



**São Colégio
JOSÉ**



EDUCAÇÃO FÍSICA: Jogos e brincadeiras

Infantil 5 e 1º E.F.

Prof(a): Dânia Maria Betaressi da Silva

BRINCADEIRAS COM BOLA



1 – QUERO VER QUEM CONSEGUE!

Ofereça a criança desafios para que ela explore o seu corpo e o ambiente.

Ex: I - Quero ver quem consegue jogar a bola para o alto e pegar sem deixar que ela caia no chão.

II- Quero ver quem consegue jogar a bola para o alto, bater uma palma e agarrara a bola, sem deixar ela cair no chão...

Deixe a criança explorar cada desafio por 2 minutos.

Caso ela não consiga realizar, incentive a continuar, pois a tentativa e o erro são muito importantes para o desenvolvimento.

Você pode sugerir desafios de acordo com a sua criatividade, mas se preferir pode seguir a ordem abaixo.

I – Em pé jogue a bola para alto e pegue sem deixar a bola cair no chão.

II – Em pé jogue a bola para o alto, bata uma palma e agarre-a

III – Sentado role a bola de um pé para o outro.

IV – Em pé jogue a bola para o alto de duas palmas ou mais e agarre-a

V – Jogue a bola de uma mão para outra, sem deixar cair no chão.

VI – Lance a bola para frente, corra e agarre-a.

VII – Equilibre a bola na cabeça e de 2 passos.

VIII – Jogue a Bola para o alto, deixe que ela quique uma vez no chão e agarre-a.

IX – Pegue 5 bolas e jogue todas juntas para o alto e tente pegar uma bola.

X- Em pé role a bola no meio de suas pernas, passando de uma mão para a outra.



Sugestão de material :

Bolas de meia
Bolas de tênis
Bolas de borracha
Bolas de jornal
Bolas esportivas



2 - BOLICHE

Coloque objetos enfileirados ao lado e a frente uns dos outros. Use a distância de dois metros da criança para os objetos e coloque um pedaço de fita ou barbante no chão para sinalizar o limite de onde a bola deverá ser lançada.

Um de cada vez deverá lançar a bola nos objetos para derrubá-los.

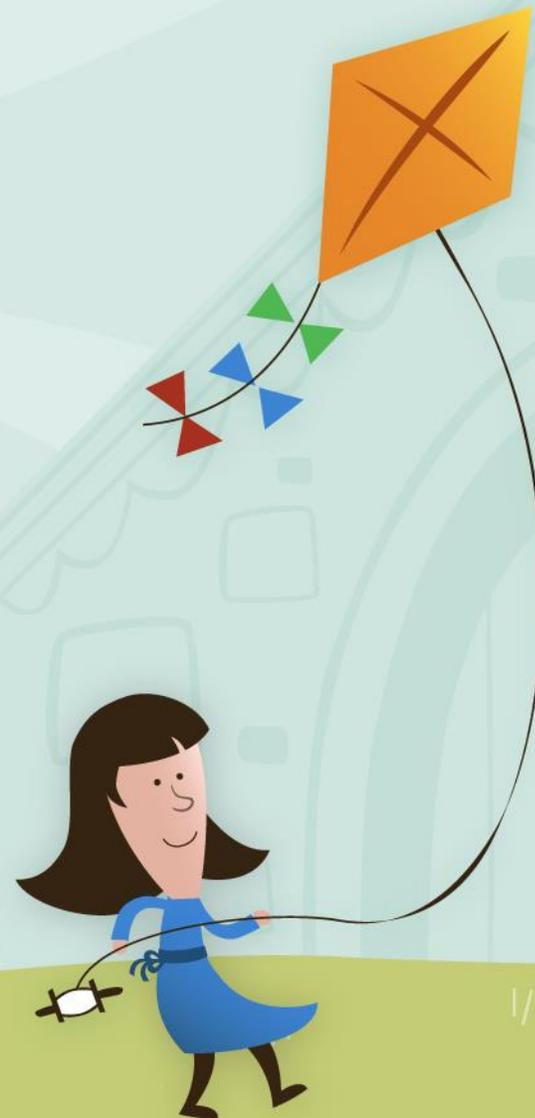
Adaptação para os 1º E.F.: Fazer uma partida de boliche usando os pés. Em vez de lançar as bolas com as mãos, chutar as bolas para derrubar os alvos.

