados no chão (por exemplo: saquinhos de areia).
- ☆ de cima de um bloco (tijolo de construção) para frente, para trás, para um lado e para outro.
- ☆ Em duplas ou trios, lado a lado, e de mãos dadas, pular no mesmo lugar.
- ☆ Em duplas, frente a frente, pular no mesmo lugar com as mãos no ombro do companheiro.
- ☆ Em duplas ou trios, pular no mesmo lugar, lado a lado, e abraçados pela cintura.
- ☆ Em duplas ou trios, um atrás do outro e com as mãos no ombro do colega da frente, saltar seguidamente até chegar a um determinado ponto; girar o corpo, dando meia-volta,

colocar novamente uma das mãos no ombro do colega da frente e reiniciar o percurso.

- ☆ Em duplas e de mãos dadas, saltar uma corda parada.

## 6. Marchar

- ☆ Marcar passos no local, elevar ao máximo uma perna, depois a outra, acompanhando um estímulo sonoro (batidas com coquinho, palmas etc.); batendo forte só um dos pés.
- ☆ Marcar passos no mesmo lugar e, a um sinal combinado, mudar de posição (dando meia-volta, por exemplo); continuar marcando passo; movimentando os membros inferiores e superiores.
- ☆ Marchar de forma mais rápida, de acordo com um estímulo sonoro (batida de tambor, coquinho etc.).
- ☆ Marcha cadenciada com paradas bruscas: marchar enquanto durar um estímulo sonoro e parar imediatamente quando ele cessar; retomar a marcha logo que ele se reinicie.
- ☆ Marcha cadenciada com mudança de direção: marchar numa direção; a um sinal combinado, marchar
- ☆ em sentido contrário.
- ☆ Em duplas ou trios, marchar lado a lado, de acordo com um ritmo marcado por tambor, coquinho, palmas etc.,

## 7. Galopar

- ☆ livremente, montados num cabo de vassoura.
- ☆ em ritmo acelerado, com paradas repentinas, marcadas por um sinal combinado (palmas, apito etc.).

## 8. Lançar e pegar

- ☆ Lançar objetos (bolas etc.) a grandes distâncias, sem alvo definido; tendo em vista um alvo mais limitado (uma parede, por exemplo).
- ☆ Lançar uma bola de meia, tentando alcançar um alvo desenhado na parede e bem acima da altura dos participantes.
- ☆ Lançar uma bola de meia dentro de uma caixa de papelão, sapato etc.
- ☆ Jogar a bola na parede e tornar a pegá-la.
- ☆ Jogar a bola no chão e tornar a pegá-la.
- ☆ Jogar a bola para o alto e tornar a pegá-la.
- ☆ Jogar a bola no chão e rebatê-la.
- ☆ Brincar de encestar bolas.
- ☆ Em pares, lançar de um para o outro, uma bola ou um saquinho com areia, grãos etc.
- ☆ Dispostos em círculo, jogar a bola uns para os outros.
- ☆ Lançar uma bola para o alto e bater palmas uma ou mais vezes, antes de pegá-la novamente.

## 9. Chutar

- ☆ Dar pontapés em saquinhos de areia.
- ☆ Chutar bola.
- ☆ Chutar pedrinhas.

## 10. Atividades dígito-manuais

- ☆ Fazer movimentos de jogar beijos com a mão.
- ☆ Movimentar os pulsos para os lados, fazendo um gesto de adeus.
- ☆ Movimentar os pulsos, como um limpador de pára-brisas.
- ☆ Movimentar os pulsos para frente e para trás.
- ☆ Abrir e fechar as mãos, ora com as palmas voltada para baixo, ora para cima.
- ☆ Agarrar partes do próprio corpo (braço, dedos, coxa, perna, tornozelo).

