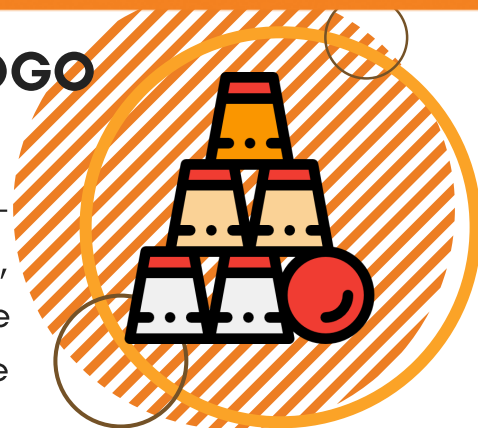


BRINCAR ATRAVÉS DO JOGO (7 - 12 ANOS)

Entre o 7 e os 12 anos, continuam a desenvolver-se as competências construtivas e desportivas mas surge, agora, um maior interesse na competição, no criar, seguir e quebrar regras do jogo e no estabelecimento de compromissos com os pares. Isto significa que é, nesta fase, que a criança começa a mostrar um maior interesse no jogo.



Porquê e Como?

Nesta fase que a criança começa a envolver-se em brincadeiras e atividades que exigem resolução de problemas, por muito simples que estes sejam. Para a criança, resolver problemas passa por procurar, dentro de todo o conhecimento que já adquiriu, uma resposta para atingir uma determinada solução, como por exemplo “eu tenho de chegar a um determinado sítio em primeiro lugar, por isso vou escolher o percurso menor”.

As atividades para esta idade têm, assim, que ser desafiantes e permitir a competição, ao mesmo tempo que o ensinam a seguir regras.

Sugestões

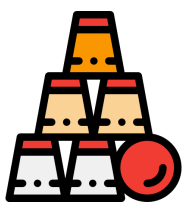


Jogo do galo:

Num tabuleiro, traçar as linhas do jogo do galo com fita adesiva ou giz. Usar tampas de garrafas de cores diferentes para cada jogador

#ficaOcupadoSaoJoao

Sugestões



Jogo das latas:

Começar por pintar as latas com um tema à escolha da criança;

São necessárias 6 latas e uma bola leve. A bola pode ser substituída por uma almofada pequena, por exemplo.

Se forem várias crianças, podem ser formadas equipas e fazer uma competição.

Lançamento de sacos de feijão:

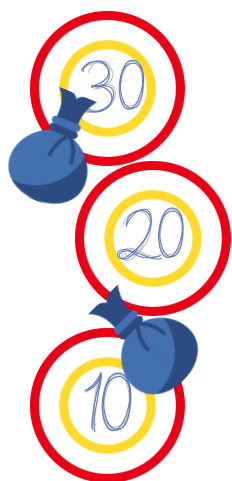
Este jogo tem como objectivo fazer o maior número de pontos possíveis, ao conseguir atingir as marcas com maior pontuação;

Pode ser feitos com 5 pratos de papel, com as pontuações entre 10 e 50, sendo o maior aquele que está mais distante;

Os sacos de feijões podem ser substituídos por meias cheias de feijão ou arroz ou, em alternativa, mas com o risco de poderem rebentar, sacos de plástico de congelação;

As regras podem ser estabelecidas no início, decidindo-se quantas jogadas podem existir por vez ou se jogam sozinhos ou em equipa;

Decidir igualmente quando deve o jogo terminar (por exemplo, quando a pontuação chegar a 200; ou, por exemplo, ao fim de 10 jogadas).



Mas há mais para descobrir, experimente clicar nas imagens em baixo!



Iniciativa conjunta:



SÃO JOÃO | UMG da Psiquiatria e Saúde Mental
Terapia Ocupacional



ESCOLA
SUPERIOR
DE SAÚDE

Área Técnico-Científica **Terapia Ocupacional**