

100 Brincadeiras e Jogos

Adoleta: Várias pessoas formam uma roda. Juntam-se as mãos e vão batendo na mão de cada membro conforme vai passando a música. Bate na mão de sílaba em sílaba, fala uma sílaba e bate na mão do companheiro do lado, fala outra sílaba e o companheiro bate na mão da outra pessoa. Assim por diante. A música vai terminar no “eu”. Quando terminar, a pessoa que recebeu o tapa na mão por último terá que pisar no pé de alguém (cada pessoa do jogo só poderá dar um passo na hora que terminar a música). Se ela conseguir, a pessoa em quem ela pisou é eliminada. Se não conseguir, sai. A música é assim:

*Adoleta
le peti petecolá,
les café com chocolá.*

*Adoleta
Puxa o rabo do tatu,
quem saiu foi tu,
puxa o rabo da panela,
quem saiu foi ela,
puxa o rabo do pneu,
quem saiu fui eu*

Amarelinha: Essa brincadeira tão tradicional entre as crianças brasileiras também é chamada de maré, sapata, avião, academia, macaca etc. A amarelinha tradicional é desenhada no chão com giz e tem o formato de uma cruz, com um semicírculo em uma das pontas, onde está a palavra céu, lua ou cabeça. Depois vem a casa do inferno (ou pescoço) e a área de descanso, chamada de braços (ou asas), onde é permitido equilibrar-se sobre os dois pés. Por último, a área do corpo (ou quadrado).

Alerta: O jogador pega a bola, joga ela pra cima e grita o nome de uma pessoa. A pessoa que teve seu nome citado deve pegar a bola e gritar “Alerta!”. Imediatamente, todos devem ficar estátuas. O jogador dá 3 passos e, parado, deverá tentar acertar com a bola na pessoa que tiver mais próxima. Se acertar, a pessoa atingida sai da brincadeira. Se errar, ele é quem sai. É uma espécie de queimada parada.

Arranca-Rabo: O grupo é dividido em dois, os integrantes de um dos times penduram um pedaço de fita na parte de trás da calça ou bermuda, eles serão fugitivos. Ao sinal do mestre, os fugitivos correm tentando impedir que as crianças do time adversário peguem suas fitas, quando todos os rabos forem arrancados, as equipes trocam os papéis, quem era pegador vira fugitivo.

Arremesso de Bambolê: Tipo arremesso de argolas, mas com bambolê. Uma pessoa será a vítima e ficará a 5 metros dos jogadores. Faz 1 ponto quem conseguir encaixar o bambolê na pessoa primeiro. Ganha quem tiver mais pontos.

Balança: Dois mestres pegam alguém pelas pernas e braços e começam a balançar seu corpo pra lá e pra cá. Uma variação é fazer isso com mais pessoas, ou seja, os balançados seguram um no braço do outro. É divertidíssimo!

Bambá: Jogo próprio de campo, executado com quatro metades de caroços de pêssegos, (ou algumas rodela de casca de laranja). Sabugos inteiros e cortados servem de parceiros . Traçam na terra riscos em forma de escada com os primeiros elementos jogados sobre os riscos. Tiram os pontos conforme estes avançam os parceiros. O parceiro de quem fizer mais pontos é ganhador.

Bambolê de Guerra: Jogam uma dupla de cada equipe. As duplas entrarão em um bambolê e ficarão de costas para a outra, pois correrão de frente. Serão feitos dois riscos, cada um a exatos 2 metros de cada lado do bambolê. O Objetivo é correr e fazer força para ultrapassar a linha, mas será difícil, pois a outra dupla irá fazer o mesmo. A dupla que conseguir ultrapassar o risco, vence.

Banderinha Arreou: Jogam dois grupos, cada um com seu campo e sua bandeirinha. No fundo de cada campo, coloque a “bandeira” do time, que pode ser qualquer objeto. O jogo começa quando alguém diz “bandeirinha arreou”. O Objetivo é roubar a bandeira do time adversário e trazer para o seu campo. Mas o jogador que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém fica preso no lugar. Só pode sair se for “salvo” por alguém do seu próprio time. Ganha o time que capturar a bandeira adversária mais vezes.

Batatinha: Em fileira, uma criança, o batatinha , coloca-se de costas para a fileira e atrás da raia, à distância de três metros mais ou menos. O batatinha , atrás da raia, grita: Batatinha frita com arroz ou Batatinha, um dois, três . É o momento em que os da fileira aproveitam a oportunidade para avançar rumo à raia, através de pulos. Após dizer a frase, o batatinha volta-se para o grupo. O que for apanhado em movimento deve retornar a ponto de partida, ou passar para o lado da raia e esperar que termine a brincadeira. Ganha o que conseguir atingir a raia, através de pulos, sem ser percebido pelo batatinha.

Bate e corre: Os participantes formam uma roda e um jogador iniciará a brincadeira. Ao sinal de início, o jogador separado põe-se a correr em

volta da roda, devendo bater inesperadamente no ombro de um colega. Este sai no seu encaixe, enquanto o outro continua a correr em torno da roda para tentar ocupar o lugar, agora vago no círculo, antes de ser apanhado. Se conseguir, o corredor desafiado reinicia a brincadeira indo tocar outro. No caso contrário, o alcançado vai para o centro da roda. Lá fica até outro cometer erro semelhante ao seu, trocando de lugar com ele.

Bate figurinha: Os meninos reúnem as figurinhas dos álbuns que são repetidas, fazem um montinho e batem a mão sobre elas, as que virarem ao contrário é ganha por quem bateu a mão. O jogo é feito de comum acordo entre todos, e só vale bater figurinhas repetidas para que ninguém saia no prejuízo.

Bilboquê / Bibloqué / Bibloqué: Este jogo consiste na habilidade de enfiar a carapuça do bilboquê no fuso (bastonete). Consta de duas partes: na primeira, cada criança vai jogando o bilboquê, contando até dez ou vinte, conforme combinação do grupo. Cada vez que um jogador acerta, marca ponto. Na segunda parte, iniciam as provas, selecionadas entre os participantes. Cada prova é também contada, de acordo com o número de vezes que o jogador acerta. Quem erra cede o lugar a outro participante, e fica aguardando sua vez para a próxima rodada. Provas: Bilboquê com floreiro: consiste em lançar a carapuça para um outro lado, fazendo evoluções, com um desenho no ar, e, depois, impulsionar a carapuça para o meio, procurando enfiá-la no bastonete. Carambola ou regalito: consiste em, partido de carambola enfiada no fuso, impulsioná-la para cima com a mão direita, enquanto o barbante é seguro pela mão esquerda, auxiliando a evolução. Em seguida, o jogador procura aparar a carapuça com o fuso. Floreiro com carambola: consiste na mesma habilidade descrita anteriormente, porém a carapuça deve fazer um giro no ar, antes de ser, enfiada no fuso. Floreiro com fuso: consiste em segurar a carapuça e movimentar a linha, para que o fuso entre no orifício. É semelhante ao floreiro com carambola, mas ao revés.

