

Dicas Brincantes

Sesc+ Infância - ACT (Arte, Ciência e Tecnologia)



Dia da Infância

Sesc+ Infância - ACT (Arte, Ciência e Tecnologia)

O dia da infância (24/08) foi criado pelo UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância) com objetivo promover uma reflexão sobre as condições de vida das crianças no mundo.

Esta data reforça a importância dos direitos garantidos por lei, e descritos pela ONU na Declaração Universal dos Direitos da Criança, aprovada na Assembleia Geral das Nações Unidas em 1959 e fortalecida pela Convenção dos Direitos da Criança de 1989, que ressalta: “Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantirem a ela o exercício pleno desse direito.”

Brincar é uma atividade fundamental para toda criança, enquanto brincam, as crianças aprendem, experimentam o mundo e diversas possibilidades, constroem relações, vivenciam emoções, ... Brincar é um direito de todas as crianças!

Diante disto, nós do Sesc+ Infância e ACT (Arte, Ciência e Tecnologia) do Sesc Tijuca, produzimos um material que reúne dicas de brincadeiras, que vão divertir e incentivar as crianças por meio de materiais simples e de fácil acesso.

Aproveitem as dicas e brinquem bastante!



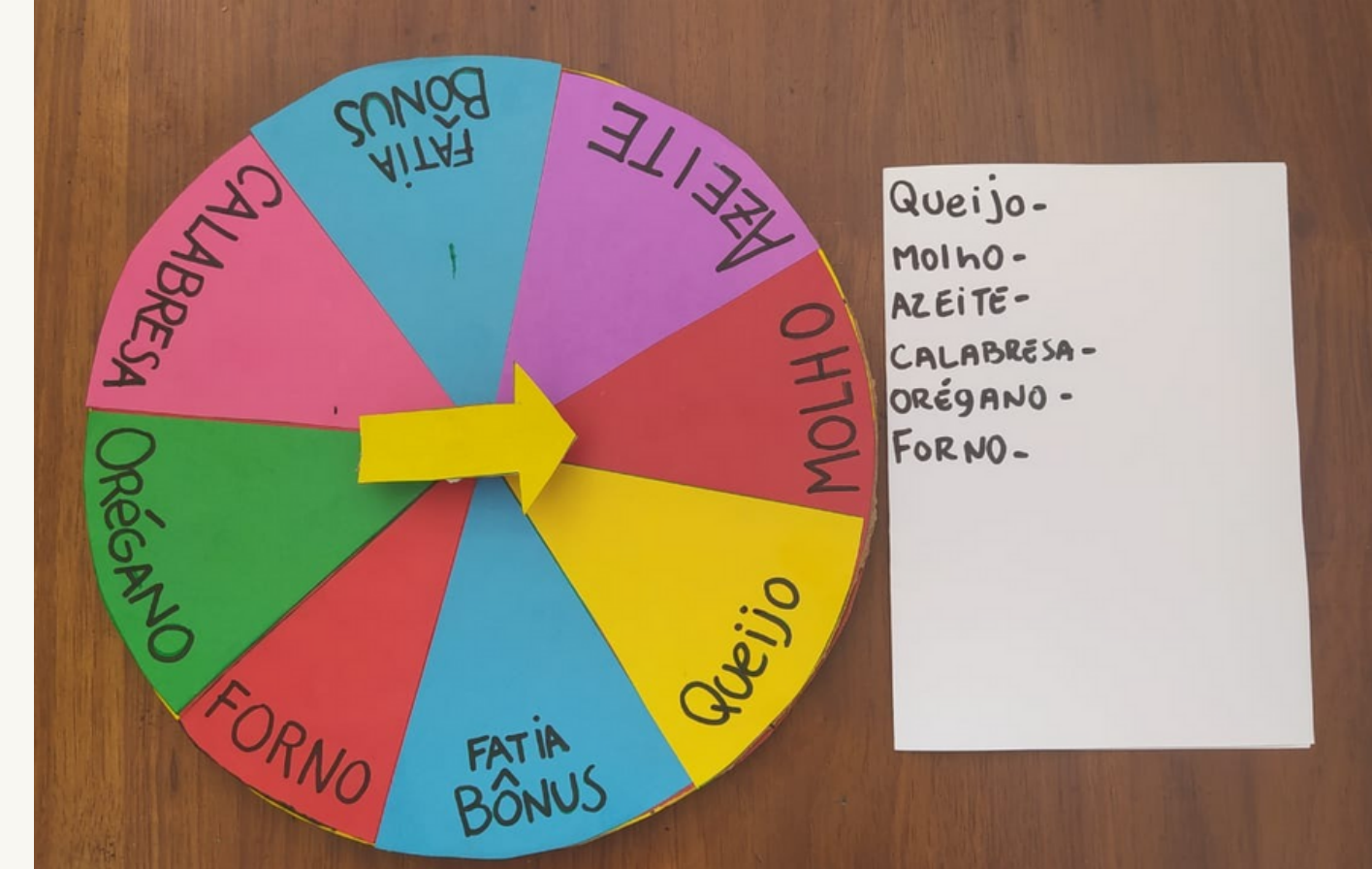
Roleta da pizza

MATERIAL

- 2 círculos de Papelão
- 1 palito de picolé
- Papel colorido
- Canetinha
- Papel A4 branco
- Cola

COMO FAZER?

- Corte dois ou três discos de papelão e cole um sobre o outro.
- Em seguida corte um disco de papel colorido e cole sobre o papelão
- Risque 8 fatias no disco e escreva em cada uma os seguintes ingredientes: Queijo, molho, azeite, linguiça calabresa, orégano e forno.
- Nas duas fatias que sobrarem, escreva FATIA BÔNUS.
- Fure o centro do círculo e coloque uma seta giratória utilizando o palito de picolé com uma moeda colada na ponta para ajudar no deslocamento.



COMO JOGAR?

- Escreva em um papel os seis ingredientes do disco.
- Sorteie a ordem em que os jogadores vão girar a roleta.
- Gire a roleta e marque no papel o ingrediente sorteado, caso seja repetido o jogador dá a vez ao próximo.
- Caso a seta indique a fatia onde está escrito **FATIA BÔNUS**, o jogador pode escolher qualquer ingrediente do tabuleiro e marcar na sua ficha.
- Ganha o jogo quem conseguir completar todos os ingredientes.

