



**PROJETO
BRINCADEIRAS E JOGOS
DA REGIÃO SUL DO
BRASIL**

O PROJETO

O objetivo do projeto **BRINCADEIRAS E JOGOS DA REGIÃO SUL DO BRASIL**, a ser desenvolvido pela **Associação Cultural Centro de Tradições Gaúchas “Saudades da Querência”**, é formar uma rede de intercâmbio com as diferentes instituições e/ou pessoas da Região de São José dos Campos, que venha a valorizar e resgatar as brincadeiras das suas regiões, consideradas como um patrimônio da cultura local.

Prioritariamente, o Projeto tem como público alvo, em primeiro lugar, os **dependentes de associados**. Com a consolidação da experiência, em um segundo momento, o projeto será ofertado à **rede pública de ensino** (municipal e estadual), por intermédio de **Termo de Parceria**. Para isso, o **CTG** já está buscando obter a qualificação como **Organização Social Civil de Interesse Público (OSCIP)**. Espera-se assim, a obtenção de materiais e equipamentos necessários à ampliação do projeto por intermédio dos parâmetros previstos na Lei Nº 9.790, DE 23 DE MARÇO DE 1999.

Existem já vários trabalhos de autores nacionais e estrangeiros (vide Banco de Referências) sobre o tema em questão, os quais servirão de base para o presente Projeto.

Acreditamos que este patrimônio de brincadeiras pode ser enriquecido e divulgado de forma mais ágil, fazendo uso de intercâmbio, e assim como incrementando a troca, o estudo e a pesquisa de brincadeiras e informações entre as diferentes regiões do país.

Na década de 70 começou a ser desenvolvido um projeto internacional com o intuito de resgatar os Jogos Tradicionais do mundo. Este projeto foi uma iniciativa da Universidade de Belgrado, Iugoslávia e da OMEP (Organização Mundial de Educação Pré-escolar) mundial. Porém, não foi para a frente enquanto projeto internacional.

No Brasil houve projeto, que começou em 1990, a partir da coletânea realizada e registrada com a publicação do livro **“A arte de brincar”** de Adriana Friedmann (Ed. Scritta), resgatando brincadeiras tradicionais na cidade de São Paulo. Em 1993 foi desenvolvida no Labrimp (Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos) da Faculdade de Educação da USP, uma pesquisa que registra **mais de 1000 brincadeiras** nas regiões Centro Oeste, Sul e Norte do país. Em 1999, com o incentivo do resgate e da valorização do brincar nas instituições de Educação Infantil, promovido pelo MEC através dos novos Parâmetros Curriculares, alguns polos em diferentes regiões do país, têm refletido a esse respeito e feito levantamentos de brincadeiras regionais.

Espera-se que os associados, pais dos dependentes que vão participar da fase inicial do Projeto, sejam os próprios condutores das brincadeiras. Na eventualidade de estabelecimento de Termo de Parceria, poderão ser formados monitores, que atuarão como estagiários de cursos universitários interessados, e até mesmo participantes remunerados, dentro do estabelecido em cada Termo de Parceria.

A seguir, como referencial básico do Projeto **BRINCADEIRAS E JOGOS DA REGIÃO SUL DO BRASIL**, estão descritas inúmeras brincadeiras.

ARCO DE BARRIL (ARO)



Este é o nome dado a uma das mais antigas brincadeiras de rua. Trata-se de fazer rolar um arco pela rua afora, dirigindo-o com um bastão.

Um pouco de história

De fato, a brincadeira com o arco existe há tanto tempo quanto a roda, mas só após o fim do século VI A.C. é que a história conta sua presença na Grécia Antiga, onde era usado mais como instrumento de ginástica ou de exercício das pessoas com problemas de debilidade física.

Os romanos também o adotaram, como mostram gravações em pedra encontradas na Roma Antiga. Os arcos eram de bronze e para fazê-los rodar usava-se um bastão metálico, reto ou curvo, às vezes dois bastões, se o terreno fosse muito irregular. Contam os historiadores que o ruído que faziam ao rodar “vias” abaixo era ensurdecedor e apesar de os cidadãos romanos reclamarem sem cessar, ninguém conseguia impedir a brincadeira, na verdade uma diversão dos próprios adultos e não das crianças.

