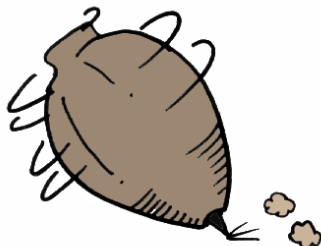
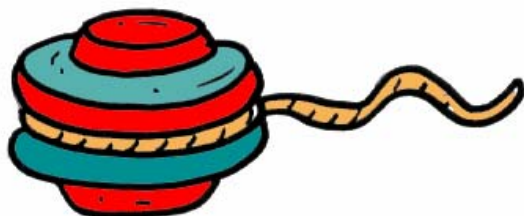


SIDNEI FERNANDES org.



BRINCADEIRAS TRADICIONAIS



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
AMARELINHA / SAPATA	5
ATENÇÃO.....	6
BAMBÁ	6
BATATINHA	6
BILBOQUÉ / BIBLOQUÉ / BIBOQUÉ.....	7
BOCO.....	8
BOLINHAS DE SABÃO	8
BOTÃO	8
BRUXA	9
BRUXA / CAÇADOR	9
CARNEIRHO / CARNEIRÃO	10
CATA-VENTO	11
CHEFE COMANDA.....	12
CHINELINHO	12
CINCO MARIAS	13
CORDA COM PROVAS	13
DIABOLÔ.....	15
ESCONDE-ESCONDE.....	15
ESCONDER OBJETOS / QUENTE E FRIO	16
ESCRAVOS DE JÓ	17
ESPELHO	17
EU COM AS QUATRO.....	18
FIORITO / PIRULITO QUE BATE	19
FORÇA	19
GALINHO DE OSSO	20
GATO E RATO	20
GRULHO	21
IOIÔ	21
JOÃO BOBO	22
JOGAR SÉRIO	22
JOGO DA CADEIRA	22
JOGO DA VERDADE OU CONSEQUÊNCIA	23

MACACO	24
MAMÃE POSSO IR ?	24
MATES	24
MEIA, MEIA-LUA, UM - DOIS - TRÊS	25
MORTO-VIVO	25
OVO PODRE / OVO CHOCO	25
PETECA	27
PIÃO	27
POLÍCIA E LADRÃO	27
PULAR CARNIÇA	28
PULAR ELÁSTICO	28
QUEIMADA / BALEADO	29
RATINHO	29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

APRESENTAÇÃO

Recordar as brincadeiras e os brinquedos tradicionais, muitas vezes nos faz lembrar de tempos difíceis em que havia poucos e raros brinquedos. Afirmamos isto diante da grande variedade de que atualmente dispomos. Pensamos as brincadeiras tradicionais como parte integrante da cultura lúdica. Ela é transmitida de geração em geração expressando valores e diferentes concepções. Diante das transformações sociais, do advento da televisão e dos brinquedos eletrônicos, percebemos a falta e a necessidade do resgate destas brincadeiras.

A brincadeira tradicional, baseada na mentalidade popular, se expressa, sobretudo, pela oralidade, é considerada como parte da cultura popular. Neste sentido, a brincadeira tradicional é uma forma de preservar a produção cultural de um povo num certo período histórico. Pensando nessa tendência, a presente obra visa relembrar 45 brincadeiras tradicionais.

AMARELINHA / SAPATA

A “amarelinha” as crianças fazem um desenho no chão, conforme figura “01”. Suas diversas partes são numeradas de 1 a 7. Uma das crianças indicadas por um forma de seleção do próprio grupo, inicia o jogo, lançando um caco de telha, uma pedra achatada, ou um pedaço de madeira no quadro número 1. Com um só pé, a criança inicia o percurso: salta por sobre o quadro onde está o caco, cai com um pé só no quadro N.º2, no quadro N.º3, continua num pé só, caindo agora simultaneamente nos quadros N.º4 e 5. No quadro N.º6 volta a pular com um pé só, e então cai na Lua