Bobinho: É uma brincadeira de bola. Os jogadores vão jogando a bola um para o outro, e o objetivo do bobinho é roubar a bola. Se conseguir, quem chutou a bola pela última vez será o novo bobinho. Pode ser brincado com os pés ou com as mãos.

Boca de Forno: Brincam um mestre e os demais participantes. O diálogo é assim:

MESTRE: Boca de forno

DEMAIS: Forno é

MESTRE: Vão fazer tudo que o mestre mandar?

DEMAIS: Vamos!

MESTRE: E se não fizer?

DEMAIS: Leva bolo

Aí, o mestre manda os participantes buscarem algo. Quem trazer primeiro, será o novo mestre, os demais, levarão palmadas. E assim por diante.

Boco: Traça-se uma raia e três ou quatro passos de distância escava-se, no chão, um pequeno buraco, em forma de pocinho, que, em muitos grupos, denomina-se imba ou boco . O objetivo do jogo é colocar a bulita no boco . A saída dos jogadores é feita da raia em sua direção (os jogadores colocam-se atrás da raia). Ao iniciar o jogo, todos atiram a bulita para o boco. Aquele que chegar mais próximo será o primeiro a boca. Quem jogar e não boca deixará a bulita na altura em que esta parou. O próximo jogador terá direito a azular a bulita, tantas vezes quantas forem necessárias para aproximá-la do boco. Se tentar azular e errar, ele deverá aguardar outra oportunidade. Quem consegue bocar da raia, tem boco e faz ponto. Como dizem as crianças: Bocô , ganhô.
Variante: Em alguns grupos Lúdicos, a bulita que não consegue ir ao bocô fica a mercê das nicadas dos outros jogadores. A joga através de nica pode aproximar-se do imba, sem sofrer nica.

Bola na parede: Jogo de duplas. De cada vez, um participante joga a bola contra a parede. Nisso, o adversário tem que pegar a bola e fazer o mesmo até que alguém não consiga pegar. Esse alguém é eliminado e quem ficou no jogo escolhe um novo rival. Ganha o vencedor da última dupla.

Boliche Cego: Jogam um participante de cada equipe. É um boliche comum, mas os participantes jogam de olhos vendados. O objetivo do jogo é derrubar o último pino, não importando quantos lançamentos foram, uma vez que quando um erra, é a vez do outro. Quem conseguir, vence.

Bolinha de gude: Bolinhas coloridas e feitas de vidro, são jogadas num círculo feito no chão de terra pelos meninos. O objetivo é bater na bolinha do adversário e tirá-la de dentro do círculo para ganhar pontos ou a própria bola do colega.

Bolinhas de sabão: É muito fácil fazer a alegria da criançada comprando os kits de bolha de sabão. Mas aqui via uma dica para se fazer essa brincadeira de forma bem tradicional. Adquire-se um talo de mamoeiro e corta-se tirando a folha e a parte mais grossa. Faz-se em um copo espuma de sabão, mergulha-se o canudo e me seguida sopra-se bem de leve fazendo-se as bolas que serão soltas no ar.

Botão: Jogo que consiste em uma tábua (onde são desenhadas linhas de futebol de campo); fichas (representando os jogadores); um botão pequeno (bola); uma palheta (pequena ficha). Os jogadores são representados pelas fichas. A impulsão destes, sob a bola, é feita pelos competidores com auxílio da palheta. As regras do jogo assemelham-se ao futebol de campo. Quando o competidor, imprimindo a palheta sobre o botão-jogador, não conseguir atingir a goleira, a jogada passará ao seu adversário. Apenas dois elementos podem jogar. Um terceiro faz papel de juiz. Estabelece-se um tempo de jogo, ao término do qual será vencedor quem obtiver maior número de gols. Este jogo pode ser obtido em lojas de brinquedos que já possuem os kits com as fichas com logomarcas de times, as goleiras, a bola e a palheta.

Bruxa: Um dos participantes é escolhido para ser a bruxa . Este só inicia a perseguição após haver contado até vinte ou trinta (conforme o estipulado antes da brincadeira). Quando a Bruxa tocar com a mão em alguém, deverá dizer: Bruxa . Este será seu substituto. O grupo pode combinar um local para ser o ferrolho. Variante: Quando os que estão sendo perseguidos se cansam ou se machucam, gritam: Isola (ou Tempo ou Ara). Querendo, eles podem retornar à brincadeira. O pedido de isola não pode ser feito no momento em que o jogador estiver sendo apanhado pela Bruxa.

Bruxa / caçador: Traçam-se três linhas no chão, de modo a formar dois campos (A e B). O número de jogadores de um campo deve ser igual ao do outro. No jogo Bruxa, a formação é livre: uma criança assume o papel de bruxa ou bruxo que procura tomar a bola. O jogo Bruxa consiste em atirar a bola sobre os participantes, a fim de acertá-los. Os alvos correm de um lado para o outro, procurando não serem atingidos. O que for batido pela bola será o novo bruxo ou bruxa. No jogo Caçador, escolhido o lado que iniciará a caçada, um participante joga a bola sobre um jogador do lado oposto. Aquele que for batido e não apagar a bola estará morto e passará à reserva do campo, sem direito de matar. Vencerá o campo que conseguir eliminar todos os elementos do lado oposto.

Carica: Jogo de duplas. Em um espaço amplo, são desenhados no chão vários círculos, distanciados um do outro em, pelo menos, 2 metros. Cada jogador terá um pedaço de papel amassado e achatado (carica) e, um de cada vez, deverá acertar a carica dentro do círculo. Se acertar, o jogador pode ultrapassar um círculo, ou seja, a distância é sempre igual (2 metros). Se errar, ou se a carica sair do círculo, ele volta pro início e fará tudo de novo. Ganha quem atingir o último círculo primeiro.

Carneirinho / Carneirão: Brincadeira de roda, onde as crianças cantam em ciranda

*Carneirinho, carneirão, neirão, neirão,
Olhai pro chão, pro chão, pro chão.*

(Toda a roda obedecendo olha para o céu e para o chão)

Manda ao rei de Portugal Para nós nos sentarmos.

