



PARA ENTRETER AS CRIANÇAS

LEGENDA:

NO CARRO (C)
NO ÔNIBUS (O)
NO AVIÃO (A)
EM TAREFAS DE ROTINA (TR)

As atividades propostas abaixo aproximam os pais e seus filhos, conectando afeto e gerando diversão. Rir junto, rir uns com os outros é grandemente integrativo, o que é diferente de rir de alguém de forma zombeteira ou por simples zoação.

As atividades que propomos abaixo podem ser realizadas em deslocamentos médios ou longos, em engarrafamentos, ou enquanto se realiza alguma tarefa de rotina em casa (lavar louça, estender a roupa tirada da máquina etc), ou para simplesmente brincar juntos, parar tudo que se está fazendo e simplesmente brincar.

Os jogos em família podem também ser aplicados após o jantar e além de animar as noites, favorecem que a família se encontre, se divirta, se conheçam em outras habilidades e aprendizados adquiridos dentro e fora de casa e que por força da distância os outros elementos da família ainda não tiveram contato. Além disso propicia que todos riam juntos.

Essas atividades preenchem o tempo e o coração! Rotinas que poderiam ter um sentido de desgaste, cansaço ou aborrecimento passam a ter um significado de proximidade e conexão emocional.

O cuidado deve ser em não gerar clima de competição, do tipo quem é o melhor, quem perde todas, coisas desse tipo podem transtornar a alegre brincadeira.

1. Era uma vez... – C - O

Construir uma história com os personagens ou paisagens que vejam pela janela do carro. O primeiro jogador começa dizendo, por exemplo: “Era uma vez um carro azul...” O seguinte jogador tem que repetir a frase dita pelo primeiro jogador e continuar a história, como por exemplo: “Era uma vez um carro azul, no meio de um campo verde...”. O outro diz: Era uma vez um carro azul num campo verde com sol... O jogo continua até alguém esqueça parte da história.

2. A hora do show – C – O - A - TR

Um jogador escolhe uma palavra com a qual os outros terão que cantar uma música que contenha esta palavra. O participante que cantar qualquer música com essa palavra ganha um ponto. Não vale repetir.

3. Uma lista de compras – C – O - A - TR

Este jogo consiste em que os jogadores façam uma lista de produtos para comprar no supermercado, obedecendo a ordem alfabética dos produtos. Por exemplo: o primeiro diz: “Eu vou ao supermercado para comprar amaciante”. O seguinte jogador diz: “Eu vou ao supermercado para comprar amaciante e biscoito”. E o seguinte: “Eu vou ao supermercado para comprar amaciante, biscoito e canela...” E assim por diante.

4. Acertando em cheio – C – O - A - TR

O jogador olha a paisagem e escolhe um elemento em silêncio. Para que o jogo comece ele deve dizer apenas 1 característica deste elemento, para que os outros possam adivinhar o que é, por exemplo: “eu vi uma coisa, e era verde...”. Então os outros jogadores, têm cada um, uma chance de acertar o que era, caso não acertem o jogador 1 deve acrescentar mais uma característica: “eu vi uma coisa, e era verde e alta...”. até que os outros participantes acertem em cheio.

Uma variação desse jogo, é o primeiro jogador só dizer que viu uma coisa interessante e as demais pessoas fazem perguntas uma de cada vez que só podem ser respondidas por quem viu com um SIM ou NÃO. Então por exemplo: o jogador 1 diz eu vi uma coisa interessante, o jogador pergunta: é dentro do carro? O 1 responde SIM ou NÃO, o jogador 3 pergunta: cabe na mão? E o jogador 1 responde SIM ou NÃO. Quando fizerem duas rodadas cada um pode arriscar dizer o que é. Se ninguém acertar, continuam as perguntas.

5. Bingo da paisagem – C - O

Antes de sair de casa, peça para a criança ir anotando com a ajuda do restante da família e façam uma lista com tudo que vocês acham que podem encontrar no caminho, detalhando as informações ao máximo, por exemplo: “arbustos redondos, rosas vermelhas, margaridas amarelas, casas brancas de janelas azuis, vacas, cachorros, carros vermelhos....” Peça para cada um fazer uma cópia da lista para levar consigo, junto com uma caneta. No trajeto, todos ficam com suas listas e quem avistar qualquer item primeiro diz o que viu e marca 1 ponto. Vence quem tiver 20 pontos primeiro.

6. Olha a placa! – C - O

Selecione um jogador que vai encontrar nas placas dos carros ao redor um com a placa de um estado diferente do seu. Ele deve então dar duas dicas sobre o lugar. Se for Bahia, por exemplo,

ele pode dizer algo como "plantação de cacau, acarajé". Quem descobrir de qual estado do Brasil ele está falando, vai procurar uma placa para a próxima rodada.