(quadro N.º7), onde pode descansar. Volta, iniciando o jogo pelo quadro N.º6 num pé só, 4 e 5 com os dois, 3 com um pé só, e no quadro N.º2, equilibrando-se em um pé deverá pegar o caco no quadro N.º1 com uma das mãos, e em seguida saltar por sobre o quadro onde estava o caco. Agora ela deve lançar o caco no quadro N.º2, e então começará o jogo pisando comum dos pés no quadro N.º1, salta por sobre o quadro N.º2 (onde está à pedra), cai com um pé só no quadro N.º3, e assim por diante. Quando o caco estiver no quadro N.º4 ou 5, a criança deve pegá-lo apoiando em um só pé no quadro que ficar ao lado. Exemplo: caco no quadro N.º4, a criança deve pegá-lo com uma das mãos, apoiada num pé só sobre o quadro N.º5. Já quando o caco estiver na Lua à criança deve pegá-lo no quadro N.º6 e voltar daí, sem portanto, fazer, fazer o descanso usual na Lua. Caso erre o salto, ou pise nas linhas, ou se no lançamento do caco este não cair no quadro da vez, passa a vez para o próximo jogador. O vencedor será o que concluir primeiro todo o percurso.

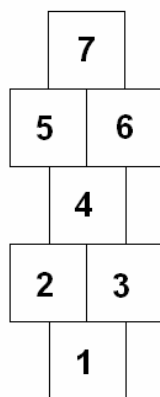


Figura 01: Amarelinha.

ATENÇÃO

Crianças em círculo; cada uma escolhe um número, que não pode ser superior ao dos participantes. No início, dizem juntos “Atenção” e batem palmas três vezes. Segue: “Concentração” - três batidas de palmas; “Vai começar” numero um se manifesta, dizendo seu número e um outro que deve ter um representante no círculo. Por exemplo: “Um a três”. Seguido de três batidas de palmas. A brincadeira consiste em alternar palmas com a chamada de crianças pelos números que as identificam. A criança que não responder, na hora em que é chamada, cai fora. E assim, um participante de cada vez continua a dizer os números que quiser e o grupo repete as palmas. Vence quem conseguir ficar mais tempo atento à chamada.

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 “parelheiros”. Traçam na terra riscos em forma de escada com os primeiros elementos jogados sobre os riscos. Tiram os pontos conforme estes avançam os parrelheiros. O parrelheiro de quem fizer mais pontos é ganhador.

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”.

BILBOQUÉ / BIBLOQUÉ / BIBOQUÉ

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.

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”.

BOLINHAS DE SABÃO

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 (representado 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 “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 par 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 aparar 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.

CARNEIRNHO / CARNEIRÃO

Brincadeira de roda, onde as crianças de mãos dadas canta girando:

*Carneirinho, carneirão, neirão, neirão,
Olhae p'r'o chão, p'r'o chão, p'r'o 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)

Carneirinho, carneirão

Olhae p'r'o céu;

Olhae p'r'o chão;

Manda ao rei de Portugal

Para nós nos levantarmos.

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

Carneirinho, carneirão

Etc. , etc. , etc.

Manda ao rei de Portugal

Para nós nos ajoelharmos

(Todos ajoelham; e ajoelhados cantam o estribilho)

Carneirinho, carneirão

Olhae p'r'o céu;

Olhae p'r'o chão;

Manda ao rei de Portugal

Para nós nos levantarmos.

(Todos se levantam; continuando a girar cantam em seguida o estribilho)

Carneirinho, carneirão

Olhae p'r'o céu;

Olhae p'r'o chão;

Manda ao rei de Portugal

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)

Carneirinho, carneirão

Olhae p'r'o céu;

Olhae p'r'o chão;

Manda ao rei de Portugal

Para nós nos levantarmos.

(A palavra “levantarmos”, do último verso, dois meninos, dos mais fortes, 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)

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.

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 dispostos em fileira, um de frente para o outro, atrás de cada uma 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 ocorrer, seu grupo conquista um ponto. Se ao fugir com o chinelo o jogador for tocado pelo adversário, ninguém marca ponto. Após cada disputa dos dois jogadores, o chinelo volta para o círculo. Vencerá quem atingir primeiro o total de pontos estipulados pelos grupos, em comum acordo.