- ☆ Agarrar saquinhos de areia, amassá-los, bater com as mãos e os dedos e jogá-los de uma mão para outra
- ☆ Com a palma da mão sobre a mesa, levantar e abaixar cada dedo.
- ☆ Separar e aproximar os dedos, como um leque (fazer em diversas posições).
- ☆ Movimentar o polegar para frente e para trás.
- ☆ Girar o polegar.
- ☆ Girar cada um dos dedos separadamente.
- ☆ Tocar, com o polegar da mesma mão a ponta de todos os dedos sucessivamente; fazer o exercício ora com uma mão, ora com outra.
- ☆ Com as palmas das mãos unidas, separar e aproximar os dedos de uma mão aos dedos da outra mão, sem separar as palmas.
- ☆ Movimentar o indicador e o dedo médio no plano vertical, como se fossem um homem andando.
- ☆ Movimentar o indicador e o dedo médio no plano horizontal, como uma tesoura.
- ☆ Fazer movimentos de pinça com todos os dedos juntos.
- ☆ Fazer movimentos de pinça com o indicador e o dedo médio.
- ☆ Girar pequenas argolas com os dedos.
- ☆ Com a ponta dos dedos, levantar alguns fios do próprio cabelo.

## 11. Coordenação visomotora

- ☆ Sobrepor objetos: colocar os objetos uns sobre os outros (cubos de madeira etc.).
- ☆ Encaixar objetos: colocar, por exemplo, copos de papel de diferentes tamanhos um dentro do outro.
- ☆ Fincar palitos sobre base de isopor.
- ☆ Colocar pregadores de roupa em volta da borda de uma caixa de sapatos.

- ☆ Perfurar retalhos de plástico com palitos.
- ☆ Enfiar contas, macarrão ou canudinhos cortados, fazendo colares, pulseiras etc.
- ☆ Picar e repicar papel, palitos, gravetos etc., com os dedos.
- ☆ Cortar com tesoura: papel, barbante, diferentes fios e tecidos.
- ☆ Alinhavar

## **12. Explorar sons e movimentos e acompanhar ritmos lentos e rápidos**

- ☆ Provocar sons com o próprio corpo: soprar, estalar a língua, estalar os dedos, bater os pés no chão, bater um pé no outro, bater palmas, bater as mãos no próprio corpo ou em objetos etc.
- ☆ Provocar ruídos com materiais disponíveis no momento: lápis, caneta, caderno, giz, cadeira (batendo, esfregando, puxando, arrastando etc.).
- ☆ Manipular objetos que provocam ruídos, batendo, sacudindo, raspando, amassando, apertando. Utilizar objetos tais como: latinhas contendo pedrinhas ou grãos, reco-reco, língua-de-sogra, folha de papel etc.
- ☆ Bater palmas ao som de uma canção; parar assim que ela termine.
- ☆ Dançar e parar sucessivamente, seguindo um estímulo sonoro (músicas e cantos).
- ☆ Variação: dançar seguindo ritmos lentos e rápidos.
- ☆ Acompanhar estruturas rítmicas simples, movimentando as mãos e os dedos: batendo palmas; estalando os dedos.

### **Jogos e Atividades envolvendo Representação Simbólica**

**A representação simbólica supõe a formação da imagem mental. Por isso, os jogos e atividades a seguir**



têm como base a imagem mental e envolvem a imitação, imaginação e linguagem.

***Metamorfose de objetos e desempenho de papéis:***  
*brincar de casinha, de escola, de médico e dentista, etc.*

## **1. Jogos Imitativos**

- ☆ Imitar a forma de andar dos animais: andar como gato, elefante, tartaruga, pular como um sapo etc.
- ☆ Cavalo e cavaleiro
  - Galopar livremente montados sobre um cabo de vassoura, imitando um cavalo-de-pau.
  - Galopar em ritmo acelerado, montados sobre um cabo de vassoura (cavalo-de-pau) e parar repentinamente a um sinal combinado (palmas, apito etc.).
  - Montados sobre um cabo de vassoura, imitando um cavalo-de-pau: galopar lentamente; galopar sobre cavalo bravo; galopar sobre cavalo teimoso (que quer ir para um lado diferente do que o cavaleiro quer caminhar);
  - Galopar em duplas no mesmo cavalo: inicialmente sobre um cabo de vassoura e depois sem ele, galopar apenas imaginando-se sobre um cavalo.
- ☆ Imitar meios de transporte: voar como avião, correr como carro, andar como trenzinho.
- ☆ Andar imitando pessoas e objetos:
  - um velhinho;
  - um cego atravessando a rua;
  - uma pessoa distraída;
  - alguém carregando uma coisa muito pesada; .um robô;
  - uma pessoa com sapato apertado;
  - uma mãe carregando o filho no colo;
  - alguém com muita pressa etc.
- ☆ Profissões:
  - Um bombeiro subindo a escada de seu carro para apagar o fogo.