Sugestão de material:

Garrafas de plástico

Latas

Frascos vazios de detergentes e desinfetantes.



3 - PEGA-PEGA BOLÃO

É uma brincadeira de perseguição em que o pegador arremessa a bola para que ele “pegue” os fugitivos. Quem for “queimado” pela bola passa a ser o pegador e vai arremessar a bola.



Sugestão de material

Bolas de meia

Bolas de jornal



4 - BOLA AO AR

Todos devem ficar em pé e em um círculo. Apenas um participante deve iniciar a brincadeira no meio do círculo com uma bola macia. Quem estiver no meio vai lançar a bola para o e os demais participantes precisam tentar agarrar a bola. Quem agarrar a bola deve jogar a bola em uma das pessoas que estão na roda para queimá-la. Aquele que é queimado deve se sentar e a pessoa que queimou deve ir para o meio da roda e começar uma nova partida lançando a bola para o alto. Ganha quem ficar por último
Uma regra importante: pode tentar se esquivar da bola, mas não pode sair correndo!

Sugestão de material

Bolas de meia
Bolas de jornal
Bolas de plástico



5 - FUTEBOL COM BASTÃO

Monte dois gols nas extremidades de um espaço amplo. O objetivo do jogo é fazer gol no adversário, mas sem usar os pés, para isso vocês usarão cabos de vassouras. O time deve conduzir a bola com os cabos de vassoura até o gol do adversário e tentar passar a bola pela baliza (gols). A bola não pode ser tocada pelos pés e pelas mãos dos adversários.

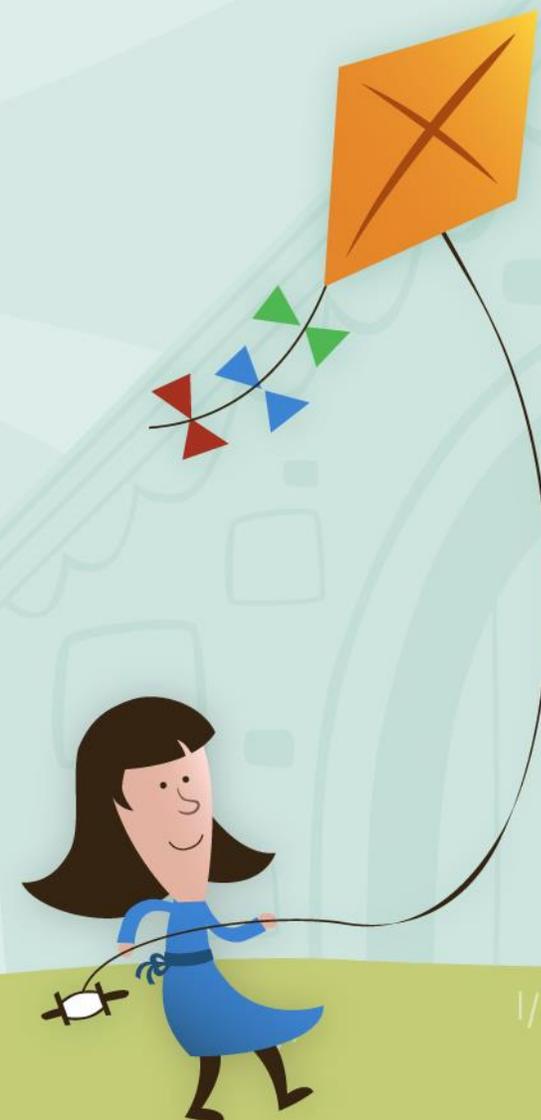
Vocês podem dividir a família em dois times ou jogar 1x1.

Sugestão de material:

- Bolas de tênis
- Bolas de meia
- Bolas de futsal
- Bolas de papel
- Bolas de plástico

Gols

- Latas
- Garrafas
- Cadeiras
- Baldes



6 - BOLA NO LENÇOL

Em família coloque uma bola em cima de um lençol. Cada pessoa deve segurar um pedaço do lençol e balançar o lençol de baixo para cima para lançar a bola para o alto. Assim que a bola for lançada para o alto todos devem se deslocar juntos para tentar pegar a bola com o lençol.