CINCO MARIAS

Para este jogo é necessário cinco saquinhos de pano ou pedrinhas. Uma das formas de jogar é largando os saquinhos no chão, pega-se um e o joga para cima e com a mão que o jogou pega-se outro saquinho, após larga-se um dos saquinhos e o outro é novamente jogado para cima, desta vez deve-se pegar dois saquinhos no chão. Termina quando for pego os quatro saquinhos, ficando com os cinco na mão.

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.

- 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 tornear 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 trilhavam 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.

- Cobra ! Cobrinha

Desenvolvimento: a corda 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

Desenvolvimento: as 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.

- 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.

- 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.

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.

ESCONDE-ESCONDE

Uma criança é escolhida para contar (pegador), virando-se para uma parede (pique), conta até 50 ou outro número estipulado e termina dizendo em voz alta: “Lá vou eu quem não estiver pronto é meu!”. Enquanto o “pegador” estiver contado os demais fogem tentando esconder-se. Quando termina a contagem, o “pegador” que está no pique sai e tenta encontrar os outros, se achar alguém vai até o pique bate três vezes dizendo: “1, 2, 3 para o fulano (nome da criança encontrada)”, este por sua vez sai da brincadeira e espera a mesma terminar. Enquanto o “pegador” está à procura, todos tentam alcançar o “pique”, se

o conseguem, batem três vezes dizendo: “Um, dois, três pra mim!”. A brincadeira termina quando todos forem encontrados, o próximo “pegador” será aquele que foi pego primeiro ou por último (deve-se estipular antes do início da brincadeira).

Variante:

Forma-se dois grupos de crianças. Um dos grupos vira-se para uma parede ou simplesmente cobre o rosto com as mãos e começa a contar até 100, ou outro número estipulado e aceito por todas as crianças. Durante o intervalo da contagem, o segundo grupo deve esconder-se. O grupo que executou a contagem sai à procura dos integrantes do outro. Ao avistar cada um dos seus integrantes deve gritar “Acusado Fulano em tal lugar”. Se realmente o acusado estiver no lugar indicado deve sair em perseguição das crianças do grupo contrário que devem refugiar-se no “pique”. Caso não esteja, a criança supostamente acusada deve manter-se no seu esconderijo até que a descubram, acertando seu nome e local. Quando todas as crianças forem encontradas, inverte-se as funções dos grupos. Toda vez que uma criança acusada conseguir tocar em um dos adversários marca um ponto para seu grupo. Vencerá o grupo que depois de alternadas as posições houver marcado maior número de pontos.

ESCONDER OBJETOS / QUENTE E 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.

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.

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)

FIORITO / 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.

FORÇA

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 força, 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.

GALINHO DE OSSO

Brincadeira que consiste em confeccionar animais e fazendas com materiais encontrados no pátio, ou seja, com varetas de taquara, madeira ou galhos, pedras e outros materiais encontrados, constrói sua “fazenda”; Com ossos de animais (depois de limpos), sabugos de milho, sementes de alguns vegetais, representa um tipo de animal, por isso a criança recolhe a maior quantidade possível. Assim, torna-se proprietário de grande número de bois, touros, vacas, terneiros, cavalos, petiscos, ovelhas, capões, carneiros, cordeiros... Os peões estão representados por ossos, sabugo de milho ou qualquer outro objeto. Tem carretas, carroças, charretes e/ou “aranhas”, tudo que a criança imaginar torna-se um brinquedo.

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.

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.

Varição:

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.

JOGO 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.

JOGO DA VELHA

Desenhar uma grade feita por dois traços horizontais e dois verticais. Um jogador ficará com o sinal “X” e o outro com o “O”, a colocação dos sinais na grade é alternada. O jogador que conseguir colocar três sinais encareirados será o vencedor (figura 02). O competidor adversário procura impedir que tal aconteça.

