

#MODOBRINCAREMCASA

BRINCA COMIGO?

52 CARTAS COM ATIVIDADES
SIMPLES E DIVERTIDAS QUE
AS CRIANÇAS VÃO ADORAR!



MOL
EDITORA

R+HAPPY

COMO USAR ESTE BARALHO

Para uma criança cheia de energia, nada pode ser pior do que não ter nada para fazer. E se você está em casa, uma ideia simples que se transforme em atividade empolgante vale ouro.

O ócio vira aprendizado, garantindo o desenvolvimento de habilidades como a criatividade, a memória e a comunicação.

Cada carta deste baralho traz uma sugestão de atividade deste tipo. Nenhum material é necessário, basta usar a imaginação.

As brincadeiras são indicadas para crianças que conseguem se comunicar de forma articulada usando o corpo e as palavras.

A grande maioria das atividades funciona com apenas duas pessoas. Para brincar, basta escolher uma carta, ler as instruções e colocá-las em prática. Além disso, temos outras dicas de brincadeiras nas nossas redes sociais, no nosso blog modobrincar.rihappy.com.br e no nosso app Meu Solzinho. Ah e tem nosso canal no Youtube, Toyzera, cheio de vídeo divertido pra criançada.

Bora brincar?



#modobrincar

O jeito divertido de usar o modo avião



Na hora de brincar com as crianças, ative o modo avião do seu celular e deixe toda a sua atenção só para elas.

Alguém começa a listar o abecedário mentalmente. Outra pessoa diz “stop!”, e o soletrador fala em que letra parou. Agora, vocês têm 2 minutos para encontrar todas as coisas que começam com essa letra no ambiente onde estão. Ganha quem achar mais itens.



Experimente também:

» O nome das coisas pode ser em outro idioma, para praticar. O desafio também pode ser encontrar objetos de determinada cor ou formato.

A primeira pessoa faz um som qualquer (uma onomatopeia, palmas, estalar de dedos, assovio...). A segunda repete o som anterior e acrescenta outro. A terceira reproduz os dois primeiros e adiciona mais um. E assim por diante. Quem errar, sai, até sobrar só o vencedor.



Experimente também:

» Usem a mesma lógica com números, palavras, gestos, caretas, passos de dança...

Os participantes, com exceção de apenas um, escolhem um sentimento: amor, raiva, impaciência, pena, felicidade, saudade... Todos começam a encenar a palavra secreta. A pessoa que ficou de fora da seleção precisa identificar a emoção.



Experimente também:

» Para ficar mais desafiador, o sentimento deve ser encenado apenas com expressões faciais, sem sons nem gestos.

Uma pessoa propõe um destino de viagem, e as demais dizem quais itens devem ser levados. Pode ser um lugar genérico, como “praia”, ou específico, como “Itália” – o que serve de pretexto para os adultos falarem sobre o clima e a cultura de outras partes do mundo.



Experimente também:

» O que você levaria para uma ilha deserta? Cada pessoa só pode escolher cinco itens.

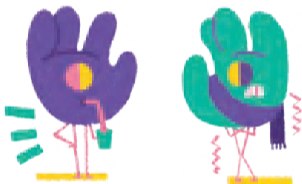
Alguém fala uma palavra. Outra pessoa começa a contar uma história que inclua o termo. Quando a palavra for encaixada, outra palavra é proposta, devendo também ser utilizada pelo narrador.



Experimente também:

» Todos podem narrar: cada pessoa fala uma frase e, em seguida, uma palavra. O participante seguinte continua a história incluindo o termo.

Uma pessoa conta uma história. A qualquer momento, outra pode falar: “Mentira!”. Então, o narrador deve desdizer o que havia acabado de falar. Por exemplo: “Fui a Roma...”. “Mentira!”. “Fui a Paris...”.



Experimente também:

» Em vez de “Mentira!”, a palavra mágica pode ser “Absurdo!”, obrigando o narrador a incluir um fato fora do comum (e, de preferência, engraçado!).

A brincadeira é uma contagem coletiva: a primeira pessoa fala “um”, a segunda fala “dois” e assim por diante. Mas, se o valor for múltiplo de 3, o participante deve dizer, em vez do número, a palavra “zapt”. Ou seja: “um”, “dois”, “zapt”, “quatro”, “cinco”, “zapt”...