Esta brincadeira se expandiu pela Europa e um pintor do século XVI, Pieter Breughel, o Velho, representou-a entre outras em sua obra “Jogos de criança”, de 1560. Outro artista, o francês Horace Vernet pintou o jovem príncipe de Joinville com seu arco, no século XIX.

Os índios americanos e até os esquimós são exímios na arte de rodar o arco há muitos séculos e a brincadeira acabou dando oportunidade a disputas concorridas e competições esportivas.

O arco brasileiro é, em geral, obtido de velhos barris de madeira cujas partes são abraçadas firmemente por tiras de metal. A tira superior é retirada e aproveitada para fazer o brinquedo. Daí o nome “arco de barril”. No entanto, muitas crianças, principalmente no norte do país, ainda o fazem de madeira ou de velhos pneus de bicicleta.

A brincadeira

Fazer rodar um arco é fácil: para começar é só colocá-lo na vertical diante de você e tratar de fazê-lo rolar, impulsionando-o com a mão. Em seguida você corre atrás dele, dando um toque com o bastão para mantê-lo rodando e na direção que você escolher. É claro que você vai eleger um caminho bem uniforme e nunca uma rua de trânsito! Agora, imagine se você quiser subir um morro ou tentar contê-lo ladeira abaixo. Contornar obstáculos pode ser um grau de dificuldade a ser introduzido na brincadeira. E se vários jogadores procurarem rodar seus arcos ao mesmo tempo para ver quem chega primeiro a um ponto determinado? Aí fica mais difícil.

Pois uma das brincadeiras que os antigos costumavam fazer era passar, rodando, um arco dentro do outro, e às vezes até passando o próprio jogador por dentro do outro arco! Outro truque interessante é conseguir dar um impulso ao arco, mandando-o bem longe contanto que ele volte rodando até você, como um verdadeiro “boomerang” (aquele brinquedo em forma de asa delta que os australianos jogam para o alto e que volta para a mão de quem atirou).

1. BOLA NA LATA

Bola na lata



Material

- 6 latas de achocolatados ou leite em pó de 1 kg
- Retalhos de papel coloridos
- Cola branca
- Bolas de plástico médias (igual às da piscina de bolinhas)

- 1- Decore as 6 latas com os retalhos de papel e junte 3 latas com fita crepe, formando um conjunto de latas com duas fileiras.
- 2- Coloque as latas em cima de uma mesinha, com a "boca" voltada para os participantes, a uma distância considerável da marca onde as crianças vão lançar as bolas.
- 3- Cada participante recebe três bolinhas de plástico para fazer três tentativas.
- 4- Vence quem acertar mais bolinhas nos buracos das latas.

2. PAU DE FITAS (Folclore Gaúcho)

PAU-DE-FITAS

Nessa dança trazida pelos portugueses, ora uns passam pelas fitas dos outros por cima, ora, por baixo. Em ou-

tro momento, alguns permanecem parados, e os demais passam sob suas fitas. Nesses movimentos, estas fazem belos trançados nos mastros.



3. SAPOS EM FILA

Sapos em fila

Material:
★ giz e apito

1- Trace duas linhas paralelas e distantes. Atrás de uma delas, os participantes são reunidos em dois grupos iguais.
2- Em fila, os alunos seguram firme na cintura de quem está na frente.
3- Dado o sinal, os participantes avançam pulando com os dois pés ao mesmo tempo. Se a fila se romper. O grupo volta à linha de largada.
4- Vence a turma que alcançar a linha de chegada primeiro.

ATENÇÃO: Pode-se fazer mais de duas filas com os participantes. Exemplo: Três filas com três participantes cada.



4. PASSA CHAPÉU

Passa chapéu

Material:
★ um chapéu de palha
★ aparelho de som

1- Os participantes sentados no chão ou em pé fazem um círculo.
2- Coloque uma música caipira para tocar, enquanto o chapéu de palha vai passando de mão em mão. Se estiverem em pé, devem dançar sem sair do lugar.
3- Quando a música parar, quem estiver com o chapéu sai da brincadeira.
4- Vence quem conseguir ir até o final sem ser pego com o chapéu na mão.