- Um domador de circo domando a fera com chicote. Um palhaço brincando de levantar peso.
- Uma lavadeira lavando roupa (esfregando, torcendo, pendurando no varal e passando a ferro).
- Um marceneiro serrando madeira e martelando prego.
- Um padeiro preparando pão (batendo a massa, abrindo com rolo, fazendo os pãezinhos, arrumando-os na fôrma e colocando-os no forno).
- Uma cozinheira fazendo comida (batendo ovo, mexendo a panela e lavando os pratos).
- Um pianista tocando piano.
- Uma costureira fazendo uma roupa (cortando e costurando).
- Um relojoeiro consertando e dando corda no relógio.

### **3. Jogos de adivinhação:**

☆ Mímica: observar os movimentos realizados por um participante, tentando adivinhar a ação que ele está imitando. Por exemplo:

- |                  |               |               |
|------------------|---------------|---------------|
| - Comer;         | perfume       | - tocar um    |
| - chutar uma     | - pintar uma  | piano         |
| bola;            | parede;       | - lavar roupa |
| - pegar uma flor | - escrever na | etc.          |
| e sentir-lhe o   | lousa;        |               |

☆ Um diz: -"Estou pensando na parte do meu corpo que serve para ver. Qual é?". Os outros tentam adivinhar, dizendo o nome dessa parte do corpo. Várias questões podem ser apresentadas para adivinhação como, por exemplo: -"Estou pensando na parte do corpo que serve para:

- |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| - ouvir;                 | - segurar um objeto,     |
| - andar, correr, pular , | agarrar uma bola,        |
| chutar;                  | desenhar ,escrever" etc. |

☆ Uma criança (ou a professora) faz perguntas em forma de adivinhação: -"O que é, o que é:

- que fica em cima do joelho?
- que fica entre os olhos e o pescoço?
- que fica entre o pé e o a boca?" etc.

As crianças tentam adivinhar, nomeando a parte do corpo, apontando-a ou movimentando-a.

☆ Uma criança diz que está pensando num objeto, e dá uma indicação de onde ele está como, por exemplo: - "Estou pensando num objeto que está:

- em cima do armário;
- em frente à janela;
- ao lado da porta;
- atrás da mesa "etc.

As outras crianças tentam adivinhar qual é o objeto.

☆ Uma criança diz: -"O que é, o que é? Estou pensando num objeto que serve para:

- escovar os dentes;
- apagar o que se escreve"
- comer;
- etc.
- escrever;

As outras crianças tentam adivinhar qual é o objeto.

☆ Formar um círculo; um participante vai para o centro, observa os outros à sua volta e diz: -"Estou pensando em alguém. Quem será?".. Descreve, então, a criança em quem está pensando: tem cabelo curto, usa óculos, está de blusa branca, de tênis etc. As demais tentam adivinhar quem é, a partir da descrição feita.

☆ Adivinhar quem é: as crianças ficam de olhos fechados, enquanto a professora escolhe um participante, que deverá cobrir-se com um lençol ou uma toalha e movimentar-se, fazendo aparecer de vez em quando alguma parte de seu corpo ( ora levantando um pouco o

lençol de maneira a mostrar os pés, ora colocando um dos braços para fora etc.). As outras abrem os olhos e observam, tentando descobrir quem se esconde sob o lençol.

☆ Uma criança diz: -"Estou pensando em alguém que:

- |                  |                |                 |
|------------------|----------------|-----------------|
| - faz pão;       | dentes;        | remédios;       |
| - apaga o fogo;  | - pinta casas; | - faz roupas;   |
| - vende jornal ; | - constrói     | - recolhe lixo; |
| - trabalha na    | casas;         | - conserta      |
| feira;           | - ensina       | sapatos etc.    |
| - dirige ônibus; | crianças;      |                 |
| - cuida dos      | - vende        |                 |

Quem será?".