(Todos se levantam, e, sempre de mãos dadas, girando cantam o estribilho)

Para nós nos ajoelharmos (Todos ajoelham e ajoelhados cantam o estribilho) ou

Para nós nos deitarmos (Todos se deitam e deitados, bem espichados de costas no chão, com os pés para o centro da roda, cantam o estribilho)

Para nós nos levantarmos (Na palavra levantarmos, do último verso, duas crianças, levantam-se, e, com ambos os braços bem estendidos, dão as mãos aos que estão deitados e vão se erguendo, um a um. Os que, ao serem erguidos, se conservam, são valentes; os que se dobram, são os mais fracos. A este a vaia dos valentes, e nessa, a conclusão do brinquedo)

Carrinho de mão: Trace duas linhas no chão, uma de largada e outra de chegada. Os participantes dividem-se em pares e se colocam atrás da linha de largada. Todos contam até três e um corredor de cada dupla se abaixa, estica as pernas para trás e apóia as mãos no chão. O outro corredor levanta as pernas do parceiro e as duplas começam a correr, um com os pés e o outro com as mãos. Quem cair volta à posição de largada. Vence quem chegar à linha de chegada primeiro.

Cata-vento: Imitação dos aparelhos meteorológicos destinados a determinar a velocidade e direção dos vetos. Geralmente feito de papelão ou cartolina e presos por um alfinete ou pequeno prego à ponta de uma vara que lhe serve de cabo.

Cama-de-gato: A cama-de-gato é uma brincadeira com barbante. Consiste em trançar um cordão entre os dedos das duas mãos e ir alterando as figuras formadas. Provavelmente de origem asiática, a brincadeira é praticada em diversas partes do mundo. Uma versão mais moderna é trançar um elástico com as pernas.

Chefe Comanda: As crianças colocam-se em fileira; em posição oposta, fica o chefe ou mestre. Inicia-se o diálogo entre o chefe e as crianças:

Chefe: Boca de forno.

Crianças: Forno.

Chefe: Tirar um bolo.

Crianças: Bolo.

Chefe: Fareis tudo o que o mestre mandar?

Crianças: Faremos todos.

Seguem-se as ordens do mestre. Geralmente, elas consistem em coisas simples como: andar x passos, bater palmas, dar pulos, etc. A escolha do mestre ou chefe é feita através de sorteio.

Chinelinho: Traça-se no chão duas linhas paralelas e distantes entre si aproximadamente 15 metros. Dois grupos de crianças são formados. Cada um dos grupos é disposto em fileira, um de frente para o outro, atrás de cada uma das linhas. Num ponto equidistante das linhas (aproximadamente a 7,5 m de cada uma), risca-se um círculo onde deverá ser colocado um chinelinho ou outro objeto semelhante. As crianças dos dois grupos são numeradas de 1 até o número total de crianças que existir em cada grupo. Quando um dos grupos tiver uma criança a mais, um componente do grupo contrário pode receber dois números. Uma criança ou um adulto deve comandar o jogo, gritando um número que corresponda a uma criança de cada um dos grupos. As duas devem correr, pegar o chinelinho e retornar ao seu grupo, cruzando sua linha sem ser tocada. Cada vez que isso ocorrer, seu grupo conquista um ponto. Se ao fugir com o chinelinho ocorrer, seu grupo conquista um ponto. Se ao fugir com o chinelinho o jogador for tocado pelo adversário, ninguém marca ponto. Após cada disputa dos dois jogadores, o chinelinho volta para o círculo. Vencerá quem atingir primeiro o total de pontos estipulados pelos grupos, em comum acordo.

Cinco Marias: Também chamada de Três Marias, jogo do osso, onete, bato, arriós, telhos, chocos, nécara etc. O jogo, de origem pré-histórica, pode ser praticado de diversas maneiras. Uma delas é lançar uma pedra para o alto e, antes que ela caia no chão, pegar outra peça. Depois tentar pegar duas, três, ou mais, ficando com todas as peças na mão. Na antiguidade, os reis praticavam com pepitas de ouro, pedras preciosas, marfim ou âmbar. No Brasil, costuma ser jogado com pedrinhas, sementes ou caroços de frutas, ossos ou saquinhos de pano cheios de areia.

Ciranda: A famosa dança infantil, de roda, conhecida em todo o Brasil, teve origem em Portugal, onde era um bailado de adultos. O semelhante a ela é o fandango, baile rural praticado até meados do século XX no interior do Rio de Janeiro (Parati) e São Paulo, em que homens e mulheres formavam rodas concêntricas, homens por dentro e mulheres por fora. Os versos que abrem a ciranda infantil são conhecidíssimos ainda hoje:

*Ciranda, cirandinha
Vamos todos cirandar
Vamos dar a meia volta
Volta e meia vamos dar*

De resto, há variações regionais que os complementam como

*O anel que tu me deste
Era vidro e se quebrou.
O amor que tu me tinhas
Era pouco e se acabou.*

Cobrinha: Dois participantes seguram nas extremidades da corda e começam a fazer movimentos com ela. Enquanto isso, os demais participantes deverão ultrapassar a corda sem tocar nela. Se não conseguir, é eliminado. Quando todos já tiverem passado, deverão passar para o outro lado. E por aí vai até chegarmos a um campeão.

Corda com provas: Pular corda sempre foi um dos mais animados brinquedos infantis, permitindo inúmeras possibilidades de variação em sua prática. Há entretanto alguns modos de pular corda que merecem a preferência das crianças. – Altura, alturinha. Desenvolvimento: Duas crianças estendem a corda, iniciando no chão, e subindo aos pouquinhos. Os competidores saltam sobre ela. Quem conseguir pular maior altura é o vencedor. ^[L]_[SEP] Chinelinho Desenvolvimento: Duas crianças trilham a corda, enquanto dizem a palavra: Chinelinho, destacando as sílabas. O participante que pula deverá deixar o chinelo ou sapato no chão na sílaba final nho, sem parar de pular; na repetição da palavra, novamente na sílaba nho, deverá juntá-lo. Só para quando erra.

– Chicote ! Chicote Queimado ! Pimenta ! Desenvolvimento: consiste em torneiar a corda cada vez mais rapidamente, de maneira que esta, ao obter no solo, estale como um chicote. O desenvolvimento é idêntico ao da prova Torneado.

– Chocolate. Desenvolvimento: duas crianças trilham a corda no ar, enquanto dizem, pausadamente, escondido as sílabas: chocolate , O elemento que pula deverá repousar o pé no solo durante as três primeiras sílabas (corda no ar) e saltar na última sílaba (te), momento que a corda baterá no chão. ^[L]_[SEP] Cobra ! Cobrinha Desenvolvimento: acorda é sacudida, rastejando no chão como se ela serpenteasse. O jogador deve pular, sem pisar nela. A cobrinha é repetida da mesma forma para cada participante. Quando todos já pularam, a cobrinha é repetida com a corda rastejando, mas com ondulações mais altas, e assim por diante, quem queima na corda, isto é, tocá-la ao pular, cai fora. Vence esta prova os jogadores que conseguirem pular sem queimar. A seguir, os que venceram, por um por vez, dobram a corda e gira-a no chão, para que os outros pulem, sem pisar, quando a corda passar.