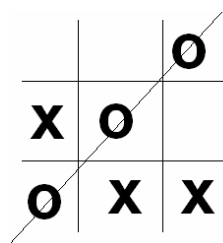


Figura 02: Jogo da Velha

JOGO DA VERDADE OU CONSEQUÊNCIA

Brincadeira tradicional dos adolescentes onde sentados em roda, com uma garrafa no meio. Seguindo uma ordem previamente estipulada pelo grupo, o primeiro da roda gira a garrafa deitada, quando a garrafa parar de rodar, aquele que a girou pergunta: “Verdade ou consequência” para àquele que ficou bem em frente à boca da garrafa, este deverá escolher em responder uma pergunta (verdade) ou caso contrário uma consequência que será imposta pelo que girou, na maioria das vezes é pagar uma “prenda”.

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.

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, UM - DOIS - TRÊS

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.

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.

OVO PODRE / OVO CHOCO

Crianças em círculo acororado, fora da roda, uma criança porta uma bola de papel, um lenço, uma pedra ou outro objeto qualquer, simbolizando o “ovo”. As crianças que formam os círculos não podem olhar para trás, pois o participante que anda com o “ovo podre” na mão deseja colocá-lo atrás de um jogador distraído. Quando isso acontecer, a criança que recebeu

o “ovo” deve correr atrás da que colocou, este por sua vez procura tomar o lugar onde a criança estava. Quando alguém fica com o “ovo” e não percebe, os demais companheiros gritam: “Ovo podre! Tá fedendo!”. Se a criança que colocou o “ovo” for pego, irá para o centro da roda, bem como aquele que ficou com o “ovo” e não percebeu até que outra pessoa o substitua.

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 palitos, 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.

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

Crianças em círculo, um estará com uma peteca (brinquedo constituído de uma base arredondada ou quadrada, guarnecida com penas). Este jogo consiste em dar saques na base de peteca com emprego da mão espalmada, arremessando-a de um jogador a outro. Quem deixar cair a peteca perde e cai fora.

PIÃO

Brinquedo de madeira piriforme com a ponta de ferro que gira impulsionando pelo cordão (fieira) enrolado no corpo do brinquedo e que é puxado com violência e destreza ao ser lançado no chão. Uma das formas de jogá-lo é riscando-se um círculo, com cerca de um metro de diâmetro, que funciona como baliza do jogo, quem jogar o pião dentro do círculo ganha um ponto; quem joga fora, perde um. Se o pião gira velozmente, pouco se deslocando, diz-se que “está dormindo”.

POLÍCIA E LADRÃO

Separam-se dois grupos de crianças, um será polícia e outro ladrão. Os policiais iniciam contado 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.

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 / BALEADO

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.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ESCOLA OFICINA LÚDICA. Disponível em
<<http://www.escolaoficialudica.com.br/>>. Acessado em
08/07/2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchila (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1999.

KRUEGER, Caryl Waller. *1001 atividades para fazer com suas crianças*. 5. ed. São Paulo: Maltese, 1995.

LOPES, Maria da Glória. *Jogos na Educação: criar, fazer, jogar*. São Paulo. Cortez Editora, 1999.

MELLO, Alexandre Moraes de. *Jogos populares infantis como recurso pedagógico de Educação Física*. Rio de Janeiro: [s.n.], 1985.

MIRANDA, Nicanor. *200 jogos infantis*. Rio de Janeiro: Globo, 1980.

RECREAÇÃO E LAZER. Disponível em
<<http://www.cdof.com.br/recrea10.htm>>. Acessado em
08/07/2005

RIBEIRO, Paula Simon. *Brincadeiras infantis: Origem, desenvolvimento, sugestões didáticas*. Porto Alegre: Sulina, 1990.

RINDERKNECHT, Patrícia. *Brincadeiras para toda hora*. São Paulo: Paulinas, 1992.

RODRIGUES, Anna Augusta. *Rodas Brincadeiras e Costumes*. Brasília: Editora Plurarte, 1984

SOUZA, Maria do Rosário Silva. *A importância do Lúdico no desenvolvimento da criança*. Disponível na Internet em <<http://www.saudevidaOnline.com.br>>. Acessado em 02.07.2005