5. CATA VENTO

Folclore

Cata-vento

Materiais:

- 1 folha de cartolina branca de 10 cm x 10 cm
- Plasticoil colorido
- Tesoura
- 1 palito de churrasco de bambu
- Esfere
- 1 pedaço de arame
- 1 furador

1 Dobre a quadrada no diagonal, formando um triângulo.

2 Dobre o triângulo ao meio.

3 Jogue plasticoil de diversas cores na folha de cartolina, apenas de uma lado.

4 Feche a figura e passe os dedos para espalhar a tinta.

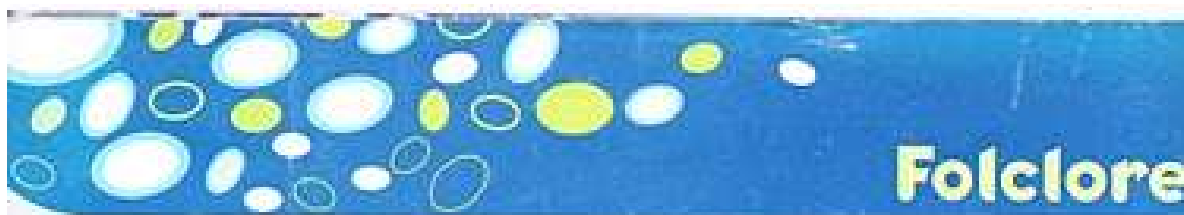
5 Abra e deixe secar.



The image shows a step-by-step guide for making a pinwheel. It includes five numbered steps with corresponding photos: 1. Folding a square piece of white paper in half diagonally. 2. Folding the resulting triangle in half again. 3. Applying colorful plastic paint to one side of the paper. 4. Pressing the corners of the paper together to form the pinwheel shape. 5. The finished, colorful pinwheel. A young boy in a red shirt is shown holding the completed pinwheel. The background is a light pink wall with a red banner at the top that says 'Folclore' and '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.

6. COME COME



Folclore

Brinquedos folclóricos com sucata

COME-COME

Vamos usar a técnica de dobradura que é bem simples, para fazer um joguinho que as meninas adoram. Veja como é simples:

Materiais:

- 1 quadrado de papel sulfite de 20cm x 21cm
- Canetas hidrográficas coloridas



1 Dobre o quadrado de sulfite ao meio, formando um triângulo.



2 Agora dobre o triângulo ao meio.



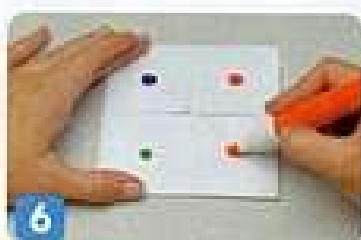
3 Abra a figura e dobre as pontas formando um quadrado.



4 Vire de outro lado.



5 Dobre cada ponta para fora até chegar no centro da figura.



6 Vire a figura e no centro de cada quadrado marque um ponto com canetas hidrográficas de cores diferentes.



7 Vire de outro lado e, em cada lado dos triângulos, escreva palavras que desejou, como, por exemplo, abraço, aperto de mão, beijo, pulso três vezes. Faça um desenho também que indique uma ação.



8 Encole as dobras dentro dos triângulos e junte-as no centro, formando um bolão.

Regras do jogo:

Jogam duas crianças de cada vez, uma fica com o come-come e a outra escolhe uma com o número. A que está com o come-come, vai fazer movimentos de abrir e fechar conforme vai chegar no número escolhido. A segunda criança deve executar a ação que estiver escrita no triângulo da combinação de cor e número.



7. CIRANDA



CIRANDA

Nessa dança de origem portuguesa, os passos são envolvidos por canções suaves, e os movimentos lembram os oceanos, com os braços imitando as ondas do mar.