Experimente também:

» Vocês podem brincar com o alfabeto, dizendo “zapt” sempre que a letra for uma vogal.

Imaginem um trajeto real (até a escola, por exemplo). Cada pessoa cita algo que exista nesse percurso (uma loja, casa de determinada cor, árvores...). Quem não souber, fica de fora, até restar apenas o vencedor.



Experimente também:

» Ousem trajetos mais criativos, como do Brasil até o Japão ou do chão até a Lua.

Antes de cada sílaba de cada palavra, é preciso dizer “pê”. Exemplo: “pêVo-pêCê pêQuer pêBrin-pêCar?”. Explicada a lógica, a brincadeira pode seguir por vários caminhos, como desafiar alguém a falar certa frase ou a cantar uma música na língua do pê.



Experimente também:

» Troquem todas as vogais por uma só, como na música “O sapo não lava o pé”. (Por exemplo: “A sapa na lava a pá”.)

Alguém fala como se estivesse usando outro idioma – não de forma correta, mas apenas reproduzindo os sons típicos dessa língua. As outras pessoas devem adivinhar qual é. Por exemplo: “Yo quiero uno sorviete del moriango!”.



Experimente também:

» Em vez de simular outros idiomas, vocês podem brincar imitando sotaques das diferentes partes do Brasil.

Uma pessoa fala um verso.
A seguinte diz outro. A terceira
fala algo que rime com a
primeira frase. E a quarta
completa com um verso
que rime com o segundo.
(O desafio, portanto, é rimar
com a frase da penúltima
pessoa a falar antes de nós.)



Experimente também:

» Os versos podem ser cantados, formando uma música criada coletivamente.

Alguém imita o som produzido por um bicho, e os outros precisam identificar qual é.



Experimente também:

» O desafio pode ser responder a perguntas deste tipo: “Qual bicho cacareja?”. Confira os verbos de algumas espécies: a abelha zumba, o boi muge, o burro zurra, o cavalo relincha, a cobra sibila, o grilo cricrila, o leão ruga, o lobo uiva, a ovelha bale, o porco guincha, o pombo arrulha, o sapo coaxa.

Alguém diz: “Estou fazendo sopa, e nela vai...”. Todos fazem o gesto de mexer uma panela com uma colher. Se a palavra for um ingrediente, as pessoas devem seguir girando a mão. Senão, devem parar, até que um item válido seja citado.



Experimente também:

» Troquem o gesto por um movimento que simule uma tesoura. E as palavras, por itens que podem ou não ser cortados por essa ferramenta.

Proponha um trava-língua que você conheça e desafie os demais participantes a declamá-lo sem errar. Uma sugestão: “O zangão zumbi zumbe zangado e zarpa azucrinando a zebra”.



Experimente também:

» Criem um trava-língua em grupo. Pensem em várias palavras com sons parecidos e tentem encaixá-las em uma frase. Sugestão: treco, trovoadas, trote, travessa e tró-ló-ló.

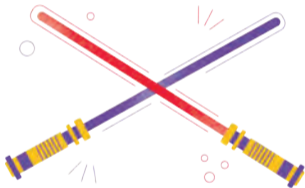
Uma pessoa cita um animal, e as demais devem dizer como os filhotes dessa espécie nascem: de um ovo ou da barriga da mãe?



Experimente também:

» Considere outras características dos bichos: tem duas ou quatro patas? Vive dentro ou fora d'água? É carnívoro ou herbívoro? É maior ou menor que uma galinha?...

Uma pessoa é o herói, outra, o vilão. O vilão começa, dizendo qual superpoder vai usar para atacar (um raio congelante, por exemplo). O herói diz como se defende e contra-ataca (“Meu supersopro faz o raio voltar para você”). E assim por diante.



Experimente também:

» Vocês podem encenar personagens que já existam, limitando-se aos poderes que possuem, ou inventados na hora, sem limites para imaginar.

Alguém faz três afirmações sobre si mesmo (sobre gostos, coisas que já fez, hábitos...). Duas das frases devem ser verdadeiras, e uma delas deve ser falsa. Os demais devem descobrir qual é a mentira.



