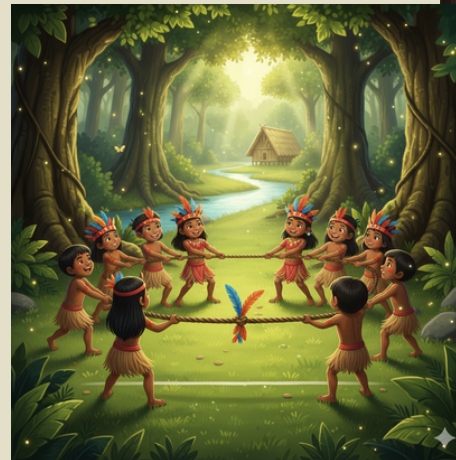


15 BRINCADEIRAS INDÍGENAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL



www.educlub.com.br



Peteca (Origem Tupi-Guarani)

Objetivo: Desenvolver a coordenação olho-mão e reflexos.

Como brincar: Os participantes fazem um círculo. Um jogador joga a peteca para o alto com a palma da mão, e os outros não podem deixar a peteca cair no chão. Se cair, a brincadeira recomeça.

www.educlub.com.br



Corrida do Saci (Timbira)

Objetivo: Treinar o equilíbrio e a força muscular.

Como brincar: Define-se uma linha de largada e uma de chegada. Todos devem correr com uma perna só. Quem colocar os dois pés no chão volta para o início. Vence quem chegar primeiro ao final.



Cabo de Guerra (Diversas Etnias)

Objetivo: Estimular a força física e a cooperação grupal.

Como brincar: Uma linha é traçada no chão. Cada grupo segura uma extremidade de uma corda grossa. O objetivo é puxar o grupo adversário até que ele ultrapasse a linha marcada no centro.



Arranca Mandioca (Povos do Xingu)

Objetivo: Fortalecer a união e a resistência física.

Como brincar: Uma criança se abraça fortemente a um poste ou árvore (a "mandioca mestre"). Os outros fazem uma fila atrás, abraçando-se pela cintura. Uma criança de fora deve tentar "arrancar" as mandiocas da fila, uma por uma, começando pela última.



Briga de Galo (Huka-Huka adaptado)

Objetivo: Agilidade e equilíbrio.

Como brincar: Duas crianças ficam agachadas, uma de frente para a outra, com as mãos cruzadas no peito. O objetivo é empurrar o colega (apenas com os ombros ou mãos, dependendo da variação) até que ele perca o equilíbrio e se sente ou toque os pés no chão.



Gavião e Passarinhos (Povos do Alto Xingu)

Objetivo: Velocidade e estratégia.

Como brincar: Uma criança é o gavião e as outras são os passarinhos no ninho (um círculo desenhado no chão). O gavião tenta pegar os passarinhos quando eles saem do ninho para "voar". Quem for pego vira gavião.



Jogo do Onça (Origem Bororo)

Objetivo: Raciocínio lógico e estratégia.

Como brincar: É um jogo de tabuleiro riscado no chão. Um jogador é a onça e o outro comanda os cachorros (pedrinhas). A onça deve capturar os cachorros, e os cachorros devem cercar a onça para que ela não se mova.



Corrida da Tora (Krahô / Timbira)

Objetivo: Trabalho em equipe e resistência (versão lúdica).

Como brincar: Para crianças, substitua a tora pesada por um "macarrão" de piscina ou uma almofada grande. Dois grupos correm carregando o objeto no ombro, revezando com os colegas até completar o trajeto.



Peixe-Agulha (Povos do Alto Xingu)

Objetivo: Atenção e reflexos rápidos.

Como brincar: Duas crianças fazem uma "ponte" com as mãos. As outras formam uma fila e passam por baixo. Quando a música ou o canto parar, a "ponte" desce e pega o "peixe" que estava passando.



Arco e Flecha (Brincadeira de pontaria)

Objetivo: Concentração e precisão.

Como brincar: Com arcos de brinquedo (ou bambu e barbante) e flechas com ponta de ventosa ou espuma, as crianças tentam acertar alvos pendurados nas árvores, como círculos de papel coloridos.



Sol e Lua (Guarani)

Objetivo: Decisão e agilidade.

Como brincar: Dois líderes escolhem ser "Sol" e "Lua". Os outros fazem uma fila. Cada um deve escolher secretamente um lado. No final, os times se dividem e fazem um cabo de guerra para ver qual astro é mais forte.



Perna de Pau (Diversos povos)

Objetivo: Equilíbrio e domínio corporal.

Como brincar: As crianças tentam caminhar sobre pernas de pau feitas de troncos com apoios para os pés. Para os menores, podem-se usar latas de alumínio com cordões (pé de lata).



Heury (Povos Kalapalo)

Objetivo: Coordenação motora.

Como brincar: É o jogo do pião, mas feito com sementes grandes ou cocos pequenos. O desafio é ver qual "pião de semente" gira por mais tempo na areia ou no chão liso.



Tobdaé (Povos do Brasil Central)

Objetivo: Esquiva e mira.

Como brincar: É similar à nossa "queimada", mas os jogadores ficam divididos em dois campos e tentam acertar os adversários com uma bola feita de palha de milho ou tecido.



Awa-Gwari (Povos do Xingu)

Objetivo: Imitação e observação da natureza.

Como brincar: Uma criança imita o som ou o movimento de um animal da floresta (macaco, onça, jacaré). As outras precisam adivinhar qual é o animal e imitá-lo juntas em seguida.

Mais recursos
EDUCATIVOS EM

educlub

www.educlub.com.br