É executada em círculos, que geralmente giram somente para um lado. O mestre (que toca) improvisa alguns refrões, e os dançarinos criam movimentos. Por exemplo, alguns versos cantados narram o lazer, o trabalho na agricultura, a pesca, e os participantes criam movimentos que lembrem o que está sendo dito pelo cantador. As roupas geralmente têm babados e rendas; os homens vestem camisas estampadas, calça preta ou azul, e ambos os sexos usam chapéus de palha.

8. COCO

COCO

Também chamada de “bambelô” ou “zamba”, é um folguedo praiano. A coreografia pode ser realizada em roda ou em fileiras. Os movimentos são rimados, e os pares vão ao centro para executar seus passos, que incluem a umbigada. Os demais os acompanham com palmas e sapateados. Hoje em dia, utilizam-se tamancos para imitar o barulho do coco quebrando. De acordo com a tradição popular, a dança foi criada por negros, para aliviar a tarefa de quebrar os frutos.



9. QUEIMADA MIRIM

Queimada mirim

Material:

- ★ bola de meias macias
- ★ lenços com estampa de bolinha
- ★ lenços com estampa xadrez
- ★ giz
- ★ dado



1- Forme dois grupos, sendo que cada um usará o mesmo tipo de lenço.

2- Num determinado lugar da quadra, marque com o giz onde será o "poço", para onde deverão ir os jogadores "queimados".

3- Os jogadores misturam-se pela quadra.

4- Um jogador de cada equipe jogará o dado.

O que tirar o número maior começará o jogo.

5- O objetivo é "queimar" com a bola de meia a pessoa do "lenço" diferente do seu. Se ela deixar a bola cair no chão, vai para o poço.

6- Se a bola é agarrada por qualquer membro da equipe, o jogador é salvo.

7- Ganha a equipe que "queimar" todos os jogadores adversários.

10. SAPATOS DE LATA

Sapatos de lata

Material:

- ★ 4 latas de achocolatados ou leite em pó de 500 g
- ★ barbantes
- ★ prego e martelo

1- Com um martelo, faça um furo no meio de dois lados "paralelos" de cada lata (como é feito para colocar a alça num balde).

2- Passe um barbante por cada furo, dando um nó na ponta "de dentro", deixando do lado de fora a sobra do barbante, que é, mais ou menos, equivalente a metade do tamanho da criança.

3- Usando um sapato ou tênis fechado, o aluno vai "calçar" as latas, segurando-as pelos barbantes para ter apoio e andar até a linha de chegada



(o percurso da corrida é de 1,5 metro).

4- É o vencedor quem chegar primeiro.

ATENÇÃO: Sempre faça a corrida de duas em duas crianças para observar o desafio de perto.

Essa brincadeira estimula o equilíbrio.

11. O PÉ DA CADEIRA



O pé da cadeira

Material:
★ 3 cadeiras

- 1- Divida os participantes em dois ou três grupos com o mesmo número de alunos, os quais deverão ficar descalços e ceder os sapatos para a atividade.
- 2- Os calçados serão espalhados por toda a quadra ou o espaço em que será feita a dinâmica.
- 3- Uma criança do grupo deverá procurar dois pares de calçados idênticos e "vestir" os pés das cadeiras
- 4- O grupo deverá permanecer nas laterais da quadra, orientando o colega na busca pelo sapato.
- 5- Vencerá a equipe que conseguir calçar os 4 pés das 3 cadeiras no menor tempo.

que estarão espalhadas pelo ambiente.

12. ACHEI O MEU PAR DE SAPATOS



Achei o meu par de sapatos!

- 1- Forme duas equipes.
- 2- Os jogadores tiram os sapatos, que são recolhidos, embaralhados e enfileirados a uma distância de uns dez metros do grupo.
- 3- Após o apito, os jogadores deem correr para encontrarem o seu par de sapatos, calçando-os em seguida. Feito isso, voltam ao ponto de partida, pulando.
- 4- Quem calçar sapatos trocados, ou não os calçar direito, será desclassificado.
- 5- Cada jogador que retornar à linha de partida, e não for desclassificado, marcará um ponto para a equipe.
- 6- Ganha a equipe que conquistar o maior número de pontos.

13. CADÊ MEU PAR?



Cadê meu par?