SOPROBOL

MATERIAL

Canudos de papel

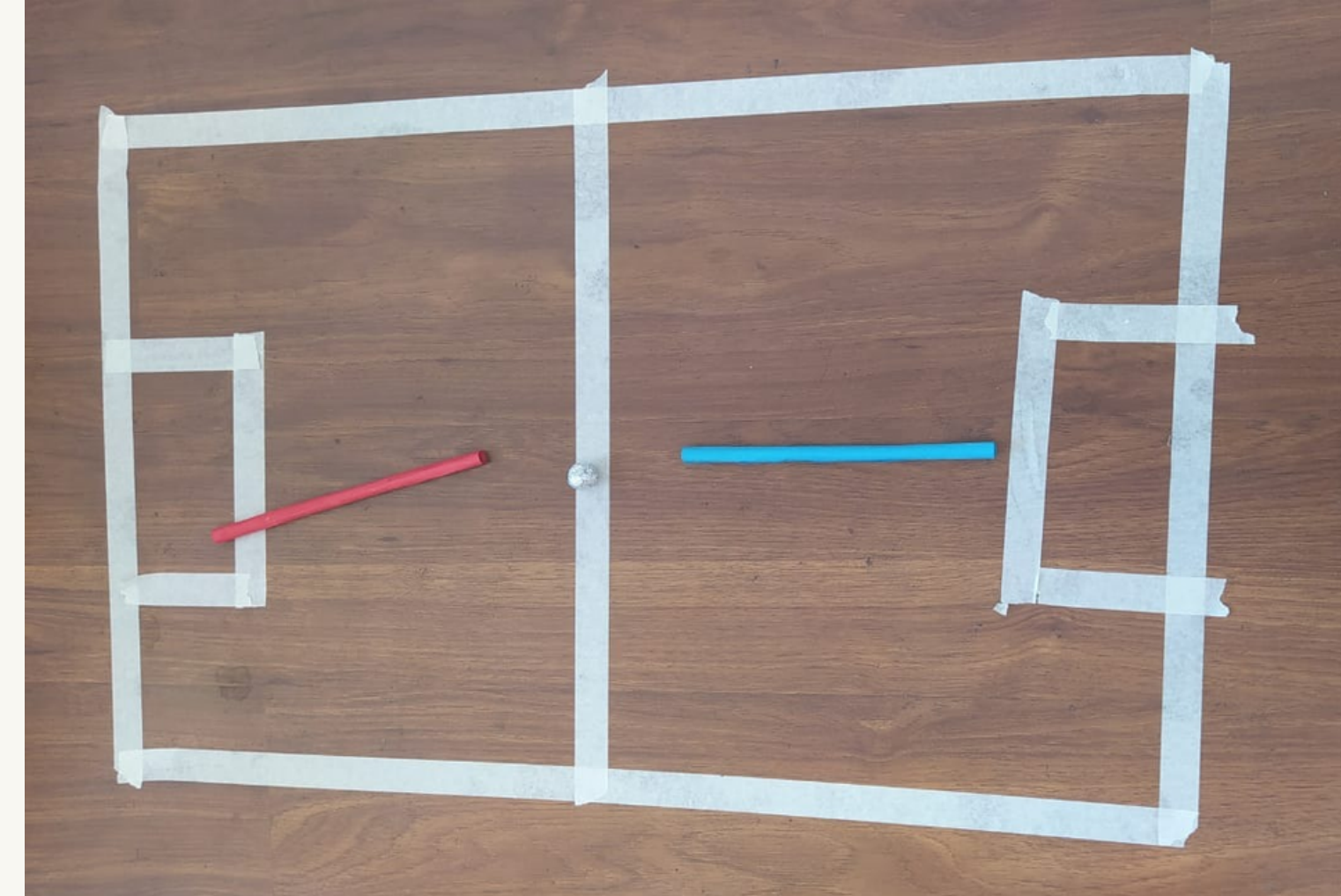
Fita crepe para marcar o campo

Bolinha de papel alumínio amassado

COMO FAZER?

- Marque o campo com a fita crepe.
- Faça uma bolinha de papel alumínio
- Faça canudinhos de papel ou retire a carga de uma caneta, e use o corpo como canudo.

Não se esqueça de esterilizar a caneta.



COMO JOGAR?

- Cada jogador tem direito a dar três sopros por vez.
- Caso a bola saia do campo o jogador passa a vez para o outro jogador.
- Ganha a partida quem fizer três gols.