Sugestão de material:

- Bolas de tênis
- Bolas de meia
- Bolas de futsal
- Bolas de papel
- Bolas de plástico
- Bexiga com água



7 - ALERTA

Uma pessoa começa com a bola a joga para cima e grita o nome de um dos participantes. A pessoa que teve o nome citado deve correr para pegar a bola. Quando ela pegar a bola ela deve gritar "alerta", então as outras pessoas têm que ficar como estátuas. Quem estiver com a bola precisa queimar alguém e para isso ela pode dar três passos para se aproximar dos demais. Se conseguir queimar, a brincadeira recomeça com quem foi queimado.

O nome das pessoas podem ser substituídos também por nomes de frutas, cor e animais.



8 - CESTINHA

A brincadeira tem como objetivo acertar as bolas dentro do cesto e para isso serão realizadas algumas variações.

Exemplo: lançar a bola dentro do cesto estando em pé, sentado, ajoelhado, de lado, de olhos fechados e assim sucessivamente, sempre modificando o corpo ou o ambiente.

Proponha as mudanças e permita que as crianças façam o mesmo usando a criatividade e a imaginação.

Sugestão de material:

Bolas de meia

Bolas de borracha

Bolas de jornal

Baldes de água

Potes de sorvetes

Caixas de papelão



BRINCADEIRAS COM MÚSICAS



1 - PIPLOCA PLOC

Faça uma roda com os membros da família. Uma pessoa deverá cantar a musica e toda vez que a palavra PLOC for dita todos devem pular.

Você pode realizar a brincadeira na seguinte ordem:

- 1 ° Pular bem alto no lugar
- 2 ° Pular para frente
- 3 ° Pular para trás
- 4 ° Pular para a direita
- 5 ° Pular para a esquerda

- **MÚSICA**

Uma pipoca faz barulho na panela PLOC

Outra pipoca vem correndo responder PLOC

E então é um tremendo falatório PLOC

E ninguém mais consegue entender

É um tal de ploc, Plo-ploc ploc ploc, Plo-ploc ploc ploc, Plo-ploc ploc ploc

É um tal de ploc, Plo-ploc ploc ploc, Plo-ploc ploc ploc, Plo-ploc ploc ploc.



2 – ESCRAVOS DE JÓ

Organize a família em círculo, cante e pule!

MÚSICA

Escravos de Jó jogavam caxangá

Tira (pule para trás)

Põe (pula para frente)

Deixa ficar (pule no lugar)

Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá (pule para a direita e para a esquerda)

Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá (pule para a direita e para a esquerda)



3 - PONEI DOIDO

Para realizar essa atividade faça um circulo e fiquem de lado. Vocês irão andar em circulo, batendo palmas e trocarão de posição de acordo com a música.

A música é realizada em 4 ritmos diferentes:

- 1 - Inicie a música em ritmo moderado
- 2 – Aumente um pouco a velocidade
- 3 – Câmera lenta
- 4 – Velocidade máxima (bem rápido)

MÚSICA

ESSA HISTÓRIA DO MEU PONEI

DO MEU GRANDE E DOIDO PONEI

ESSA HISTÓRIA DO MEU PONEI

ME CONTARAM ASSIM

DE FRENTE, DE FRENTE, DE FRENTE MEU PONEI (vire para o lado de dentro da roda)

DE LADO, DE LADO, DE LADO MEU PONEI (vire para um dos lados da roda)

DE COSTAS, DE COSTAS, DE COSTAS, MEU PONEI (vire de costas para a roda)

ME CONTARAM ASSIM...

- **INICIE A MÚSICA NOVAMENTE, MAS EM OUTRO RITMO.**



4 - SAI PREGUIÇA

CANTE E DANÇE!!!

