

BRINCADEIRAS NO RECREIO

A importância do recreio

É no recreio que as crianças aprendem os valores essenciais na relação com os outros e se molda o seu carácter. Aprendem a conhecer o valor da amizade, a exercitar a coragem, a respeitar a diferença, a apreciar a lealdade e em simultâneo são expostos ao inverso de tudo isto.

A vigilância dos recreios é realizada essencialmente por assistentes operacionais.

As pessoas que vigiam os recreios são figuras de referência que podem orientar as crianças nesse período, ajudar a resolver os conflitos, servindo de conselheiras e árbitro, com um papel importante na formação dos alunos. A sua função não deverá ser de fiscalizar, mas de educar.

As brincadeiras no recreio, antes de servirem de simples distração são também experiências de vida para as crianças. Têm impacto no desenvolvimento infantil ao nível social, afetivo, motor e cognitivo das crianças.



PROJETO EDUCATIVO MUNICIPAL
LEIRIA CONCELHO EDUCADOR
2013/2017



juventude.educacao@cm-leiria.pt
244 839 640

Brincadeiras no recreio escolar



PROJETO EDUCATIVO MUNICIPAL
LEIRIA CONCELHO EDUCADOR
2013/2017



Câmara Municipal de Leiria
www.cm-leiria.pt

BRINCADEIRAS NO RECREIO



“O CARACOL”

Material: Marcas visuais no chão; sacos de areia ou pedrinhas.

Objetivos: Promover o equilíbrio dinâmico; estimular habilidades de locomoção (salto a pé-coxinho); promover noções de contagem.

Descrição: A primeira criança lança uma pedra no início do caracol, depois ao pé-coxinho vai empurrando essa pedra até conseguir alcançar o centro do caracol, sem que esta saia do caracol. Se a pedra sair do interior do caracol passa a vez de jogar a outra criança e assim sucessivamente. Cada criança pode também saltar só para as casas com número par ou número ímpar.



“A MACACA”

Material: Marcas visuais no chão; sacos de areia ou pedrinhas.

Objetivos: Estimular habilidades de manipulação de objetos (lançar por baixo); estimular habilidade de locomoção (salto a pé-coxinho); promover o equilíbrio dinâmico; promover noções de contagem.

Descrição: Joga uma criança de cada vez. A criança tem que lançar uma pedra ou um saquinho de areia acertando nas várias casas e percorrer esse percurso ao pé-coxinho, sem perder o equilíbrio.



“A LAGARTINHA”

Material: Marcas visuais no chão.

Objetivos: Estimular habilidade de locomoção (salto a pés juntos ou salto a pé-coxinho).

Descrição: Cada criança tem que se colocar atrás do círculo laranja e dar um impulso para a frente, tentando chegar ao número máximo. As crianças têm que saltar a pés juntos, ou a pé-coxinho, atingindo a maior distância possível entre a chamada e a queda.



“MACAQUINHO DO CHINÊS”

Material: Marcas visuais no chão.

Objetivos: Estimular o equilíbrio estático e a velocidade de reação.

Descrição: Uma criança (macaquinho do chinês), posiciona-se no retângulo branco, virada para a parede e as outras crianças posicionam-se nos retângulos de cor (uma criança por cor). O “macaquinho do chinês” virado para a parede diz: “Um, dois, três, macaquinho do chinês” e enquanto este diz a frase, os outros avançam na direção da parede. Quando o “macaquinho do chinês” termina de dizer a frase, volta-se imediatamente para os outros, e se vir alguém a mexer-se, este volta para o retângulo inicial. A primeira criança chegar à última marca colorida, toca com a mão na parede e será o próximo.



“A RABIA”

Material: Marcas visuais no chão; bola.

Objetivos: Estimular habilidades de manipulação de objetos (lançar e agarrar); estimular a velocidade de reação e a cooperação.

Descrição: Neste jogo, as crianças têm que se posicionar nos círculos. As crianças que estão nos círculos menores passem a bola entre si, enquanto a criança que está no centro tenta apanhar a bola. A criança que está no centro é substituída quando uma das outras crianças perde a bola ou não a recebe corretamente, ou seja, recebe a bola mas deixa-a cair ao chão.



“OS QUATRO-CANTINHOS”

Material: Marcas visuais no chão; bolas.

Objetivos: Promover habilidades de manipulação de objetos (lançar e agarrar); promover habilidades de locomoção (correr); estimular a velocidade de reação; promover o sentido de cooperação.

Descrição: Uma das crianças será o polícia e terá que apanhar todas as outras crianças. À medida que estas são apanhadas, terão que se colocar dentro do quadrado branco (prisão). O jogo termina quando o polícia conseguir apanhar todas as crianças. Uma variante desta atividade lúdica é jogar com a bola. As crianças colocam-se em cima das linhas coloridas, formando o maior quadrado e 2 crianças ficam no centro. As que estão fora têm que lançar a bola pelo chão tentando acertar nos pés dos colegas que estão no centro. Se acertarem trocam de posição.