– Relógio: a cordas é trilhada forte e rapidamente. O jogador deve passar correndo por baixo da corda, sem se deixar bater. Em seguida, entra, pula duas vezes e sai; torna a entrar, pular três vezes e sai, assim até completar dez pulos.^[L]^[SEP] Saladinha Desenvolvimento: a corda é balançada a poucos centímetros do solo ao ritmo da canção: Salada, saladinha, bem temperadinha, arroz, feijão, carne . O jogador deve dar pulos sobre as laterais da corda.^[L]^[SEP] Torneado Desenvolvimento: a corda é torneada e cada participante deve pular no mesmo lugar, sem deixar que a corda atinja. Esta prova começa lentamente e vai-se acelerando o torneado.

Corre cotia: É uma brincadeira de pega-pega em forma de ciranda. As crianças adoram. Até mesmo as pequenas, de 3 ou 4 anos, conseguem brincar. Para começar, vamos precisar de um lenço ou um pedaço de pano. Brinca-se assim:

1. As crianças formam uma roda e sentam no chão, menos uma.
2. A criança que sobrou corre pelo lado de fora da roda com o lenço na mão, ao ritmo da ciranda:

*Corre cotia
Na casa da tia
Corre cipó
Na casa da avó
Lencinho na mão
Caiu no chão
Moça(o) bonita(o) do meu coração
Criança: Posso jogar?
Roda: Pode!
Criança: Ninguém vai olhar?^[L]^[SEP] Roda: Não!*

3. Neste momento, as crianças da roda abaixam a cabeça e tapam os olhos com as mãos. A criança que está fora da roda deixa cair o lencinho atrás de alguma outra que esteja sentada. Quando esta perceber, começa o pega-pega entre as duas. Quem está com o lenço é o pegador. O lugar vazio da roda é o pique.
4. Quem perder, fica fora da roda (ou dentro) e a brincadeira recomeça.

Corre cotia é uma brincadeira que praticamente todo mundo conhece ou já brincou um dia. Naturalmente, em cada lugar, as crianças cantam a ciranda de um modo diferente. Um jeito mais bonito que o outro: *Corre cotia, de noite e de dia*^[L]^[SEP] *Debaixo da cama, da sua tia...*

Corrida dos Cadarços: Corrida de duplas, de ida e volta, onde os participantes correm com os cadarços amarrados. Na ida, vai de frente,

na volta, vem de costas. Não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem voltar primeiro.

Corrida ao Contrário

Os corredores dão 25 voltas em um cabo de vassoura e correm de costas até a linha de chegada. Quem chegar primeiro, vence.

Corrida dos Sentados

Corrida de ida e volta onde os participantes correm sentados e não podem usar as mãos pra nada. Na ida, vai de frente, na volta, vem de costas, ou seja, não pode virar. Ganha quem voltar primeiro.

Dança da cadeira

Colocam-se cadeiras em círculo, cada participante senta-se, sendo que uma criança é destacada para dirigir o jogo, este deve estar vendado. O dirigente da brincadeira grita: já! Todos levantam e andam em roda das cadeiras. O dirigente retira uma cadeira. À voz de já!, todos procuram sentar. Quem ficar sem lugar comandará a nova volta. Assim, as cadeiras vão sendo retiradas e o grupo vai diminuindo. Será o vencedor aquele que conseguir sentar na cadeira no último comando. Variante: As cadeiras são dispostas em duas fileiras (de costas uma para a outra). As crianças sentam nas cadeiras e uma fica responsável por ligar e desligar o rádio e também por retirar as cadeiras. Quando o rádio for ligado às crianças circulam pelas cadeiras quando o rádio é desligado as crianças sentam. A cada parada vai sendo retirada uma cadeira. Quem fica sem cadeira cai fora, é considerado vencedor o participante que conseguir sentar na cadeira, na última disputa.

Diabolô

Diábolo ou Diabolô. Brinquedo torneado de madeira, em forma de dois cones ligados pelo ápice. Completam-se duas varas tendo um cordão cujas pontas se atam nas pontas das varas. A técnica consiste em apoiar no barbante o diabolô pela cintura e imprimir-lhe movimento rotativo através das varas, após, jogá-lo para o alto, apará-lo no cordel e continuar com estes movimentos até errar.

Elefantinho

Todos brincam. Os participantes dão as mãos e formam uma grande roda. Então, uma pessoa da roda começa cantando “1 elefante incomoda muita gente” E logo após, quem estiver do seu lado (sentido horário), deve cantar “2 elefantes incomoda, incomodam muito mais”. E assim por diante. Todos que cantarem a parte par, deverá falar “incomodam” o número de vezes que for necessário.

Empurra em cima

É uma corrida de braço, a diferença é que Correm uma dupla de cada equipe, sendo que um da dupla irá subir em cima do pescoço do parceiro e, apenas os montados, irão empurrar. Quem fizer a dupla adversária ultrapassar a risca, vence.

Esconde-esconde

A criança tem de se esconder e não ser encontrada, a criança que deverá procurar os demais elementos do grupo deve permanecer de olhos fechados e contar até 10 para que todos tenham tempo de se esconder. Após a contagem, a criança sai em busca dos amiguinhos que estão escondidos. Para ganhar, a criança que está procurando deve encontrar todos os escondidos e correr para a base.

Escravos de Jó

Cantiga aparecendo sob a forma de jogo ou passeio (ver esta última modalidade na categoria correspondente). A música é a mesma. Crianças sentadas no chão em círculo ou ao redor de uma mesa; um objeto (pedrinha, caixa de fósforos ou sementes). As crianças vão entoando a cantiga, marcando os tempos fortes; passam o objeto de uma para outra, no sentido dos ponteiros do relógio. Somente na parte onde dizem zigue – zá o objeto é passado na direção contrária, retornando-se, logo a seguir, à primeira direção contrária, retornando-se, logo a seguir, à primeira direção. Quem erra cai fora. Os últimos dois serão os vencedores. Música: Escravos de Jó Jogavam Caximbó. Tira, bota. Deixa o Zé Pereira Que se vá. Guerreiros com guerreiros Fazem zigue – zigue zá (repete-se a música até restarem só dois).

Espelho

Crianças em duplas, frente a frente. Uma delas é espelho da outra. Imitar os movimentos do competidor sem rir. O que está à frente do espelho pode fazer careta. Paga multa (como no jogo de prendas) o que perder a competição. Na repetição da brincadeira, os papéis se invertem.

Estátua

Os jogadores formam uma roda e, rodando, cantam a música:

*O circo pegou fogo,
palhaço deu sinal,
acuda, acuda, acuda
a bandeira nacional,
Brasil,
2000,
se buliu,
saiu!*

No “sai”, os jogadores têm 5 segundos para escolherem a melhor posição para ficarem estátuas. O mestre começa a provocar e, quem se mexer, sai. Ganha quem for mais resistente, que será o próximo mestre.