MÚSICA

*A danada da preguiça pode ser uma doencinha
Que pega nos adultos e também nas criancinhas
Dá uma moleza só querendo espreguiçar
E só de falar nela dá vontade de deitar
Sai preguiça!
Vai te catar!
Sai, preguiça!
Aqui não tem lugar!
Sai, preguiça!
Comigo não tem vez!
Sai, preguiça!
Vai pegar outro freguês!
Tique, tique tique tique tique tiquetá
Sai preguiça eu preciso trabalhar!*



5 – ESTÁTUA

Defina quem será o controlador do som e quem irá observar as estátuas!
Enquanto houver música os dançarinos devem se movimentar, assim que a música parar é hora de congelar o movimento, igual a uma estátua.
Quem se mexer senta e espera a nova rodada.
O último que conseguir se manter como estátua por mais tempo passará a ser o observador na próxima rodada.

Dicas de músicas

<https://www.youtube.com/watch?v=foVU0OMz0w4>
<https://www.youtube.com/watch?v=CaTXgmHyMSk>
<https://www.youtube.com/watch?v=spN1wLGbVCA>
<https://www.youtube.com/watch?v=H9fXoZmMHK8>
<https://www.youtube.com/watch?v=IM7Ki0-Mh7M>



CIRCUITOS MOTORES



1 - CIRCUITO DOS ANIMAIS

Material: Latas, cabos de vassouras, cadeiras e lençol.

Organização: Disponha no chão 6 latinhas em zigue-zague com a distância de 1 metro uma da outra, Coloque 4 cabos de vassouras na horizontal com 20 centímetros de distância um do outro, 3 cadeiras enfileiradas com 30 centímetros uma da outra e um lençol estendido no chão.

Disponha essas matérias na ordem acima dando um metro de distancia das latinhas, para os cabos de vassoura e assim sucessivamente.

Desenvolvimento

Latas: A criança deve passar pelas latinhas em zigue-zague imitando um cachorro (andando de quatro apoios)

Cabos de vassoura: na sequência deve pular os cabos de vassoura imitando um coelho (saltando o mais alto que conseguir)

Cadeiras: Escalar a cadeira imitando um macaco e passar de uma para outra.

Lençol: Rastejar igual uma minhoca e no final do lençol dar uma cambalhota (coloque almofadas em baixo do lençol).



2 - CIRCUITO DE SALTOS

Material: Objetos que tornem possível e seguro a realização de saltos (por cima)

Ex: potes, cabos de vassouras, latas, baldes pequenos...

Espalhe os materiais pelo chão e dialogue com as crianças sobre quais animais elas conhecem que saltam. Para cada objeto escolha um animal citado pela criança e peça para ela pular por cima do objeto imitando os movimentos desse animal.



3 - CIRCUITO MALUCO

Material: Cadeira, corda, latas, baldes de água, caixa de papelão, bexigas com água e lençol.

Organização: Com duas cadeiras e um lençol monte um túnel: coloque a cadeira a um metro de distância uma da outra e cubra-as com um lençol grande. Na sequência coloque duas latas com dois metros de distância uma da outra, quatro baldes de água na vertical um do lado do outro e com as bocas para cima, coloque três cadeiras com a distância de 30 centímetros uma da outra e uma caixa de papelão com duas bexigas cheias de água.

Desenvolvimento: A criança deve passar por baixo das cadeiras (túnel), andar de uma latinha a outra imitando um siri, entrar dentro dos baldes com um pé de cada vez seguindo sempre para frente, subir na cadeira e passar de uma cadeira para outra (sem descer) e empurrar a caixa de papelão por um metro (com as bexigas de água dentro).

Se estiver calor aproveitam as bexigas de água para se refrescar!!!



BRINCADEIRAS DIVERSAS



1 - DENTRO DA LAGOA E FORA DA LAGOA

Para a realização dessa brincadeira você precisará colocar uma corda no chão formando um círculo. Peça para os participantes se posicionarem em volta da corda.

Uma pessoa deverá ser o comandante que dirá: “ – Dentro da lagoa e fora da lagoa”.

Quando o comandante falar “dentro” os participantes devem pular para dentro da lagoa (círculo) e quando ele falar “fora” todos devem pular de costas para o lado de fora. Quem pular no momento errado vira um patinho e senta dentro da lagoa.

