

UMA IRMÃ M^a DOLORES

Caça ao tesouro



Brincar de procurar o tesouro desenvolve a habilidade de manipulação de objetos, estimula a oralidade, aumenta a capacidade de concentração, além de favorecer a exploração do ambiente.

Que tal brincar e estimular?

Para ser o "tesouro", selecione alguns materiais como, um brinquedo, um livro, um pote, ou qualquer objeto que possa despertar interesse no bebê/criança.

Esconda o objeto escolhido pela casa, pode ser debaixo da mesa, por cima do sofá, atrás da cortina, ou onde sua criatividade alcançar.

Convide o bebê/ criança a procurar o objeto escondido.

Construa caminhos que estimulem o bebê/criança a pular, subir, engatinhar até chegar ao tesouro.

Incentive a todo momento a seguir em frente e valorize seus avanços.

Quando o tesouro for encontrado, deixe que brinque livremente e que decida a hora de parar.

Ao final, organizem juntos os materiais utilizados deixando tudo bem arrumadinho.

UMA IRMÃ M^a DOLORES

Pulando obstáculos



Para o bebê/criança, pular obstáculos é um momento desafiador e de muita diversão. Esta ação estimula a coordenação de movimentos de deslocamento do bebê/criança, desenvolvendo a agilidade e o sentido de equilíbrio. Pensando nisso, selecionamos essa proposta brincante.

- Passar de um lado para o outro, escalando o corpo de um adulto pode ser o primeiro obstáculo a ser vencido por um bebê.

O adulto pode sentar-se ao chão com as pernas esticadas, colocar um brinquedo de um lado e convidar o bebê para passar para o outro lado escalando por cima das pernas do adulto e alcançar o brinquedo. Se for necessário, pode ajudá-lo durante a escalada, de modo que ele se sinta seguro.

Para as crianças bem pequenas os obstáculos podem ser mais desafiadores, construa um circuito com caixas de papelão, almofadas, mesa, ou qualquer outro objeto que a sua imaginação alcançar. Incentive a criança a percorrer o percurso atravessando os obstáculos, passando por cima, por baixo, pulando, engatinhando e ultrapassando seus desafios.

Divirtam-se juntos!