- 1- Separe as crianças em duplas e dê a elas um lenço da mesma cor. Cada dupla deverá usar tons diferentes.
- 2- Cada criança do mesmo par será uma "palavra". Exemplo: uma é "pipoca" e a parceira "milho", isto é, são palavras que se complementam.
- 3- Ajude os alunos a memorizarem a "sua" palavra. Procure trabalhar com termos que lembrem a festa junina.
- 4- Coloque as vendas coloridas nas duplas e, depois, separe as crianças.
- 5- O jogo começa com uma criança falando a palavra e o seu par "complementar", em 1 minuto, tem de ir ao encontro dela. Acabado o tempo, passa a vez para outro jogador.
- 6- Ganha quando o primeiro par se encontrar.

Material:

- ★ lenços coloridos

14. PESCA COM PENEIRA

Pesca com peneira



Material:

- ★ bacia grande
- ★ várias tampas de garrafa pet
- ★ água
- ★ peneira plástica
- ★ vareta de bambu

- 1- Sobre a mesa, coloque uma bacia com água e tampinhas plásticas de refrigerante boiando.
- 2- Para pescá-las, a criança deve usar uma peneira plástica de cozinha (usada para coar leite no copo), com o cabo amarrado numa vareta.
- 3- Cada participante terá três tentativas.
- 4- O professor anota o número de tampinhas pescadas.
- 5- Vence quem "peneirar" mais tampinhas.

ATENÇÃO:

Pode-se, também, utilizar uma colher de pau com o cabo bem comprido no lugar da peneira.

15. ESTOURA BALÕES



Estoura balões

Material:

- ★ bexigas
- ★ barbantes

- 1- Forme duplas com os alunos.
- 2- Cada participante deve amarrar, com barbante, um balão em cada pulso e em cada tornozelo; no total, cada criança terá quatro balões.
- 2- As duplas devem dançar enquanto procuram estourar os balões dos outros e, ao mesmo tempo, proteger os seus.
- 3- Vence a dupla que ficar com pelo menos um balão cheio.

16. DANÇA DO PÉZINHO (Folclore Gaúcho)



Dança dos pezinhos

Dinâmica:

- * Cante a música Oi, bota aqui, oi, bota aqui o seu pezinho. O seu pezinho bem juntinho com o meu. Com as crianças.
- * Ensine os passinhos.

- 1- Monte duas fileiras de crianças, uma de frente para a outra.
- 2- Quando começar a música, as crianças vão para frente, até que se encontram no meio do caminho, e tocam os pés uma das outras.
- 3- Sempre que mudar o refrão da música a garotada tem de trocar de lado.
- 4- Ao final, elas dão as mãos e dançam um animado balancê, como se estivessem no baile.

17. Passa Anel



Regras. Para brincar de “passa anel” é preciso que as pessoas **formem um círculo** e coloquem as mãos de maneira onde todos possam ver e as deixe unidas. Feito isso, uma das pessoas vai ser escolhida para passar o anel. Com as mãos unidas e com o anel dentro dela, a pessoa vai passar o anel dentro das mãos de seus colegas.

E em meio ao trajeto, ela deverá escolher um deles para deixar o anel, ou seja, no momento em que ela for passar a sua mão dentro das demais, ela deve liberar o anel, na mão de alguém. Após a pessoa passar pela mão de todos e tiver liberado o anel, todos os participantes devem perguntar onde ele está.

E nesse momento, até mesmo aquele que está com anel dentro de sua mão, deve perguntar quem é para disfarçar e ninguém adivinhar onde ele está. E quem tiver passado o anel só deverá contar com quem está quando alguém falar o nome correto.

Só vence aquele que descobrir com quem ficou com o anel. Mas a brincadeira não acaba por aí, o próximo passador de anel é quem adivinhou onde estava o objeto. Então, todos devem trocar de lugar para que a brincadeira se inicie novamente.