O comandante deve aumentar a velocidade e repetir a mesma palavra de vez em quando para deixar a brincadeira mais dinâmica.

Sugestão de material para fazer a lagoa:

- Barbante
- Blusas de frio amarradas uma na outra
- Corda de varal



2 - GATO E RATO

Coloque a família em círculo, de mãos dadas e escolha um para ser o gato e o outro para ser o rato.

O rato inicia a brincadeira dentro do círculo e o gato deve perseguir o rato, podendo correr livremente, tanto fora quanto dentro do círculo.

Quem estiver no círculo de mãos dadas, deve tentar impedir a passagem do gato para dentro do círculo, aproximando uns dos outros e devem facilitar a passagem para o rato sair e entrar quando ele quiser, mas sem soltar as mãos.



3 - CAÇADORES DE TARTARUGAS

Escolha um espaço livre de objetos e vamos correr!

Um dos participantes será o gavião e os demais as tartarugas. O gavião correrá atrás das tartarugas, que evitam ser apanhadas (pique) deitando-se de costas no chão, imitando esse animal.

Enquanto estão nessa posição, não podem ser apanhados. As tartarugas apanhadas virão gaviões e a brincadeira só acaba quando todos forem capturados.



4 - CAÇA AO TESOURO

Caça ao tesouro nada mais é do que procurar por algo. Para isso você pode dar pistas ao esconder algum objeto dentro de sua casa.

Esconda um objeto e use a imaginação para fazer as crianças embalarem em uma divertida viagem. Vocês podem criar uma história no espaço, em uma floresta ou em outro lugar de sua preferência.

Para as pistas você pode usar o antigo termo: “quente, morno e frio” explicando para as crianças o que cada uma dessas temperaturas significa dentro da brincadeira, ou então, dar dicas de como é o local em que o objeto está, colocar setas de papel pelo caminho, enfim, a criatividade é sua, monte a brincadeira da forma que for mais interessante para vocês!



5 - PEGA-PEGA TATU BOLA

Estão preparados para correr? Esperamos que sim, porque temos um caçador na brincadeira!

O caçador irá perseguir os tatus e quem for pego deverá se encolher no chão, como uma bola, até que alguém passe a perna por cima dele e então, ele volta a correr.

Vocês podem trocar os pegadores estimulando um tempo adequado para todos os participantes.



4 – BONECO DE MOLA

Em um semicírculo, sentados no chão, escolha uma criança para ser o boneco e outra para ser o dono do boneco.

O dono do boneco deve sair de perto do semicírculo e os demais combinam com o boneco quais serão os pontos do corpo (botões) que ligam e desligam o boneco. Feito isso o dono do boneco deve voltar para perto do boneco e deve descobrir, apertando partes do corpo do boneco, o botão que o liga.

Descoberto o botão o boneco passa a movimentar-se (pulando, girando, dançando, sacudindo).

Novamente, o dono do boneco deve encontrar o botão que o desliga. Descoberto o botão o boneco fica imóvel e a brincadeira recomeça com outras crianças.



5 – RATOEIRA

Forme um círculo com a metade dos participantes. A outra metade deve ficar dentro do círculo (ratinhos).

Para iniciar um dos participantes que estará de mãos dadas na roda deve dar os comandos na seguinte ordem:

1º Abram a roda (de mãos dadas todos devem elevar os braços na altura da cabeça).

2º Corram ratinhos, corram!

Nesse momento os ratinhos devem correr de um lado para o outro, atravessando completamente o círculo sem encostar na “ratoeira” (círculo).

Alguns segundos depois o comandante deve gritar: “ – Estelar!”

A ratoeira deve abaixar as mãos na altura da cintura. O “rato” que ficou dentro do círculo é capturado, passando a fazer parte da “ratoeira”.



6 – MÃE PERNA

Escolham um participante para ser o pegador e se espalhem.

O pegador deve correr atrás dos demais participantes tentando tocar em uma de suas pernas. Aquele que é tocado na perna deve ficar deitado de com as pernas para cima e com as mãos no local atingido.

A cada 3 minutos deve se trocar o pegador!



7 - BATATA NA COLHER

Dê uma colher para cada um e uma batata. Coloque a batata em cima da colher e segure o cabo da colher com a mão a frente do corpo.