Experimente também:

» Em vez de vida pessoal, o tema pode ser qualquer outro. Por exemplo: “Patos têm penas. Patos têm bico. Patos têm chifre.”

Uma pessoa cita um vegetal (fruta, legume ou verdura) e as demais devem dizer se esse alimento cresce em árvores ou se nasce rente ao chão.



Experimente também:

» Adapte a brincadeira questionando outras características dos vegetais: é fruta ou não? Vai na sobremesa ou na salada? Tem caroço ou não? Precisa cozinhar para comer?

Alguém fala: “Eu sou a Ana”.
A pessoa seguinte acrescenta um elemento que traga alguma consequência para a personagem (“Eu sou a chuva que molhou Ana”, por exemplo). A próxima encadeia outro fato (“Eu sou o sol que secou a chuva que molhou Ana”). E assim por diante.



Experimente também:

» Vocês podem definir que todos os elementos acrescentados à história devem começar com “A”.

Alguém propõe uma situação inusitada (“E se as paredes fossem de gelatina?”), e cada um dos demais participantes deve contribuir com uma frase indicando consequências (“O telhado teria de ser de creme para não desabar!”).



Experimente também:

» Algumas ideias: “E se não houvesse sol de dia?”, “E se a gente tivesse cinco pernas?”, “E se os bichos falassem?”...

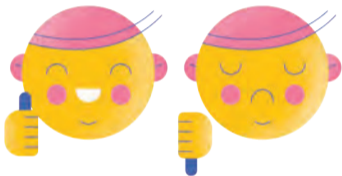
Uma pessoa fala uma palavra e, em seguida, os demais participantes devem dizer, cada um em sua vez, outra palavra que rime com a primeira.



Experimente também:

» Para incrementar a brincadeira, a cada rodada uma pessoa pode ser desafiada a montar uma frase usando todas as palavras que foram ditas.

Uma pessoa fala uma palavra. Ao mesmo tempo, faz um gesto com a mão: ou com o polegar para cima, ou para baixo. Se estiver para cima, a outra pessoa deve falar um sinônimo. Senão, um antônimo.



Experimente também:

» Em vez de falar um sinônimo ou antônimo, o desafio pode ser encaixar a palavra em uma frase – que deverá ser feliz se o polegar estiver para cima ou triste se estiver para baixo.

Alguém propõe uma sequência de letras quaisquer (por exemplo: “FTME”). Outro participante deve montar uma frase cujas palavras comecem com as letras sugeridas, mantendo a ordem (tipo: “Felisberto transporta meteoritos encantados”).



Experimente também:

» Se estiverem na rua ou na estrada, vocês podem se basear nas letras das placas dos carros.

Uma pessoa mexe a boca, sem emitir sons, como no cinema mudo. Outra faz a dublagem. A ideia é que o dublador fale frases coerentes com os gestos do ator. Ou vice-versa: o ator deve atuar de forma condizente com as falas.



Experimente também:

» Alguém canta uma música sem emitir sons, e as demais devem adivinhar qual é.

Alguém diz: “Fui à feira e comprei...”, citando um item (como “banana”). A pessoa seguinte repete a frase anterior, incluindo outro elemento (“Fui à feira e comprei banana e alface”). E assim por diante.



Experimente também:

- » “Fui cozinhar e preparei...”,
- “Fui viajar e visitei...”,
- “Fui à escola e estudei...”,
- “Fui no zoológico e vi...”,
- “Dei uma festa e convidei...”

Uma pessoa lança às demais perguntas sobre a sua vida. Por exemplo: “Qual é minha comida preferida?”, “Quem é meu melhor amigo?”, “Qual foi o último filme que eu vi?”. Quem acertar mais respostas ganha.



Experimente também:

» Alguém fala uma frase passando-se por outra pessoa e desafia os demais a identificar a quem está se referindo. Por exemplo: “No Natal, ganhei uma bicicleta. Quem sou eu?”.

Um participante entrevista outro. Definem qual papel o entrevistado vai interpretar – pode ser uma criação coletiva: uma pessoa diz que será um vampiro, outra acrescenta que ele tem 1.000 anos, a terceira propõe que seja medroso...