18. Esconde-esconde



Regras:

- Uma pessoa deve ser escolhida por todos para “bater cara”, através de “dois ou um”, sorteio, etc;
- Enquanto o escolhido conta de olhos fechados os outros se escondem nos locais que estão ao redor do ambiente que se está brincando;
- Depois de contar o indivíduo procura os que estão escondidos;
- Se achar algum deve gritar o nome do fulano e bater três vezes no pique;
- Caso os que se escondem perceberem que o batedor está longe do pique, esse podem sair de seus esconderijos e se salvar, caso não consiga é eliminado dessa rodada;
- O esconde-esconde só termina quando a última pessoa for descoberta ou conseguir se salvar;
- O último a ser pego pelo batedor é o próximo a procurar todos no reinício da brincadeira.

19. JOGAR PIÃO

Apesar de serem meio diabinhos, as crianças eram obrigadas, depois dos 7 anos, dentro de casa, a se comportarem como adultos, vestindo pesadas roupas semelhantes às dos adultos, “fornos ambulantes”. Elas tinham que andar sempre deitadas ou sentadas. As crianças chamavam seus pais de Sr. Pai e Sra. Mãe.

As meninas brincavam de FAZ DE CONTA de mucama. No interior da Casa Grande elas brincavam de “a Senhora mandando nas criadas e as bonecas eram as filhas”; de alimentação, vestuário, festas, doenças, tratamentos médicos, viagens, visitas.

Os meninos de FAZ DE CONTA de meios de transporte e com os meninos negros de bois de carro, cavalos, burros e cargas; de PEIA QUEIMADA, LASCAR PIÃO, COMER O PAPAGAIO, BELISCO do pintinho que anda pela barra de 25, BANHOS em represas, açudes e rios, BODOQUE em lagartos e aves, trepar árvores.

OUTRAS BRINCADEIRAS

20. CANGACEIRO - “Um dos nossos brinquedos mais preferidos era até o de fingirmos de bando de cangaceiros, com espadas de pau e cacêtes no ombro e o mais forte dos nossos fazendo de Antonio Silvino.”

21. CAPA-BODE - Brincavam os meninos brancos, filhos ou sobrinhos do Senhor do engenho, armavam o capa bode, espécie de espremedor de cana de açúcar.

BRINCADEIRAS – SUDESTE

22. CAPA BODE

É uma brincadeira de meninos moradores de engenho, ou hóspedes da casa grande em períodos de folga escolar, organizando eles próprios na lembrança intuitiva do que teria sido a usina de açúcar nos seus primeiros passos.

Manufatura: 2 cilindros de 60 cm de madeira resistente estão presos numa armação feita de 2 pranchas, também de madeira pesada, fincados no solo. Uma extremidade de cada cilindro (moeda) é atravessada por um robusto galho de árvore que permita, sem muito esforço, a movimentação dos rolos espremedores de cana

23. LÁ VEM O RATO, COBRA OU QUEBRA CANELA

Desenvolvimento: As crianças ficam em círculo e uma outra permanece no centro segurando uma corda (cordel) em cuja extremidade prende-se um peso que será o “rato”. Ao início do jogo, a criança do centro deve girar a corda junto aos pés dos participantes que devem pular não deixando que o rato os toque.

À criança que deixar o rato pegá-la, é afastada do jogo.

O jogo terminará quando só restar uma criança no círculo, a que será a vencedora.

24. PALHA OU CHUMBO

Desenvolvimento: Dividem-se dois grupos de crianças. Um deles é sorteado para ficar junto a um poste, de cócoras abraçando o poste e os demais segurando sua cintura e mantendo uma mesma altura.

O primeiro componente do outro grupo, toma distância de cerca de 2 metros e sobe nas costas de quem está na coluna junto ao poste. Em seguida sobe outro componente, até que todo o segundo grupo esteja sobre o primeiro. Nesse momento, o grupo de baixo começa a balançar gritando:

– PALHA OU CHUMBO ?

O jogo terminará quando todos de cima forem derrubados. Invertem-se as posições: quem subiu agora ficará em baixo.

25. PENEIRINHA, PENEIRÃO

Duas crianças dão as mãos, estendendo os braços.

Cantam os versos:

– Peneirinha, Peneirão . . .

de coar. . . feijão !

Balançando os braços e no final, com um gesto mais pronunciado, passam os corpos por baixo dos mesmos.