As demais crianças tentam adivinhar .

☆ Uma criança imita um animal através de gestos e movimentos.. As outras tentam descobrir qual é o animal que está sendo imitado.

4. **Telefone sem fio:** duas crianças conversam uma com a outra, num telefone imaginário.

5. **Inventar finais diferentes para as histórias:** a professora conta uma história e as crianças imaginam um final diferente para ela.

6. **Inventar histórias à vista de gravuras:** a criança observa duas ou três gravuras, contendo cenas relacionadas entre si, e as coloca em ordem, de acordo com a seqüência das ações. Depois imagina uma história à vista da seqüência das cenas.

7. **Seguir um percurso indicado:** divididos em pequenos grupos, brincar de trezinho, movimentando-se segundo o percurso indicado pela professora ou por uma das crianças:

- ☆ passar por entre a cadeira e a parede;
- ☆ virar para a esquerda;
- ☆ seguir em frente;
- ☆ dobrar para a direita;
- ☆ andar em volta da mesa etc.

8. **Estimar distâncias:** marcar um ponto de saída e um ponto de chegada (por exemplo, uma pedra e uma caixa). A criança faz o percurso de um ponto a outro, contando quantos passos deu.

9. **Brincar de espelho, usando todo o corpo:** uma criança se movimenta, virando a cabeça para o lado, levantando um braço ou uma perna etc. As outras crianças fazem o papel do espelho, reproduzindo as suas posições.

10. **Brincar de espelho, usando apenas a cabeça e o rosto:** formar duplas, um em frente ao outro; um movimenta a cabeça, os olhos, a boca, fazendo uma expressão de alegria, tristeza, surpresa, ou uma careta, e o outro reproduz a expressão facial do primeiro (revezar as crianças).

11. **Repetir e inventar:** divididos em pequenos grupos, um ao lado do outro: um deles faz um movimento como, por exemplo, levantar braço ou a perna, dar um passo à frente etc.; o que está ao seu lado copia este movimento e acrescenta mais um, e assim sucessivamente; recomeçar a partir do último a realizar o exercício.

12. **Ampliar frases:** uma criança diz uma frase para um colega, que deverá repeti-la para outra, ampliando-a, e assim sucessivamente. Por exemplo:

"Paulo foi ao circo;

"Paulo foi ao circo e viu o palhaço;

"Paulo foi ao circo e viu o palhaço fazendo graça;

"Paulo foi ao circo e viu o palhaço fazendo graça e o domador de leões;

"Paulo foi ao circo e viu o palhaço fazendo graça, o domador de leões e o mágico;

"Paulo foi ao circo e viu o palhaço fazendo graça, o domador de leões e o mágico que tirou um coelho da cartola".

E assim a brincadeira continua, com as crianças repetindo o que os colegas disseram e acrescentando mais alguma palavra ou expressão.

13. **Reconhecer sons:** ficar em silêncio, com os olhos fechados, e ouvir os sons do meio ambiente, tentando reconhecê-los:

- ☆ sons da natureza: água, vento, trovão, chuva etc.;
- ☆ sons produzidos pelo corpo: vozes, batidas de pés no chão,
- ☆ batidas de palmas, sons produzidos pelo andar etc.;
- ☆ sons produzidos por objetos: barulho de carro, motocicleta, máquina de datilografar etc.

14. **Descobrir de onde vem o ruído:** uma criança, de olhos vendados, deve dizer ou apontar para o local de onde provém determinado som (passos, palmas, vozes, sons produzidos por objetos etc. ).

15. **Reconhecer objetos através do som:** deixar cair alguns objetos (lápis, moeda, borracha etc. ); a criança de olhos vendados, tenta adivinhar qual foi o objeto que, ao cair, provocou aquele som.