Trace uma linha de ponto de partida e a 10 metros a frente coloque uma cadeira.

De dois em dois, levem a batata até o outro lado, suba na cadeira e desça sem derrubar a batata e leve a colher para o próximo participante da fila.

Ganha a partida o time que fizer a corrida em menor tempo e sem derrubar a batata.

Vocês podem, sugerir outros desafios além de subir na cadeira.



8 – MÃE DA RUA

Escolha um participante para ser a mãe da rua (pegador) e trace uma linha em cada extremidade do quintal (ou espaço escolhido por vocês). Essas linhas delimitarão o espaço da mãe da rua, pois atrás da linha será a calçada (pique). Para atravessar a rua todos devem ir pulando em um pé só. Quem for pego, passa a ajudar a mãe da rua até que não sobre mais ninguém e todos se tornem mãe da rua.

Sugestão de material para traçar a rua:

- Giz
- Tecido
- Barbante
- Corda
- Cabos de vassouras



9 – CADA MACACO NO SEU GALHO

Espalhe cadeiras pelo espaço e escolha um participante para ser o pegador.

O pegador deve se esconder e os demais participantes devem ficar correndo pelo espaço. Quando os caçadores saírem do esconderijo passarão a perseguir os macacos. Para não serem pegos, os macacos devem subir nas cadeiras.

Quem for pego fica congelado na posição de um macaco aguardando a partida reiniciar.



10 – PASSA E REPASSA

Escolha um objeto (bola, saquinho, bola de meia) e disponha os participantes livremente, mas em um espaço delimitado e escolha uma pessoa para ficar com o objeto e uma para ser o pegador.

O pegador deve tentar pegar a pessoa que está com o objeto para se apoderar dele e para se salvar os participantes devem passar o objeto uns para os outros, pois só pode ser pego quem estiver com a posse do objeto. Quem for pego se torna o novo pegador.

Atenção: quem for pego não pode ficar segurando o objeto a força, precisa entregar para quem o pegou e assim, recomeçar uma nova partida.



11- MAMÃE POLENTA

Um participante, que no caso será a “mamãe polenta”, faz o gesto de mexer numa panela com polenta.

Os outros participantes serão os “filhinhos” e perguntarão:

- Mamãe o que você está fazendo?
- Polenta – responde a mamãe.
- Dá um pouquinho? Perguntam os filhinhos.
- Não! Vão brincar! – responde a mamãe.

Enquanto as crianças vão brincar, a mamãe sai para ir a igreja. As crianças, então, vão até a panela e comem tudo.

A mamãe volta e abre a panela...

- Cadê a polenta? pergunta a mamãe
- O gato comeu – respondem os filhinhos
- Cadê o gato? pergunta a mamãe
- Está em cima do telhado – respondem os filhinhos
- Como eu faço para pegar ele? pergunta a mamãe
- Pega a escada – respondem os filhinhos
- E se eu cair? - pergunta a mamãe
- Bem feito! – respondem os filhinhos.

Nesse momento a mamãe sai e corre para tentar pegar os filhinhos. A brincadeira recomeça com o primeiro a ser pego que passará a ser a mamãe polenta.



12 – PÉ DE LATA

Separe duas latas de leite em pó ou de achocolatado, barbantes e fita adesiva.

Crie um pé de lata com as crianças e explorem as habilidades motoras e a consciência corporal.

Não deixei de fora a ludicidade. Brinque, proponha desafios, como por exemplo dançar uma música usando os pés de latas.

Divirta-se !



13 – MULA SEM CABEÇA

Escolha uma pessoa para ser o pegador. O pegador deverá correr atrás dos fugitivos. Para não ser pego todos deverão deitar no chão e proteger a cabeça.

Quem for pego se tornará a nova mula sem cabeça.



14 – TENIS DE MÃO

Organize seu grupo em círculo e pegue uma bola. Vocês tem o desafio de rebater uma bola uns para os outros utilizando a palma da mão como raquete.

A bola só pode quicar uma vez no chão, não pode ser agarrada e nem ser tocada com nenhuma outra parte do corpo.