Está quente, está frio

Um participante esconde um objeto, enquanto os outros fecham os olhos. A voz de pronto, as crianças saem a procurar. O que escondeu o objeto vai alertando, conforme a distância que estiverem do esconderijo: Está quente (quanto próximo), Está frio, (quando distanciado), Está queimado (quando bem perto). Quem encontrar o objeto será o encarregado de escondê-lo na repetição da brincadeira.

Eu com as quatro

Crianças em número de quatro, em círculo, sem dar as mãos. O jogo consiste num movimento seqüenciado de batidas de mãos acompanhadas por versos ritmados, iniciam dizendo 1, 2, 3, 4 , batendo com as mãos nas laterais das coxas. A seguir associam os seguintes gestos: E eu – batem no peito com os braços cruzados à frente; com as quatro – batem com as palmas das mãos nas palmas das companheiras laterais, mãos em posição vertical, com flexão do punho, ponta dos dedos para cima; E eu – palmas individuais, à altura do peito; com essa – batem palmas nas da companheira que está colocada à esquerda; E eu palmas individuais; com aquela – batem palmas nas da companheiras que está colocada à direita; E nós palmas individuais; por cima – as companheiras, que estão frente a frente, batem as palmas uma da outra, em posição mais elevada; E nós – palmas individuais; por baixo – batem nas palmas das mãos da companheira que está à frente, em posição mais abaixo; E eu – batem no peito com os braços cruzados à frente; com as quatro – batem com As palmas das mãos nas palmas das companheiras laterais. A brincadeira segue com a movimentação já descrita, porém, a cada repetição as crianças alternam as posições, ou seja, quem numa vez bateu por cima baterá, primeiramente, por baixo . Música: Um dois, três, quatro. E eu com as quatro, e eu com essa, E eu com aquela, E nós por cima, E nós por baixo. (repete-se a música até errarem).

Forca

O enforcador escolhe uma palavra e, em uma folha de papel, coloca-se a inicial da mesma e tantos tracinhos quantas foram às letras que compõem a palavra. O que vai jogar irá dizendo letras. Se elas constarem na palavra escolhida, serão registradas nos lugares correspondentes. Se a letra não constar na palavra, será ponto perdido que representará uma parte do corpo a ser pendurado na forca, se depois do corpo feito (resultado das letras erradas) ainda não estiver solucionado o enigma, o próximo erro corresponderá ao enforcamento. Para tal, faz-se um laço no pescoço do boneco. O enforcado perde o

jogo. Quando o enforcador erra a ortografia da palavra escolhida, o jogo é anulado e ele paga uma prenda imposta pelo adversário.

Galinha Gorda

É como se uma noiva fosse jogar o buquê, mas no lugar do buquê é uma bola. Os participantes se agrupam e o mestre deverá jogar a bola para trás. O mestre diz: “Galinha Gorda”. E os participantes: “Gorda é”.

Mestre: “Por cima ou por baixo?”. Conforme a escolha dos participantes, o mestre deverá jogar a bola ou por cima ou por debaixo das pernas. Se a bola cair no chão, eles podem pegá-la. Quem pegar a bola é o próximo a jogar.

Gato comeu

Pegar na mão da criança com a palma para cima e ir tocando cada dedinho, começando pelo dedo mínimo:

*Dedo Mindinho,
Seu vizinho,
Pai de todos,
Fura-bolo,
Cata-piolho*

(Apontando para a palma da mão da criança)

Cadê o toucinho que estava aqui?

Criança responde: O gato comeu!

Imitando um rato, adulto caminha com dos dedinhos pelo braço da criança até o pescoço, fazendo cosquinhas

Lá vai o rato atrás do gato, Lá vai o rato atrás do gato...

Variação:

Cadê o toucinho que estava aqui?

O gato comeu. Cadê o gato?

Foi pro mato. Cadê o mato?

O fogo queimou. Cadê o fogo?

A água apagou. Cadê a água?

O boi bebeu. Cadê o boi?

Foi pro trigal. Cadê o trigal?

A galinha espalhou. Cadê a galinha?

Foi botar ovo. Cadê o ovo?

O frade comeu. Cadê o frade?

Foi rezar missa. Cadê o povo da missa?

Foi por aqui, por aqui, por aqui...

Gato e Rato

As crianças, de mãos dadas, formam um círculo, ficando uma dentro do círculo (rato) e outra fora (gato). As crianças giram e o gato pergunta às crianças: *Seu ratinho está em casa? Não, Senhor! A que horas ele volta? Às oito horas. (ou qualquer outra) Que horas são? Uma hora. Que horas são? Duas horas.*

Ao chegar à hora determinada pelo grupo, as crianças param de rodar e o gato lhes pergunta: *Seu ratinho já chegou? Sim, Senhor! Dão-me licença para entrar? Sim, Senhor!*

Começa então a perseguição do gato ao rato que as crianças ajudam a esconder, facilitando sua entrada e a saída do círculo e dificultando a passagem do gato. O jogo terminará quando o gato conseguir pegar o rato.

Guerra da mandioca

Jogam duas pessoas, cada uma com a sua mandioca segura pela metade. Cada um tem a sua vez de bater com toda a força na mandioca que o outro segura. Ganha quem quebrar a mandioca do adversário primeiro.

Grulho

Grulha ou Gaho. Jogo que emprega dois sabugos de milho. Cada jogador empunha um. O primeiro bate, forte, no outro procurando quebrá-lo. Em caso negativo, o adversário é que bate. Assim, sucessivamente. Ganha o que conseguir quebrar o sabugo do outro.

ioiô

A brincadeira consiste em enrolar o barbante no ioiô, prendendo no dedo indicador ou médio; a seguir, arremessar o ioiô para baixo num movimento suave e elegante, e logo após, com a mão, fazer um impulso contrário, trocando a subida do ioiô, o qual deverá retornar à mão do jogador. Cada vez que um jogador acerta marca ponto, podendo repetir a jogada, até errar, quando então, cederá o ioiô a outro participante, aguardando a nova rodada.

João Bobo

Para brincar é necessário no mínimo três crianças, que neste caso dispõem-se obrigatoriamente em linha. Quando numerosos, porém podem dispor-se em círculo ou dividir-se em dois grupos ou times, ocupando as extremidades da linha. Em qualquer das hipóteses, o João Bobo, voluntário ou sorteado, fica no meio, enviando todos os esforços para interceptar a bola que os outros passam entre si. Quando o consegue permuta de posição com a criança que falhou na jogada, debaixo de vaias e risadas de todos.

Variação: Somente o João Bobo tem o direito de se movimentar livremente para pegar a bola, não podendo os outros sair de seus lugares.

Jogar sério

Duplas, frente a frente. Ficar olhando um para o outro sem fazer movimento e sem alterar a fisionomia. Quem resistir por mais tempo é o vencedor.