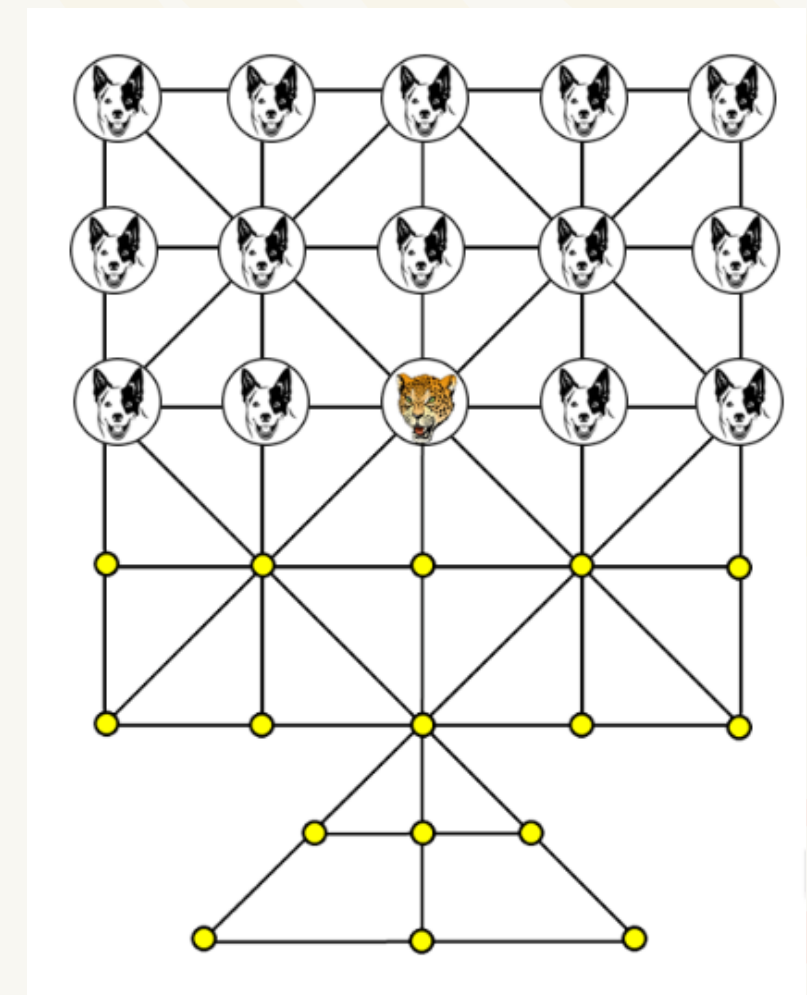
Adugo ou Jogo da onça

MATERIAL

- 2 folhas de papel A4
- Cola
- Tesoura
- Tapinhas
- Régua
- Canetinha
- Papelão

COMO FAZER?

- Desenhe ou imprima o tabuleiro clicando na imagem.
- Cole o tabuleiro em um papelão ou caixa de pizza
- Cole papel contact transparente em cima do jogo, isso aumenta a durabilidade do jogo.
- 14 tampinhas de garrafas PET para serem os cachorros
- 1 tampinha de cor diferente para ser a onça



COMO JOGAR?

- As peças só podem se movimentar em linha semelhante a dama, sendo que podem ir para frente e para trás quando quiserem.
- O objetivo dos cachorros é cercar a onça, o objetivo da onça é comer os cachorros, saltando por cima deles como se fosse no jogo de damas.
- Os cachorros vencem quando conseguem cercar a onça, e a onça vence quando consegue comer seis cachorros.

Rápido, desenha! (virtual e presencial)

O Rápido desenha desafia os jogadores a desenhar uma imagem de um objeto ou ideia em exatos 20 segundos. Em seguida, usa inteligência artificial de rede neural para adivinhar o que os desenhos representam. Em nossa versão caseira não teremos a inteligência artificial, e sim nossa família e amigos.

JOGANDO NA INTERNET

Jogue na internet, clicando na imagem abaixo:



MATERIAL

- Folhas de papel A4;
- Canetinha preta
- Cronômetro

JOGANDO EM CASA

- Escreva o nome de objetos em papéis, dobre e coloque em um pote ou saquinho plástico.
- Cada jogador retira um papelzinho e tenta desenhar o objeto, e o outro jogador tem 20 segundos para acertar.
- Caso o outro jogador acerte, ele ganha 10 pontos.
- Caso o outro jogador não acerte, o desenhista ganha 10 pontos.

Snake

SOBRE O JOGO

Este jogo é popularmente conhecido como “jogo da cobrinha”.

Para jogar no Google basta digitar clicar na imagem ao lado.