Experimente também:

» O entrevistado pode interpretar alguém famoso, um personagem da ficção, o animal de estimação da família...

Cada pessoa representa um instrumento musical. Definem os sons, como “plim plom” para o piano e “tá tum” para a bateria. Alguém faz o som do seu instrumento e, em seguida, o de outro, referente a outra pessoa. Esta faz seu som, seguido por outro, e assim por diante.



Experimente também:

» Troquem os instrumentos por sons feitos pelos animais.

Alguém diz uma palavra difícil, e os demais dão palpite sobre o que significa. Marca ponto quem acertar a definição e também quem inventar a explicação mais absurda.



Experimente também:

» Alguém fala uma palavra (“cadeira”, por exemplo) e os demais devem inventar sinônimos (como “sentador” ou “apoio de bumbum”).

Alguém será o narrador, cuja função é inventar e contar uma história. Após cada frase, outra pessoa – o sonoplasta – deve fazer um barulho que tenha a ver com o que foi dito. Por exemplo: se na história está chovendo, o barulho pode ser de um trovão.



Experimente também:

» Invertam a ordem: primeiro, o sonoplasta faz um barulho, depois, o narrador fala uma frase que seja coerente com o som.

Um participante tem um minuto para fazer outro rir – sem apelar para cócegas! Valem piadas, caretas e todo tipo de palhaçada! Em seguida, os papéis se invertem.



Experimente também:

» Lembra do jogo do sério? Duas pessoas ficam frente a frente, olhando-se nos olhos. Quem rir primeiro perde.

Pensem em uma categoria
– por exemplo, comida.
A primeira pessoa fala um
nome que comece com “A”
(tipo “arroz”), a segunda
com “B” (“banana”) e assim
por diante, até chegar ao “Z”.



Experimente também:

» Sugestões de categorias:
animais, cores, esportes, filmes,
nomes (de qualquer pessoa,
de familiares, de famosos...),
objetos (podem ser só os que
estão ao redor), países, verbos...

Alguém escolhe três objetos que estejam à vista de todos e desafia outra pessoa a montar uma história que inclua essas três palavras.



Experimente também:

» O desafio pode ser unir em uma mesma história dois personagens de ficções diferentes, como a Pequena Sereia e o Gato de Botas.

Duas pessoas pensam em uma casa que ambas conheçam. Uma escolhe um cantinho (a terceira gaveta da cozinha, por exemplo) e diz que escondeu um bombom lá. A outra percorre a casa mentalmente, narrando o trajeto (“Entrei na sala...”). A cada avanço, o primeiro participante diz se está “quente” (perto do bombom) ou “frio”.



Experimente também:

» Se estiverem em casa, façam a brincadeira com um item real.

Um jogador é interrogado e deve responder a todas as perguntas sem usar as palavras “é”, “não” nem “porque”.



Experimente também:

» Vocês podem criar outras proibições: evitar “sim” e “não”, palavras que tenham a letra “A”, verbos, palavras com menos de três sílabas etc.

Uma pessoa desafia as demais a fechar os olhos e a responder a perguntas sobre o ambiente em que estão. Por exemplo: “Qual é a cor da blusa que estou usando?”, “Que objeto está sobre a mesa?”, “O que diz no adesivo grudado no vidro do carro?”...



Experimente também:

» Alguém conta uma história curta e desafia o ouvinte a repeti-la tal e qual, usando as mesmas palavras.

Uma pessoa enumera três palavras que pertençam à mesma categoria (por exemplo: martelo, alicate e chave de fenda). As demais devem adivinhar o nome do conjunto (no caso, ferramentas).



Experimente também:

» Acrescente à lista um item que fuja à regra, que deverá ser identificado por quem está sendo desafiado.

Cada participante, um por vez, deve descrever a pessoa que está ao seu lado (direito, por exemplo) usando não mais do que três palavras.



Experimente também:

» Cada um escolhe, livremente e em segredo, uma pessoa para descrever, usando só três palavras. Os demais participantes devem adivinhar quem está sendo descrito.