Vocês podem também jogar em dupla, marcar a pontuação e utilizar um objeto (cadeiras deitadas no chão) para ser a rede.



15 – JOGO DO BOBINHO

Os jogadores fazem uma roda em pé e jogam a bola uns para os outros enquanto um participante fica no meio da roda tentando agarrar a bola. Ele será o “bobinho”.

Se o “bobinho” a pegar, aquele que tinha jogado a bola é que vai para o meio da roda, para ser o novo bobinho.

Só vale agarrar a bola no ar e no chão, nada de pegá-la da mão dos outros participantes.



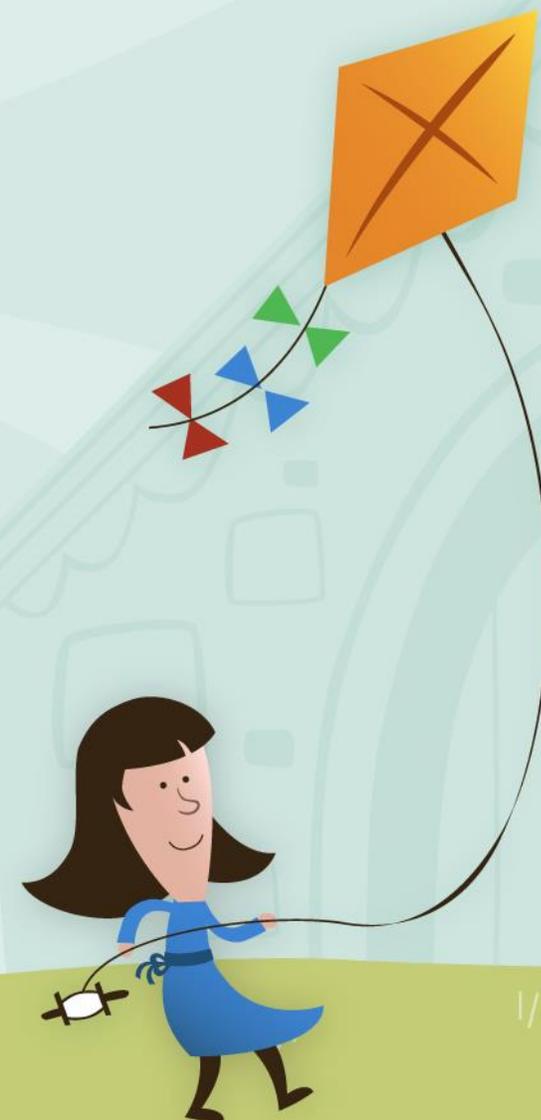
BRINCADEIRAS POPULARES



1 - ESCONDE-ESCONDE

Uma criança será o pegador, ele deve esconder o rosto e conta até quinze, bem devagar e os demais participantes devem se esconder. Quando ele terminar a contagem ele irá procurar as pessoas que se esconderam.

A primeira pessoa a ser encontrada será o novo pegador, mas a rodada só será reiniciada quando o pegador achar todos os participantes que ainda estão escondidos.



2- GATO MIA

Uma pessoa deve ficar de olhos vendados e procurar os outros participantes. Quando encostar em alguém, deve falar: “ Gato Mia”.

Quem foi apanhado deve "miar" igual um gatinho, para o pegador tentar adivinhar quem é.

Se acertar, quem miou vira o próximo pegador, se não ele continua a pegar.



3 – Lencinho na mão

Os participantes sentam no chão formando uma roda e um participante, que será o mestre, fica em pé, andando em volta da roda, com um pedaço de pano na mão.

Todos os participantes que estarão sentados na roda devem cantar a música:

“Lencinho na mão

Caiu no chão

Moça bonita do meu coração

Galo que canta corococó

Chupa cana com um dente só

É 1, é 2, é 3 acabou a sua vez”.

Ao cantarem a última estrofe o mestre deve largar o lencinho atrás de alguém que estará sentado. Essa pessoa deverá sair correndo e tentar pegar o mestre, que por sua vez estará salvo se conseguir sentar no lugar da pessoa que se levantou, mas se ele for pego, precisará imitar um galo no meio da roda.