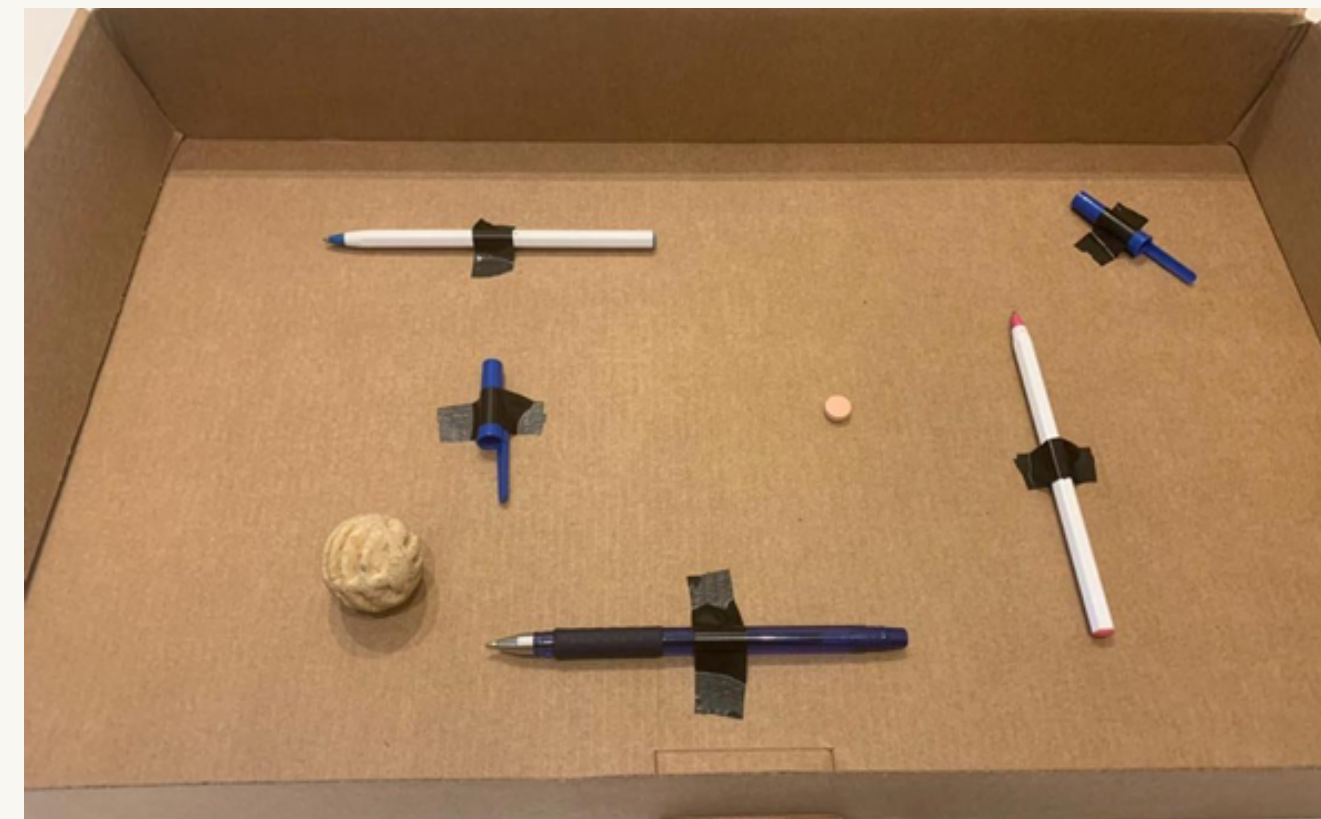
Vamos ensinar a criar seu próprio jogo, onde você pode brincar sem a necessidade de utilizar aparelhos eletrônicos.

MATERIAL

- 1 bolinha de ferro (ou tipo bilha)
- Tampa de caixa de tênis;
- 10 a 20 imãs de geladeira;
- 3 lápis ou canetas;
- Fita isolante ou durex;



Imã de geladeira



COMO FAZER?

- Montaremos o cenário com os materiais para poder auxiliar na movimentação da bolinha de ferro ao encontro do imã;
- A disposição fica à critério de vocês;

COMO JOGAR?

- Você deve atrair o imã com a bolinha de ferro sem encostar na parede da caixa;
- Cada imã recolhido dará lugar a um novo imã, em outra parte do tabuleiro.

Corrida de Aviões

SOBRE O JOGO

Neste jogo criaremos diversos aviões de papel, com modelos e formas variadas, para simularmos uma corrida, e descobriremos qual o avião que voa mais longe.