Na brincadeira clássica, alguém fala “vivo”, e todos devem ficar de pé, ou “morto”, e todos se agacham. As palavras são ditas em sequência, aleatoriamente. Se não houver espaço para isso (dentro do carro, por exemplo), pode-se apenas levantar ou baixar os braços.



Experimente também:

» São ditos números: após os pares, todos se levantam; depois dos ímpares, se abaixam.

Alguém propõe uma conta (por exemplo: “Dois mais cinco são...”). A pessoa seguinte responde acrescentando outra operação (“Sete. Menos três são...”). E assim por diante.



Experimente também:

» Brinquem com o tamanho das coisas: “Uma casa é maior que um livro, que é maior que...” – “Um besouro, que é menor que...” – “Uma televisão, que é menor que...” – e assim segue.

Uma pessoa fecha os olhos. Outra estende a mão na direção dela. Apenas apalpando a mão, a pessoa que não está vendo deve descobrir a quem ela pertence.



Experimente também:

» Uma versão simplificada de gato-mia: alguém diz “miau”, e a pessoa com os olhos fechados deve adivinhar quem falou.

Alguém escolhe uma palavra e desafia quem estiver ao seu lado a soletrá-la. Se quiserem competir, marquem um ponto a cada termo soletrado corretamente.



Experimente também:

» Para complicar, o desafio pode ser soletrar as palavras de trás pra frente. Vocês também podem brincar com outros idiomas.

Alguém passa o dedo nas costas de outra pessoa, desenhando, uma a uma, letras que formem uma palavra. Quem está sendo tocado deve adivinhar o que foi escrito.



Experimente também:

» Em vez de palavras, escreva cálculos simples, como “ $2 + 2$ ”. A pessoa de costas deve dizer o resultado da conta.

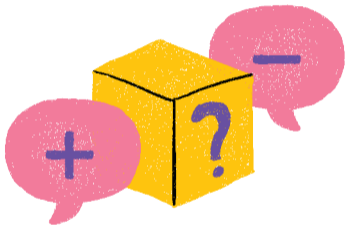
Alguém fala uma palavra e aponta outro participante. Este deve contar uma história que aconteceu em sua vida, utilizando a palavra proposta.



Experimente também:

» A pessoa que vai contar a história opta entre narrar um acontecimento verdadeiro ou falso, e os demais devem dizer se acham que é real ou não.

Uma pessoa pensa em alguém ou em alguma coisa. Os demais participantes fazem perguntas que só podem ser respondidas com “sim” ou “não”. Ganha quem acertar o enigma primeiro.



Experimente também:

» O mistério pode ser um número. A cada palpite, a pessoa que está guardando o segredo deve responder se o valor é maior ou menor.

Alguém propõe uma palavra, e o desafio é cantar uma música que contenha esse termo. Quem lembrar primeiro ganha.



Experimente também:

» Em vez de canções, podem ser ditados populares.

Alguém fala uma frase que comece com “felizmente”. Por exemplo: “Felizmente, hoje é feriado”. A pessoa seguinte continua a história com uma frase que se inicie com “infelizmente”. Por exemplo: “Infelizmente, está chovendo”. E assim por diante!



Experimente também:

» Antes de começar, definam cenário e papéis. Por exemplo: “Estamos em uma ilha deserta, somos náufragos”.

A primeira pessoa fala uma palavra (por exemplo: “praça”). A segunda acrescenta um termo relacionado (“Praça tem a ver com árvore”). A terceira mantém a lógica (“Árvore tem a ver com fruta”). E assim segue.



Experimente também:

» Façam o contrário, falando algo que não tenha relação com o item anterior. Tipo: “Fruta não tem a ver com Saturno”.

Alguém começa a contar uma história inventada. Ao completar três frases, a pessoa para, e quem estiver ao seu lado continua a narrativa. A dinâmica segue até que todos participem.



Experimente também:

» A história pode ser a locução de um jogo de futebol: cada participante narra um lance, que deve ser complementado pela pessoa seguinte.

Um grupo de pelo menos três participantes escolhe um tema: por exemplo, cores. Cada um fala uma cor – todos juntos. Depois falam de novo (podem repetir ou mudar). Assim segue até que todos falem a mesma palavra ao mesmo tempo.



Experimente também:

» Em vez de falar, cada pessoa mostra um número com os dedos da mão, até que todos escolham o mesmo número.

