



AMARELINHA **[brincadeira tradicional]**

Conhecida por todo o país, a brincadeira tem bastante força entre as crianças. Por meio dela são trabalhados movimentos corporais e conceitos matemáticos.

Veja outros nomes para a mesma brincadeira:

Portugal: jogo da macaca, jogar ou saltar à macaca (no Norte), e ainda jogo-do-homem e pé-coxinho

Rio de Janeiro: academia ou cademia e marelinha

Bahia e Pará: pular macaco ou macaca, semelhante a Portugal

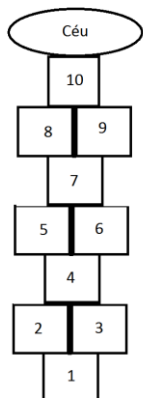
Minas Gerais: maré; diz-se "pular maré", não "jogar maré"

Rio Grande do Norte: avião, como em Moçambique

Rio Grande do Sul: sapata

Quantos nomes para o mesmo jogo, a mesma brincadeira!

Desenhe no chão, com giz ou tinta, o modelo da amarelinha:



O desenho pode ser feito também com fita crepe (os bebês vão gostar).

Passo a passo:

O primeiro participante deve jogar a pedrinha no número 1. Assim, ele vai pulando (sem pisar no 1) nos quadradinhos. No céu, ele pula com os dois pés. Depois volta do mesmo jeito. Ao chegar ao quadrado de número 2, ele pega a pedrinha do quadrado 1 e pula fora dos quadrados.

A pedrinha vai sendo lançada de número em número até chegar ao céu.

Atividade: Pulando amarelinha

Material necessário: giz, tinta ou fita crepe para formar o desenho no chão.

Idade: a partir de 6 meses até 3 anos e 11 meses.

Número de participantes: todas as crianças da turma, uma a uma, de acordo com as regras do jogo.





Materiais Lúdicos: Elementos da Cultura e do Folclore Nacional



Creative Commons - Atribuição não comercial (CC BY NC – 4.0 International)

Desenvolvimento: Contar às crianças os diferentes nomes para a mesma brincadeira e perguntar se elas a conhecem por outro nome. Ensinar a brincadeira e combinar algumas regras:

- não apoiar o outro pé no chão, nem quando for pegar a pedrinha,
- não pisar fora do quadrado,
- quem errar passa a vez,
- ganha quem chega ao céu e volta sem errar.

Ao ensinar regras desse jogo, você pode iniciar uma educação para o trânsito, o deslocamento das crianças: os direitos e os deveres para cada um se deslocar.

Observação: se seus alunos são bebês, faça o desenho da amarelinha com fita crepe e os deixe engatinhar pelos quadrados e espaços. Desse modo, eles vão explorar o desenho, passar os dedos na fita crepe e se familiarizar com o jogo. Estimule que brinquem do modo deles.

Contribuição: Incentivar a coordenação motora, o equilíbrio, a consciência corporal, a organização espaço-temporal. Incentivar as brincadeiras e o convívio coletivo. Trabalhar a educação para o trânsito. Conhecer a expressão folclórica de origem.