

## **Jogos e brincadeiras para as férias**

### **1- Brincadeiras ao ar livre:**

**O jogo do quente-frio** agrada muito aos pequenos. Depois de escolher um objeto e um jogador para o esconder, todos terão de tapar os olhos. Quando o objeto estiver escondido, têm de tentar procurá-lo com a ajuda do jogador que o escondeu que, conforme a posição dos restantes em relação ao objeto, vai gritando "quente" (se estiverem perto) ou "frio" (se estiverem longe). Ganha quem encontrar o objeto.

**O tradicional jogo de pique** no qual o objetivo é apanhar alguém para que seja ele a apanhar os restantes jogadores. Ensine aos pequenos uma outra versão. Num espaço amplo que tenha paredes nas duas extremidades. Quem for apanhado, deverá tentar apanhar a pessoa que o apanhou, antes que ela corra e toque no muro. Vence quem tocar no muro mais vezes.

**O jogo da roda de braços.** Neste jogo podem participar várias pessoas e a regra é sempre a mesma. Cada uma pega no braço da outra e forma uma roda. Aí, todos deverão correr em sentido horário, ou seja, correrão rodando. Depois de alguns segundos, o mestre solta seus braços e todos cairão, provocando boas gargalhadas.

**Macaquinho chinês.** Neste jogo o escolhido posiciona-se junto a um muro, virado para a parede e de costas para os restantes participantes, que estão colocados lado a lado, acerca de dez metros ou mais. O macaquinho chinês diz "Um, dois, três, macaquinho chinês" e, no mesmo momento, os outros avançam na direção da parede. Mal o macaquinho chinês termina a frase vira-se imediatamente para os outros, tentando ver alguém correndo. Quem for visto a mexer-se, tem de voltar para trás até à linha de partida. A primeira criança que chegar à parede será o próximo macaquinho chinês.

**Alerta!** Um jogador pega na bola, atira-a para cima e grita o nome de um dos jogadores. A pessoa deve pegar a bola e gritar "Alerta!". Imediatamente, todos devem ficar como estátuas. O jogador dá 3 passos e, parado, deverá tentar acertar com a bola na pessoa que tiver mais próxima. Se acertar, a pessoa atingida sai da brincadeira. Se falhar, é ele quem sai.

**Vítima** - Os jogadores colocam-se lado a lado e a "vítima" de costas para essa fileira. A vítima joga uma bola para trás, alguém deve apanhá-la e todos devem colocar suas mãos atrás das costas, de forma a confundir a vítima, que deve dar um palpite sobre quem apanhou o objeto. Se errar, faz de novo. Se acertar, quem for descoberto é a nova vítima.

### **2. Brincadeiras e jogos para dentro de casa**

Em dias de chuva, ou à noite, os pais podem brincar com as crianças em casa. Algumas sugestões:

### Baralhos:



**UNO** e



**MICO** são baralhos com os quais até crianças pequenas, de 4, 5 anos gostam de brincar. As regras são muito simples e estão inseridas nas caixas. São brinquedos de baixo curso, encontrados até em lojas de 1,99.

### Jogo do duplo ou Double

**Regra do jogo Double com Dinossauros:** O objetivo do jogo é simples: 6 dinossauros em cada carta, com apenas um em comum em cada uma delas. A pessoa que encontra o par de dinossauros em primeiro lugar, ganha. Ao total são 30 cartas, sendo 17 dinossauros, dos quais 15 podem ter cores diferentes. Para jogar é muito simples: cada jogador pega uma carta. O restante é colocado de cabeça para baixo, formando uma pilha, no centro da mesa. Ao iniciar o jogo, um dos jogadores pega uma carta do meio da pilha e verifica se aquela possui algum dinossauro idêntico ao que ele tinha na mão. Se tiver, ele fica com ambas as cartas e pega outra na pilha. Se não tiver, devolve a carta para a pilha. Ganha o jogo quem tiver, ao final, mais cartas na mão. Anexamos um modelo que poderá ser impresso.

### Sudoku

As regras do SUDOKU são muito simples. Um problema de SUDOKU típico é composto por uma grade composta de 9 linhas e 9 colunas. Esta grade contém subdivisões de nove quadradinhos, delimitados pelas linhas mais grossas. Estas subdivisões se chamam blocos. O diagrama deve ser preenchido por números , para que você possa preencher os quadradinhos vazios. Só há 3 regras para você resolver um problema de sudoku:

1. Cada linha deve conter os números, **sem repetições**.
2. Cada coluna também deve conter os números, **sem repetições**.
3. Cada bloco também deve conter os números de 1 a 9, **sem repetições**.

É só isso! Apenas estas 3 regras simples compõem um dos passatempos mais viciantes que existem. O sudoku não envolve cálculos matemáticos, apenas a lógica para colocar nos lugares certos cada um dos números. Abaixo disponibilizamos um modelo de sudoku com flores, que segue as mesmas regras acima descritas. Você pode imprimir, recortar e jogar!