Lata de Lixo

Forma-se uma roda e o mestre canta: tango, tango, tango maninha é de carrapicho vou botar a fulana na lata do lixo, repete... A criança chamada entra na roda, e assim vai até que não dá mais para as crianças segurarem as mãos, e a roda arrebenta. Todos pulam e gritam: a lata furou, o lixo espalhou, a lata furou, o lixo espalhou.

Macaco

Também chamado Pica-Pau ou Rouxinol. Usa-se um pedaço curto de madeira afinado nas duas pontas. Geralmente de cabo de vassoura. Corta-se outro pedaço bem mais comprido, Casa – se o macaco na raia. Com o bastão bate-se numa das pontas fazendo o macaco saltar e rebatendo-o no ar. Conforme as regras o jogador tem direito a três rebatidas. Com o bastão mede-se à distância da raia até onde caiu o macaco. O que alcançar maior distância é o vencedor.

Macaquinho Chinês

O macaquinho chinês, posiciona-se junto a um muro, virado para a parede, e de costas para as outras, que estão colocadas lado a lado, a cerca de dez metros ou mais. O macaquinho chinês bate com as mãos na parede dizendo: Um, dois, três, macaquinho chinês. Enquanto este diz a frase, os outros avançam na direção da parede. Mal o macaquinho chinês termina a frase vira-se imediatamente para os outros, tentando ver alguém correndo. Quem for visto se mexendo volta para trás até à linha de partida. Assim, as crianças só podem avançar quando o macaquinho chinês diz a frase, pois ele pode fingir voltar-se para a parede e olhar para trás, a ver se pega alguém se mexendo. A primeira criança que chegar à parede será o próximo macaquinho chinês.

Mãe da Rua

Os participantes têm que atravessar de uma calçada para a outra pulando de um pé só e ao mesmo tempo fugir da mãe da rua, que corre com os dois pés, mas estará longe durante a travessia dos “sacis”. Aqueles que forem pegos podem correr com os dois pés e começam a ajudar a capturar os outros. A brincadeira termina quando a turma toda for capturada.

Mamãe, posso ir?

Traçam-se, no chão duas linhas distanciadas mais ou menos de oito metros. As crianças ficam atrás de uma das linhas e a Mamãe atrás de outra. A brincadeira consiste em avançar em direção à linha em que está a Mamãe . Isto é feito através de vários tipos de passos, ordenados conforme a vontade da Mamãe . Entre cada Criança: Mamãe, posso ir ? Mamãe: Pode. Criança: Quantos passos ? Mamãe: Dois de formiguinha. (poder ser de outro tipo) avançado em direção à Mamãe . A que chegar primeiro junto a ela será sua substituta.

Tipos de passos: formiguinha (colocar o pé unido à frente do outro); elefante (avançar com passos enormes, terminando com um pulo); canguru (movimentar-se, pulando, agachando); cachorro (avançar de quatro pés, isto é, usando os pés e as mãos).

Mates

Risca-se no chão um quadro com tantas divisões quantos forem os jogadores. Cada um casa (coloca) uma bolinha (bulita/gude) no quadro. O objetivo é retirar as bolinhas do quadro através da joga. Quando a joga cair no alvo do adversário, este sai fora do jogo. Se um jogador retirar do quadro uma bolinha casada ou de matar a joga de um adversário. Nesta última opção, se conseguir matar o opositor, terá direito a retirar a bolinha casada por ele mesmo no quadro.

Meia, meia-lua, 1, 2, 3

Um grupo de crianças fica sobre a linha traçada no chão, e um outro participante se afasta mais ou menos 20 metros. A criança destacada, de costas para o grupo, conta rapidamente até um número menor que 10, enquanto as outras correm ou andam em sua direção com intuito de alcançá-la. Ao interromper inesperadamente a contagem e virar-se para o grupo, aquela que for vista em movimento deve retornar à linha traçada, de onde recomeçará. As demais continuam do ponto em que estavam paradas. O jogo terminará quando uma das crianças chegar àquela que fez a contagem, substituindo-a.

Minhoca

É uma corrida de ida e volta, mas os participantes, ao invés de correrem, se arrastam pelo chão. Ganha quem chegar primeiro

Morto-vivo

Crianças lado a lado de frente para uma que estará sentada. O que está sentado grita bem alto: Morto para todos se abaixarem e Vivo! para se levantarem. Quem errar, sai da brincadeira. O vencedor é aquele que ficar por último.

Passa Anel

As crianças são colocadas em roda e uma delas segura um anel nas mãos. As mãos estão fechadas em forma de concha de modo que as outras não possam ver o anel, nem quando e para quem este será passado. Ganha quem descobrir “com que está o anel”.

Passa Prenda

Os participantes formam uma roda e, conforme a contagem regressiva, vão passando a prenda (que deverá estar escrita em um pedaço de papel). O mestre começa a fazer a contagem e todos ajudam “10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1”. O participante que estiver com a prenda no 1, deverá pagar o mico que está escrito, mas não será eliminado. Novas prendas são colocadas na roda até a brincadeira se desgastar.

Passa ou Repassa

Todos brincam. Porém, em cada rodada, um jogador de cada equipe participará. Seria interessante que as perguntas fossem ligadas a um único tema em cada vez que esse jogo for praticado. Será feita uma pergunta (sem alternativas) para um dos participantes. Se ele responder corretamente, dá uma tortada na cara do rival, ou vice-versa, se ele errar. Se ele não souber, ele passa. Se o adversário não souber, ele repassa. Se, mesmo assim, o primeiro não souber, ou errar, o seu rival dará uma tortada na cara dele. Porém, se ele acertar, é ele quem dá a tortada. Vence a equipe que acertar mais perguntas e, claro, receber menos tortadas. OBS.: Fazer dezenas de tortas pode sair mais barato do que parece. Basta sentar e pensar em ingredientes baratos que podem render vários pratos de torta. Ex.: Lama.

Pastelão Quente

Um participante fica curvado e os demais pulam por cima. Quando todos já tiverem pulado, o primeiro que pulou se curva também. A brincadeira prossegue até o ponto em que o número de pessoas seja tão grande que já não dê mais pra saltar sobre todos. Quem não conseguir, será o primeiro a se curvar na próxima vez.

Pauzinho

Crianças sentadas; três palitos de fósforos para cada jogador. Cada jogador esconde na mão fechada à frente, com um determinado número de palitos ou não; cada um dos jogadores grita um número diferente, que não ultrapassa a soma de todos os palitos. Todos abrem as mãos: o jogador que mencionou o número correspondente à soma dos palitos apresentados ganha um palito, isto é, põe fora de jogo um dos seus fósforos e fica jogando com dois. Na próxima jogada, todos já devem fazer o cálculo da soma dos palitos menos um. Pelo número de palitos que for colocar, cada jogador fará sua previsão, antes de anunciar um número. Ganhará quem se livrar primeiro dos três palitos.

