

Amarelinha



Equilíbrio e pontaria comandam esta brincadeira.

Materiais

Giz

Pedrinha

Desenvolvimento

Desenhe com o giz o diagrama composto de 10 quadros, e depois numere-os de 1 a 10. Aproveite este momento e faça a contagem com as crianças.

Brincando

Para começar a jogar, a criança deve se posicionar de costas, atrás do primeiro quadrado, e atirar a pedrinha. A casa onde cair a pedrinha será o quadrado em que a criança não poderá pisar.

A criança começará o circuito da amarelinha pulando com um pé nas casas solitárias e com os dois pés nas casas duplas, segundo a posição dos quadrados. O objetivo é, sem pisar na casa onde está a pedrinha, que a criança percorra pulando a amarelinha até o número 10, pegue a pedrinha e volte.

Sairá da competição a criança que não conseguir se equilibrar para pegar a pedrinha.

Será vencedora a criança que conseguir completar todo o percurso primeiro, indo e voltando trazendo a pedrinha sem perder o equilíbrio.

Você poderá adaptar as regras, como por exemplo, dando três chances para a criança que perdeu o equilíbrio possa continuar, entre outras.