16. **Reconhecer partes do corpo através do som:** uma criança faz um som com o próprio corpo (bater palmas, bater os pés no chão, estalar os dedos, tossir etc.), enquanto outro

permanece de olhos vendados e tenta descobrir qual a parte do corpo que provocou aquele som, repetindo-o.

17. **Reconhecer o conteúdo dos objetos através do som:** descobrir o conteúdo de latinhas, caixas etc., apenas ouvindo o som que delas provém, quando movimentadas. Exemplo: pedrinhas, moedas, grãos etc.

18. **Movimentar-se seguindo um som:** executar movimentos pré-estabelecidos de acordo com as características do som emitido(breve-longo, forte-fraco, grosso-fino) como, por exemplo:

- ☆ ao ouvir um som longo (aaaaaaaaaaa), colocar as mãos na
- ☆ cabeça; ao ouvir um som breve (aaa), sentar-se; .

**Desenhar utilizando determinada cor** quando ouvir sons fortes e, ao ouvir sons fracos, utilizar cor diferente etc.

19. **Reproduzir ritmos:** repetir um ritmo produzido pela professora: com palmas, batendo os pés no chão, batendo o lápis sobre a mesa, com coquinhos, latinhas contendo grãos, pedras, etc.

20. **Modelagem:** utilizar argila ou massa.

21. **Colagem:**

- ☆ de objetos, no plano tridimensional (caixas de fósforo, palitos de sorvete etc.);
- ☆ de figuras em folhas de papel de vários tamanhos e espessuras;
- ☆ de material variado: retalhos picados, algodão, folhas, lã, barbantes, grãos, confetes, serragem, pó de giz etc.

22. **Dobradura:** utilizar vários tipos de papel, percebendo as diferentes texturas, formas etc.

23. **Pintura:** a dedo, com lápis-estaca, giz, pincéis de grossuras diferentes, lápis de cor comum etc.
24. **Desenhos cegos ao som de ritmos diferentes:** com os olhos fechados, segurando um lápis-estaca, deixar a mão deslizar sobre o papel, traçando linhas ao acaso, seguindo ritmos lentos e rápidos.
25. **Desenho em grupo:** formar pequenos grupos, sentados em círculo; cada um recebe uma folha de papel, na qual faz um desenho. A um sinal combinado, cada criança passa a sua folha para o colega do lado, que deverá completar o desenho, e assim sucessivamente, até que todas as crianças do grupo tenham desenhado em todas as folhas. A primeira folha em que a criança desenhou acaba retornando para ela, acrescida dos detalhes desenhados por todos os colegas.
26. **Desenhar, pintar ou escrever ao som de uma música:** desenhar, pintar ou escrever livremente e parar assim que a música seja interrompida.

### **Jogos de Regras**

***Os jogos de regras são jogos de combinações sensório~motoras ou intelectuais, regulamentados por regras previamente estabelecidas, que norteiam a cooperação e a competição entre os participantes.***

***Esse tipo de jogo é, portanto, uma atividade eminentemente social, pois pressupõe a existência de parceiros e a observância a alguns regulamentos definidos.***



- ☆ Amarelinha
- ☆ Barra Bandeira
- ☆ Barra Manteiga
- ☆ Batata-quente
- ☆ Boca do forno
- ☆ Bola no ar
- ☆ Bola no túnel
- ☆ Cabo de Guerra
- ☆ Cabra- Cega
- ☆ Caí no Poço
- ☆ Coelhoinho na toca
- ☆ Corrida da Bola
- ☆ Corrida da Centopéia
- ☆ Corrida do Bastão
- ☆ Corrida do ovo e da Batata
- ☆ Corrida dos Sacis
- ☆ Dança das cadeiras
- ☆ Elefantinho Colorido
- ☆ Esconde-esconde
- ☆ Garrafão
- ☆ Gato e rato
- ☆ Lenço atrás
- ☆ Lobos e Carneirinhos
- ☆ Mãe da Rua
- ☆ Passarás
- ☆ Pega- Pega
- ☆ Queimada
- ☆ Etc.

\*\*\*\*\*

Fonte de Consulta:  
Atividades Lúdicas na Educação da Criança  
Leonor Rizzi e Regina Célia Haydt Editora Ática



Beijinhos