Pé com pé

Corrida de duplas de ida e volta onde um participante sobe no pé do parceiro. Na ida, o que está pisado deverá correr. Na volta, ele pulará (de costas). Ganha quem chegar primeiro.

Pega-pega

Esta brincadeira envolve muita atividade física. Uma criança deve correr e tocar outra. A criança tocada passa ter que fazer o mesmo.

Pega Pega: variação Arrastão

É um pega-pega, mas quem for pego deve segurar na mão do outro pegador e, juntos, deverão pegar os demais. Mas nenhum pegador pode se soltar das mãos dos companheiros.

Pega-pega: variação congelado

Uma espécie de pega-pega. Quem for pego, deve ficar parado no lugar onde foi tocado, até que alguém que ainda não foi pego toque nele, o libertando.

Peixinhos

Numa roda o mestre canta:: a canoa virou, deixara virar, foi por causa da fulana que não soube remar. A criança chamada vira de costas e continua rodando. Quando todas as crianças estão de costas o mestre passa a cantar. Ai, se eu fosse um peixinho e soubesse nadar eu tirava a fulana do fundo do mar, réptil. A criança citada vira de frente e continua na roda até que todas as crianças estejam voltadas para o centro da roda novamente.

Perna-de-pau

Brinquedo tradicional, geralmente fabricado pelas próprias crianças. Consiste em duas hastes de madeira que têm, cada uma, um pequeno degrau fixado a uma certa altura – vinte a quarenta centímetros da extremidade inferior. Com os pés apoiados nos degraus, e as mãos segurando firmemente na parte superior da perna-de-pau, as crianças andam pelo espaço disponível, procurando equilibrar-se. Muitos fazem corridas utilizando as pernas de pau.

Peteca

Quando os portugueses chegaram no Brasil, encontraram os índios brincando com uma trouxinha de folhas cheia de pequenas pedras, amarrada a uma espiga de milho, que chamavam de Pežteka, que em tupi significa “bater”. A brincadeira foi passando de geração em geração e, no século 20, o jogo de peteca tornou-se um esporte, com regras e torneios oficiais.

Pichorra

Uma bexiga é pendurada no alto e os representantes das equipes, depois de vendados e rodados, devem estourá-la com um pau, sendo guiadas pelas respectivas equipes.

Pipa

Pipa, papagaio, arraia, raia, quadrado, pandorga... As pipas apareceram na China, mil anos antes de Cristo, como forma de sinalização. Sua cor, desenho ou movimento poderia enviar mensagens entre os campos. Os chineses eram peritos em construir pipas enormes e leves. Da China elas foram para o Japão, para a Índia e depois para a Europa. Chegaram no Brasil trazidas pelos portugueses. Os tipos de pipa mais conhecidos são o de três varas, o de cruzeta e o de caixa. Para confeccioná-las bastam algumas folhas de papel, varinhas e linha.

Pirulito que bate

Duas crianças em pé em frente e bem próximas uma da outra, cantam: (a) palavra Pirulito enquanto batem as Palmas das mãos nas próprias coxas; (b) as palavras que bate, enquanto bate, cada uma, as próprias palmas uma vez: (c) a palavra bate, última do primeiro verso, enquanto batem as palmas nas mãos uma da outra. O segundo verso é, da mesma maneira, cantando em três tempos. O terceiro idem. Cantando, porém o quarto verso da primeira quadra as duas cantoras batem três vezes palmas cruzadas nas mãos uma da outra, quer dizer, a palma da mão direita de uma na da direita da outra, a da esquerda de uma na da esquerda da outra. Música:

*Pirulito que bate, bate
Pirulito que já bateu
Quem gosta de mim é ela,
Quem gosta dela sou eu.*

Polícia e Ladrão

Separaram-se dois grupos de crianças, um será polícia e outro ladrão. Os policiais iniciam contagem até 20, enquanto que os ladrões se escondem, ao término da contagem a polícia passa a procurar os ladrões e os encontrando passa a perseguí-los. O ladrão deve ser pego pela polícia e quem for preso vai para um local denominado como prisão. Quem não for pego pode soltar os ladrões (tocando-os) que voltam a fugir da polícia. O jogo terminará com a captura de todos os ladrões.

Pula-Sela

É um Pastelão Quente na vertical. Um participante fica de quatro e os demais pulam por cima. Quando todos já tiverem pulado, o primeiro que pulou sobe em cima das costas do que está embaixo. A brincadeira

prossegue até o ponto em que o número de pessoas seja tão grande que já não dê mais pra saltar sobre todos. Quem não conseguir, será o primeiro a ficar de quatro na próxima vez.

Pula Sapo

Corrida de duplas de ida e volta. Cada um deve saltar sobre as costas do parceiro e, com um sapo, cruzar a chegada. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas, ou seja, não vale virar. Se errar, continua da onde parou. Ganha quem voltar primeiro.

Pular Corda

A corda é movimentada por duas pessoas e as outras pessoas pulam. Quando apenas uma for pular, se ela errar, é substituída. Quando for várias pessoas, quem enganchar na corda é eliminada. Há várias versões para essa brincadeira. Vale a pena perguntar quem conhece alguma e executá-la. Pular corda é uma brincadeira que permite a criação de diversas versões diferentes. Crie!

Pular Carniça

Consiste num alinhamento de crianças, em rápido deslocamento, pulando sobre o dorso dos companheiros parados, curvados, apoiando as mãos nas coxas. O primeiro a pulá-lo abaixa-se a seguir, e todos devem pular sobre os dois. O número de carniça vai assim aumentando até que todos ficam curvados. O que foi a primeira carniça levanta-se então e passa a pular sobre os outros, recomeçando assim a outra série.

Pular elástico

Para a realização da brincadeira é necessário um elástico de aproximadamente 2 metros, com as pontas unidas. É disputado no mínimo por três crianças: duas prendem o elástico, enquanto as demais, uma por vez, saltam o elástico, cumprindo a seguinte seqüência:

(a) A criança salta o elástico, que no início do jogo é preso na altura dos calcanhares das duas crianças, sempre caindo (batendo) com os pés ao mesmo tempo e cumprindo a seguinte série de saltos: – para dentro do elástico esticado; – em cima do elástico; – afastando um quarto de voltas, cruzando o elástico na altura dos seus calcanhares e saltando para fora do elástico;

(b) Cavalgada: a mesma série acima, só que a batida dos pés sobre o elástico deve ser alternada (primeiro um pé, e após um curto intervalo de tempo o outro);

(c) Num pé só: a mesma série, de olhos fechados.

(d) Ceguinho: a mesma série, de olhos fechados. Após essa seqüência, o elástico passa da altura dos calcanhares à dos joelhos e cintura, até chegar às axilas. Vencerá quem chegar a um grau de maior dificuldade. As crianças que errarem substituirão aquelas que estiverem mantendo o elástico esticado.