A brincadeira reinicia com quem recebeu o lencinho do mestre.



4 – AMARELINHA

Forme uma fila e escolha uma pedrinha (ou bolinha de jornal).

Para começar jogue a pedrinha na casa número 1, seguindo a ordem dos números. Pule casa por casa em um pé só.

É permitido colocar os dois pés no chão apenas quando houver uma casa ao lado da outra.

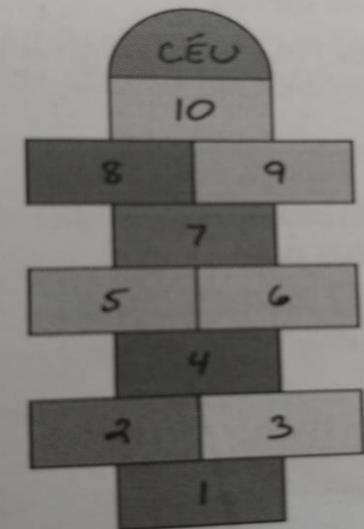
Chegando ao céu, coloque os dois pés no chão e volte pulando da mesma forma. Ao alcançar a casa número 2, pegue a pedra sem perder o equilíbrio e pule para fora do desenho.

Faça o mesmo com as outras casas, também seguindo a ordem dos números até que você consiga completar a amarelinha (10).

Perde vez quem:

- Pisar na casa onde estiver a pedrinha ou nas linhas do jogo
- Deixar cair a pedra na casa errada
- Não conseguir pegar a pedra.

Quando ganhar a vez de novo o jogador recomeça de onde parou.



5 – ELEFANTINHO COLORIDO

Um participante é escolhido para ser o pegador. Ele fica à frente dos demais (8 metros) e dirá

“ - Elefantinho colorido!”.

Os outros participantes responderão

“ - Que cor?”.

O comandante então gritará o nome de uma cor e todos deverão tentar passar para a outra extremidade do espaço. Os jogadores que não possuem a cor citada, em suas roupas, sapatos e apetrechos podem ser pegos quando estiverem tentando passar para o outro lado e quem tem a cor pode passar sem correr. A cor o deixará blindado!



6 – DANÇA DAS CADEIRAS

Disponha as cadeiras em círculo, sendo que o número de assentos seja menor do que o de participantes.

Coloque uma música para tocar. Enquanto a música toca, todos os jogadores dançam em volta das cadeiras. Quando a música parar, cada um deve tentar ocupar um lugar. Pessoa que não conseguir um lugar sai, levando consigo mais uma cadeira.

O vencedor será aquele que conseguir sentar na última cadeira.

Variações: dispor as cadeiras em fila, sendo que cada uma ficará virada para um lado, ou peça para que as crianças dançam em círculo mais longe das cadeiras.

Escolha alguém para ficar controlando o som.



7 – PULAR CORDA

Uma das extremidades da corda pode ser presa em um poste ou em um portão, enquanto um participante fica na outra ponta batendo corda. A corda deve ser batida no ritmo da música.

O objetivo da brincadeira é conseguir pular a corda o máximo de vezes que conseguir, no ritmo da música e na velocidade imposta pelos batedores.

Músicas:

**1 - Um homem bateu em minha porta
E eu a-bri
Senhoras e senhores
Põe a mão no chão
Senhoras e senhores
Pulem em um pé só
Senhoras e senhores
Deem uma rodadinha
E vá pro olho da rua**



**2 - Salada, saladinha
Bem temperadinha
Com sal, sem sal
Cebola, coloral
Salada, saladinha
Bem temperadinha
Com sal, pimenta
Fogo, fogão, foguinho
Pula dentro, pula fora
Estica a corda
E vai embora**



**3 - Pato, patinho
Marreco, marrequinho
Vamos pular o ano
inteirinho
Janeiro, fevereiro,
março, abril
Maio, junho, julho,
agosto
Setembro, outubro,
novembro, dezembro**



**4 – Quantos anos
você tem?**

**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
8, 9...**



**5 – SUCO QUENTE
CABELO DIFRENTE
QUAL É A LETRA
DO SEU
PRESIDENTE
A, B, C, D, E, F...**