7. De quem é a história – C – O – A - TR

Previamente junte todos e, no celular, separe algumas fotos da família que representem histórias conhecidas por todos, "do pedido de casamento da tia, da formatura da irmã, do batizado do netinho". Mas da família distante também vale: "do primo de Minas que tinha uma fazenda, da cunhada de Brasília que comprou uma bicicleta, da bisavó que fazia um bolo que ninguém nunca mais fez igual, do tio que mora fora e traz presentes engraçados..." Durante a viagem um jogador escolhe uma das fotos e conta a história da foto de forma bem divertida. Quem acertar o nome do personagem, é o próximo a escolher e contar a história.

8. Quem sou eu – C – O – A - TR

Coloque em um envelope várias fotos de personagens de desenhos ou pessoas famosas recortadas de revistas. Um participante fecha os olhos, sorteia uma das fotos recortadas e mostra a imagem aos amigos, sem olhar. Ele vai perguntar "Quem eu sou?" Cada jogador dá uma pista, dizendo, por exemplo, "Você é um cachorro", "Seu dono é um rato", e assim por diante, até a pessoa descobrir o personagem que sorteou e aí escolher quem será o próximo a fazer o sorteio.

9. Mala de viagem - C – O – A - TR

O primeiro jogador diz: "Vou fazer uma viagem e levar um casaco". O próximo jogador tem de continuar a frase, acrescentando um objeto cujo nome comece com a última letra da última palavra que o jogador anterior falou, por exemplo, "Vou fazer uma viagem e levar um casaco e um óculos". O jogo segue até alguém não conseguir achar a palavra certa. Quem errar sai e escolhe alguém pra ficar torcendo e o próximo recomeça, com outro objeto.

10. Essa não pode

O primeiro jogador a escolher uma letra que não pode ser falada. Ele anuncia a letra para todos e faz uma pergunta para cada jogador, que deve responder sem começar com a letra proibida. Quem falar qualquer palavra que comece com a letra que não pode, sai da brincadeira e escolhe alguém para ficar torcendo. Depois que todos responderem, outro jogador escolhe outra letra e o jogo continua, até sobrar uma única pessoa.

11. Adedanha! – C – O – A – TR

Todos os jogadores falam a palavra AEDANHA bem alto ao mesmo tempo e em posição circular mostram quantos dedos quiserem de uma mão ou das duas mãos, o organizador da brincadeira fala uma letra do alfabeto, para cada dedo exposto até o último dedo, a última letra falada será a letra a ser usada para que cada pessoa em ordem previamente definida diga o nome de um animal / fruta / objeto / nome de pessoa / cidade / país ou que ficar decidido, começando com essa letra.

12. AR, ER, IR, OR, UR ? – C – O – A – TR

Os jogadores começam uma rodada em que cada participante um após o outro numa determinada ordem estabelecida, fala um verbo com a terminação AR, uma rodada com a terminação ER, depois IR, OR e UR, os verbos não podem ser repetidos por outra pessoa e vai saindo do jogo quando não consegue falar dentro de 30" um novo verbo que ainda não tenha sido falado. Quem vai saindo do jogo escolhe alguém para torcer.



MAIS JOGOS E BRINCADEIRAS

JOGOS DE TABULEIRO E OUTROS também podem ser bem interessantes para gerar proximidade e aliança, os que mais integram são os do tipo em que se organizam times como no caso de Jogos de Mímica, mas também valem os jogos tais como:

- Pega varetas
- Imagem e Ação
- Guia dos Curiosos
- Banco Imobiliário
- Jogos de Cartas de Baralho

OS JOGOS DE MOVIMENTAÇÃO CORPORAL E CONTATO FÍSICO podem ser bem interessantes, vão aí algumas sugestões de sites sobre brincadeiras e jogos tradicionais que trazem maior interação do que os jogos virtuais. Os pais podem aprender e jogar com seus filhos e estimular a brincadeira de seus filhos com seus amigos.

<http://novaescola.org.br/creche-pre-escola/brincadeiras-regionais-nordeste-passaras-700323.shtml>

<http://jogandobrancando.blogspot.com.br/2010/09/mamae-posso-ir.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=UnTwOzKxyDI>

<https://www.youtube.com/watch?v=5SdoVBHMTxo>

<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/jogo-de-maos/4e3d7d425cf358183f00000d.html>

<http://doutissima.com.br/2014/07/08/ciranda-cirandinha-conheca-5-brincadeiras-de-roda-e-ensine-seu-filho-548849/>