Queimada

São traçadas três linhas paralelas, distantes mais ou menos 10 metros uma da outra. A linha do meio representa a fronteira entre os grupos. Dois grupos de igual número de crianças colocam-se de frente para linha central, ligeiramente à frente das linhas do fundo. Por um critério estabelecido pelos participantes, é definido o grupo que inicia o jogo. Este grupo seleciona um de seus componentes, o qual deve, de posse da bola, correr até a linha central e arremessá-la contra inimigo. Violentamente, procurando atingir seus componentes e ao queimar seus adversários. Se algum elemento do grupo inimigo pegar a bola no ar ou após ter tocado no chão, deve correr até a linha central e arremessá-la com o mesmo objetivo. Quando algum elemento é queimado, deve passar imediatamente para trás da terceira linha no campo inimigo, entregando a bola ao grupo contrário, e só retorna ao seu campo de origem se conseguir queimar um de seus adversários. Vencerá o jogo o grupo que conseguir trazer o maior número de jogadores para o fundo de seu próprio campo. Observações: Os jogadores não devem pisar nas linhas enquanto a bola estiver em jogo. Se isto acontecer, perdem o direito à posse de bola, caso tenham.

Ratinho

Em uma folha de papel, colocam-se pontos ou bolinhas. Cada participante tem o direito de riscar um traço de ligação de um ponto a outro. Quem fechar uma casa, porá, nela, a sua inicial. Vencerá quem conseguir o maior número de casas.

Roda Pião

Feitos de madeira, os piões são rodados no chão através de um barbante que é enrolado e puxado com força. Para deixar mais emocionante a brincadeira, muitos meninos fazem malabarismo com os piões enquanto eles rodam. O mais conhecido é pegar o pião com a palma da mão enquanto ele está rodando.

Além de todas estas brincadeiras antigas também temos no folclore brasileiro muitos contos, danças, festas e lendas que podem divertir as crianças e transmitir-lhes a nossa cultura popular.

Sete Cacos

Dois times, cada um no seu campo. Os campos são separados por 7 cacos. Uma pessoa de cada equipe tenta jogar a bola e derrubar os

cacos. A equipe que derrubar os cacos deve erguê-los novamente, mas se protegendo da outra, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode ajudar a equipe nos cacos. Se a equipe conseguir recolocar os cacos antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e os cacos continuarem no chão, a outra equipe ganha.

Seu lobo

Um jogador é escolhido para ser o lobo e se esconde. Os demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam:

Vamos passear na floresta,
enquanto o seu lobo não vem,
tá pronto, seu lobo?

O seu lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, como quiser inventar. Então os demais participantes se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, seu lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás dos outros. Quem for pego, passa a ser o novo seu lobo.

Sombra

É uma espécie de passeio sincronizado. Forma-se uma fila de pessoas, uma atrás da outra, e o mestre fica na ponta. Tudo que o mestre fizer, os participantes deverão fazer também. Aonde ele entrar, os outros deverão entrar também. Se o mestre fizer exercícios corporais, posições e movimentos engraçados, com certeza será muito divertido.

Toca

Desenha-se várias tocas (círculos) em um espaço amplo. O número de tocas deve ser sempre um a menos do que o número de jogadores. Bem distante do terreno aonde as tocas estão, os participantes, todos de mãos dadas, em roda, estarão rodando ao som de uma música animada. Quando a música parar, todos devem soltar as mãos, correr e sentar em uma toca. Quem não conseguir, é eliminado e apaga-se uma toca. Ganha quem sentar na última toca.

Três três passarás

Primeiro temos que escolher dois participantes que serão a ponte, dando as mãos um para o outro. Sem que o restante da turma saiba eles decidem quem será pêra ou maçã. Os demais fazem uma fila que passará por debaixo da ponte. A dupla que é a ponte juntam suas mãos e as levantam, formando a ponte. Aí, a dupla canta:

*Três, Três Passarás, derradeiro ficarás.
Bom barqueiro, bom barqueiro, dê licença pra eu passar.*

Quando quase todos já tiverem passado por debaixo da ponte, a dupla prende seus braços na cintura do último da fila e perguntam baixinho sem que os outros ouçam: – Você quer pêra ou maçã? O Participante escolhe e vai para trás de quem representa a fruta que ele escolheu. No final ganha o participante que tiver mais gente atrás, ou seja, a fruta mais escolhida.

Túnel

Jogam duas equipes com número de participantes iguais. Cada equipe formará um túnel, onde os ^[L]_[SEP] participantes ficam um atrás do outro com as pernas abertas. É uma espécie de corrida. No “Já” do mestre, o último de cada fila deve passar por debaixo do túnel e ir para a frente. Depois, o último faz a mesma coisa. Desse jeito, o túnel de pessoas irá se distanciando para frente cada vez mais. Ganha o túnel que cruzar a linha de chegada primeiro.

Uni-Duni-Tê

Um brincadeira para escolher a vez. Segundo o dicionário, **parlendas** são rimas infantis, em versos de cinco ou seis sílabas, para divertir, ajudar a memorizar ou escolher quem fará tal ou qual brinquedo. Uma das parlendas de escolha que as crianças do Brasil mais gostam é o UNI-DUNI-TÊ:

*Uni, duni, tê, ^[L]_[SEP]
Salamê, minguê,
^[L]_[SEP]Um sorvete colorê, ^[L]_[SEP]
O escolhido foi você!*

Nos países de língua inglesa também. Lá, as crianças cantam assim:

*Eeny, meeny, miny, moe, ^[L]_[SEP]
Catch a tiger by the toe. ^[L]_[SEP]
If he hollers let him go, ^[L]_[SEP]
Eeny, meeny, miny, moe.*

Às vezes, em vez da palavra “tiger” (tigre), cantam “monkey” (macaco) ou baby (bebê). E se divertem muito também.

Um Homem bateu em minha porta

Canta-se o verso abaixo, pulando corda. A corda deve marcar o ritmo do verso. Veja nas sílabas em destaque:

*Um **homem bateu** em minha **porta** X
E eu **a-bri** X
Senhoras e senhores: **põe** a mão no **chão**
Senhoras e senhores: **pule** de um pé **só**
Senhoras e senhores: **dê** uma rodadinha
E **vá** pro **olho** da **rua** X
Ra, re, ri, ro, ru, rua*

Perceba que as sílabas em destaque são também sílabas tônicas. Veja que fascinante oportunidade para desenvolver esse conceito com seus alunos. O X ao final dos versos denota uma batida da corda sem fala. Claro que com maior velocidade, maior é o número de batidas de corda e mais sílabas teriam que ser destacadas. Note também que as frases que parecem mais longas são faladas com as sílabas de forma mais espremida para caber no ritmo. Ao falar a palavra rua, o jogador deve sair da corda e dar lugar ao próximo

Fonte: brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/

Pré-escola.com.br