

## Preparando a brincadeira

Escolha uma área ampla da escola para realizar a brincadeira.

### Para se inspirar

Brincadeiras de pegar. *Mapa do brincar*. Disponível em: <<http://mapadobrinca.folha.com.br/brincadeiras/pegar/indice/>>. Acesso em: 15 jul. 2020.

### Na BNCC

Esta atividade contribui para o trabalho previsto nos seguintes campos de experiências e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da BNCC:

- O eu, o outro e o nós  
(E102EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.
- Corpo, gestos e movimentos  
(E102CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.  
(E102CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

## É hora de brincar

Sorteie uma das crianças para ser o primeiro “urso”. Esse participante fica deitado e de olhos fechados no centro da área da brincadeira, como se estivesse dormindo. As demais crianças, então, aproximam-se do urso em silêncio e com cuidado para não acordá-lo. Quando chegam perto, todas gritam: “Acorda, senhor urso!” e saem correndo. O urso se levanta e corre atrás dos colegas. O primeiro que for capturado será o novo urso.

### Para observar

Aspectos que podem ser observados durante a realização da brincadeira:

- As crianças apresentaram desenvoltura na coordenação motora?
- As crianças trabalharam em parceria para escapar do urso?
- Quais foram as estratégias que as crianças utilizaram para fugir do urso?
- Como se comunicaram durante a brincadeira?
- Como lidaram com as regras da brincadeira? As crianças seguiram as regras ou inventaram outras?

## Depois da brincadeira

Há variações dessa brincadeira. Uma delas é **Acorda, leão**, brincadeira na qual cada participante precisa escolher um local para ser sua toca: junto a uma árvore ou embaixo de um brinquedo no parquinho, por exemplo. Quando as crianças acordam o leão, ele corre para capturar os fugitivos que não conseguiram alcançar suas tocas, pois quem alcançou a toca não pode mais ser pego. O leão leva os fugitivos para a toca dele e conta quantos conseguiu prender. Após algumas rodadas da brincadeira, revezando a posição de leão, ganha o participante que tiver conseguido capturar mais fugitivos.