MATERIAL

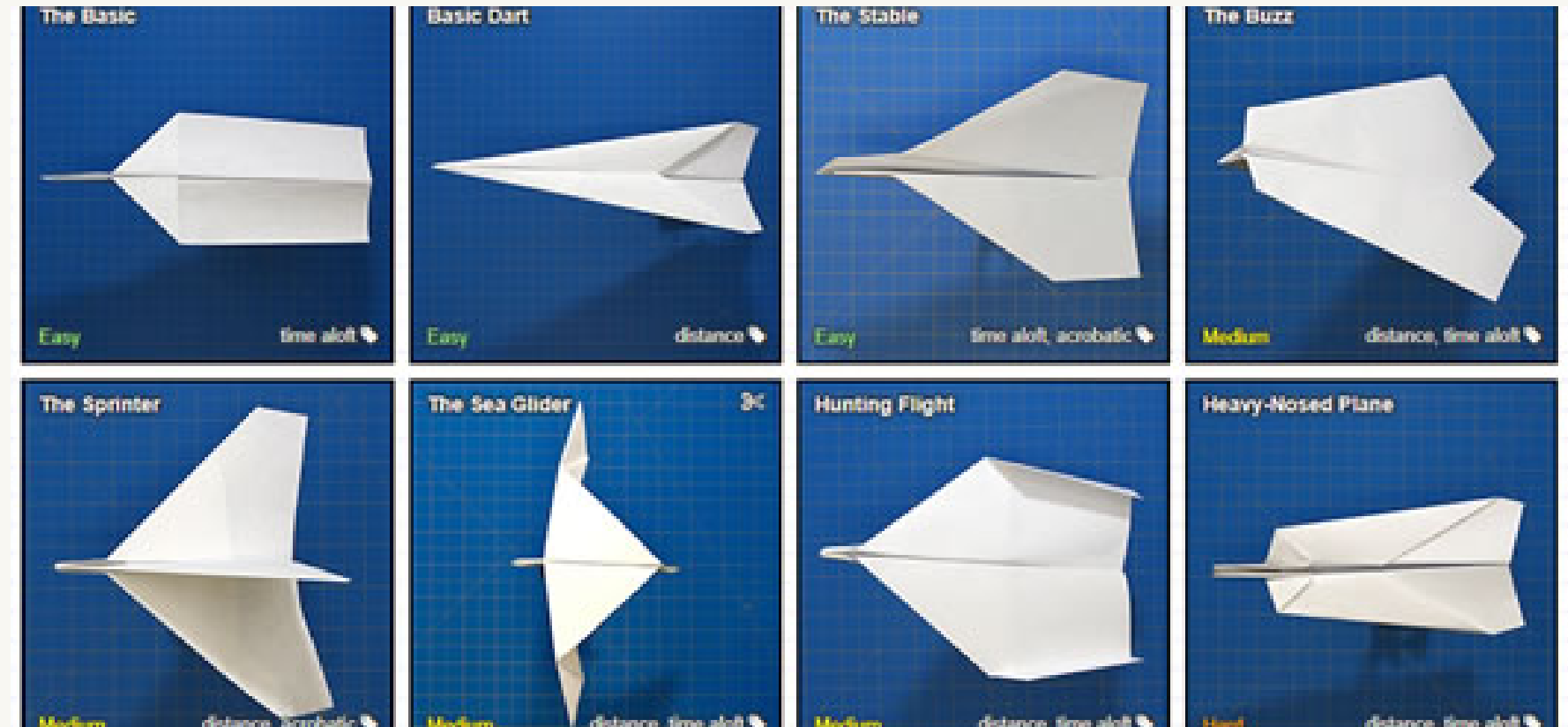
- Folhas de papel A4 (de preferência coloridas);
- Barbante ou fita crepe;

COMO JOGAR?

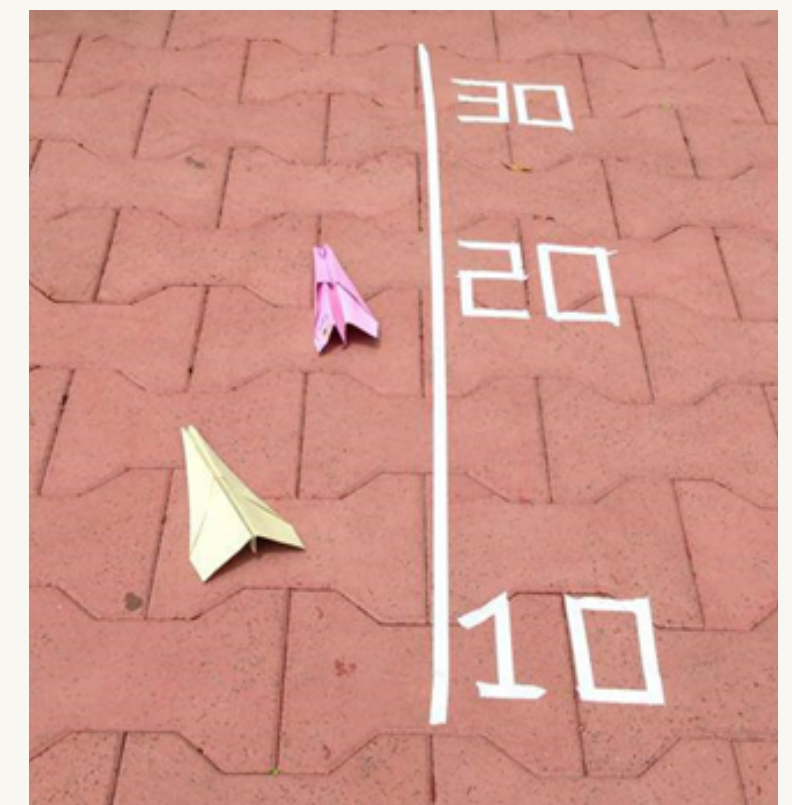
- Você deve jogar o avião na direção da pista;
- Vence o avião que atingir a maior distância;