Uma pessoa começa a cantar uma música e, de repente, para. Os demais devem continuar cantando. Ganha o primeiro que completar a letra corretamente.



Experimente também:

» Se estiverem no carro, vocês podem usar o rádio: alguém abaixa o volume repentinamente, desafiando os demais a completar a letra da canção.

Uma categoria é definida – por exemplo, bichos. Alguém fala a primeira palavra, e o participante seguinte deve citar outra, da mesma categoria, que comece com a última letra do termo dito anteriormente. Por exemplo: se alguém falar “cachorro”, a próxima palavra deve ser um animal que comece com “O”.



Experimente também:

» Em vez de considerar a última letra, pode ser a última sílaba.

BRINCA COMIGO? Copyright@2019 by Editora MOL.
Todos os direitos desta obra são reservados à Editora
MOL. É proibida a duplicação ou a reprodução deste
volume, inteiro ou em partes. Todo o conteúdo
é de inteira responsabilidade da Editora MOL.

MOL
EDITORA

Diretores executivos Roberta
Faria e Rodrigo Pipponzi **Diretor**
de operações Artur Louback
Diretora de criação Claudia

Inoue **Diretor editorial** Dilson Branco **Editores de**
arte Camila Marques **Produção e imagem** Déborah
Moreno **Analista de conteúdo digital** Roberta
Barbieri **Estagiárias** Jessica Iwasaki (arte) e Joana
Leal (conteúdo digital) **Gerente de operações** Jéssica
Martineli **Analistas de operações** Andréa Breschiliare
e Richard Furtado **Gerente da Banca do Bem** Yuri
Menezes **Gerente financeira** Elaine Duarte **Analista**
financeira Terezinha Grossi **Secretárias executivas**
Mariana Teles e Raquel Anselmo **Colaboraram nesta**
edição Dilson Branco (texto), Bernardo França,
Estúdio Barlavento, Henrique Campeã, Mariana
Salimena (ilustração) e Enedina Quinaleto (revisão)

> **Agradecimentos** *Que nunca faltem respostas
para Hector Núñez, Flávia Drummond, Bruno Reis,
Lufe Silva e todos os colaboradores da Ri Happy, que
abraçaram este projeto. Valdesir Galvan, Edson Saab
de Brito, Adriana Faria Magalhães e Camila Pinheiro
Cusato, da AACD: obrigada por nos darem uma causa.
E todo amor e gratidão às crianças que nos inspiram.*

MOL
EDITORA

FALE COM A GENTE!

Rua Andrade Fernandes, 303, loft 3,
São Paulo, SP, CEP 05449-050
Telefone: (11) 3024-2444

E-mail: contato@editoramol.com.br

www.editoramol.com.br | www.fb.com/editoramol



LER MUDA O MUNDO

A Editora MOL faz conteúdo inspirador, com preço camarada e ainda ajuda grandes causas.

Visite nossa banca, conheça e apoie!

www.bancadobem.com.br | instagram.com/bancadobem

Empresa



Certificada

É BOM E É DO BEM

A Editora MOL é certificada pelo Sistema B, um selo internacional que reconhece negócios que resolvem problemas sociais e ambientais.

Saiba mais em bcorporation.net

4 motivos que tornam as publicações da MOL diferentes:



1. Cada exemplar gera uma doação.

Parte do valor do produto é destinada a um projeto social.



2. O conteúdo é 100% positivo.

Temos a missão de espalhar otimismo, inspirando quem lê.



3. Elas ampliam o acesso à leitura.

O preço é acessível, levando conteúdo de qualidade a mais gente.



4. As contas são transparentes.

As doações são auditadas. Veja os resultados em editoramol.com.br.

GOSTOU?

**VOCÊ ENCONTRA ESSE E OUTROS
PRODUTOS DA EDITORA MOL NAS
LOJAS DA RI HAPPY E TAMBÉM
NA BANCA DO BEM**

(LOJABANCA DO BEM.COM.BR)

Esse produto foi concebido originalmente para
venda nas lojas Ri Happy e Banca do Bem para
projetos de ação social em conjunto com a AACD.

MOL
EDITORA

RI HAPPY