COMO FAZER?

- Aprenda a fazer vários tipos de avião clicando na imagem abaixo



- Em seguida iremos delimitar a pista com fita crepe ou barbante, para saber qual avião voa mais longe;



Jogo da memória com folhas

SOBRE O JOGO

Vamos criar esse lindo e simples jogo da memória com folhas naturais.

Uma dica legal é pesquisar o nome da planta e escrever embaixo da folha.

MATERIAL

- Papelão ou papel.
- Cola
- Folhas naturais
- Papel contact (opcional)

Não retire as folhas das plantas, utilize as folhas do chão. Proteja a natureza!



Jogo construído pelo Cauê- 8 anos

Criando personagens com folhas naturais

Que tal assistir a história de um cachorro muito esperto chamado Joey, e depois construir o personagem principal e toda a sua turma utilizando folhas naturais encontradas ai bem pertinho da sua casa? Para assistir o vídeo, **basta clicar na imagem ao lado.**

MATERIAL

- Folhas naturais
- Cola
- Tesoura
- Papel

Não retire as folhas das plantas, utilize as folhas do chão. Proteja a natureza!

COMO CONSTRUIR

- Corte cada parte do corpo com a tesoura
- Una as partes do corpo sem colar
- Depois que você testou a posição das partes do corpo, passe a cola.
- para finalizar corte os olhos e cole.



DICAS DE ATIVIDADES.

Agora você pode dar nomes a todos os cachorrinhos que você criou, e ainda, criar um álbum de fotografias para eles e inventar novas e belas histórias para essa turma!

Sacola mágica

Esse brinquedo vai te ajudar a soltar a sua imaginação e contar histórias incríveis!

Com apenas um saquinho e algumas pedrinhas brancas ou cartinhas de papel você pode entrar no mundo da fantasia e descobrir muitas coisas novas. E aí estão preparados?

MATERIAL

- Saquinho de pano ou plástico
- Pedras brancas ou cards de papel
- Material para colorir

COMO CONSTRUIR

- Faça desenhos variados em suas pedrinhas ou papéis e depois coloque dentro do saquinho.
- Uma dica é que faça desenhos bem aleatórios, isso vai ajudar a desenvolver a sua criatividade na hora de contar a história.



COMO BRINCAR

Uma pessoa começa a contar a história, daí o próximo participante precisa tirar uma pedrinha ou carta do saquinho, e continuar contando incluindo a sua imagem na mesma história. Você também pode registrar o áudio ou vídeo da atividade e compartilhar com seus amigos e familiares via internet.

Catapulta de saco plástico

MATERIAL

- Saquinho de plástico
- Bolinhas de plástico ou papel
- Caixa de sapatos
- Linha

COMO BRINCAR

- Posicione a caixa entre os sacos plásticos.
- Distribua a mesma quantidade de bolinhas para cada participante.
- Tente acertar a bolinha na caixa, usando a catapulta de saco plástico.
- Vence quem acertar mais bolinhas na caixa.



DESAFIOS

Você pode fazer um desafio, colocando a caixa um pouco mais longe da catapulta a cada vez que acertar. Dessa forma você testa sua habilidade e sua mira, nesse jogo simples e muito divertido.