É uma brincadeira para duas, constituindo bom exercício físico para as crianças.

26. RONDA NA CABANA

Desenvolvimento: Utilizava-se no jogo, um cinto de pano ou pedaço de corda de aproximadamente 1,5 metro. Todas as crianças seguram com uma das mãos, uma extremidade do cinto.

Do outro lado, apenas um participante segura o objeto. O que está só fará uma pergunta aos demais, que pode ser sobre História, geografia, ou outro

assunto. O primeiro que responder fica de posse da cinta, e imediatamente passa a perseguir os colegas para lhe dar-lhes uma cintada (se o cinto tiver fivela, esta deverá ficar na extremidade em que a criança está segurando).

Um comandante do jogo que não está participando da disputa, emite dois sinais sonoros. O primeiro é de alerta. No segundo, as crianças que estão fugindo passam todas a perseguir aquela que está de posse do cinto para dar-lhe palmadas. Para ficar a salvo, o jogador que estiver com o cinto deve entregá-lo imediatamente ao comandante do jogo.

O jogo recomeçará com o revezamento do comandante e da criança que fará a pergunta.

Objetos ou brinquedos utilizados: 1 corda ou cinto de pano de aproximadamente 1, 5, m.

27. VOCÊ ME AMA?

Número de Participantes: de 6 até 30,40.

Sugestão de Faixa Etária: a partir de 4 anos.

Material Necessário: Cadeiras ou local demarcado individualmente (ex.: círculos ou cruzes marcados no chão)

Espaço: Interno ou externo, depende do número de participantes, é aconselhável que seja amplo.

Tempo aproximado de duração: Indefinido, já que pode ser interrompido a qualquer momento.

Ritmo: agitado

Descrição da brincadeira:

Preparação: os jogadores devem estar sentados nas suas respectivas cadeiras, em círculo. Um deles, que não tem cadeira, fica no meio da roda, liderando o início da brincadeira.

Desenvolvimento: o líder dirige-se a qualquer um dos outros e pergunta:

- - Você me ama?
- - Deve responder o outro jogador.
- - Por que? – continua o líder
- - Porque você ... – O jogador dá uma característica do líder, por exemplo: “você é alto”, “você está de saia”, “você é da 1ª série” ou “você tem nariz”.

Dito isto, todos os jogadores que tiverem a característica apontada devem trocar de lugar e um deles ficará sem cadeira. Ele será o próximo líder, repetirá a pergunta, provocando nova circulação de jogadores e assim por diante.

Término: a brincadeira termina quando os jogadores quiserem ou estiverem cansados de correr.

Sugestões: Pode-se também fazer referência a dados não visíveis: “você gosta de jogar bola”, “você viajou nas férias”. Esta pode ser uma maneira gostosa de conhecer o grupo.

BRINCADEIRAS – SUL

28. BATATINHA-FRITA / BATATINHA-FRITA UM – DOIS – TRÊS / ESTÁTUA / ESTÁTUAS DE SAL / MEIA, MEIA-LUA, UM – DOIS – TRÊS.



Desenvolvimento: 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.

29. GATO E RATO



Desenvolvimento: 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 a 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.

30. PASSADA DE GIGANTE, (VARIANTE: MAMÃE, POSSO IR ?)



Desenvolvimento: Traça-se duas linhas paralelas, distanciando uma da outra aproximadamente 15 metros: a linha de partida e a linha de chegada.

Atrás da linha de chegada posicionam-se todas as crianças, com exceção de uma selecionada por sorteio, o que é o “chefe”.

Este vai para a linha de chegada e de lá diz o nome de um jogador, e determina, a seu critério, o número de passos que deve avançar. Todos devem ser chamados e cada um procura dar passos o mais largo possível para que, a cada chamada consiga frente de todos, e assim alcançar logo a linha de chegada.

O primeiro jogador a alcançar a linha de chegada será o novo chefe.

Observações: Usa – se também uma variante denominada “Mamãe, posso ir ?

31. CARACOL, AMARELINHA EM CARACOL OU JOGO DO CÉU



Desenvolvimento: A denominação desse jogo vem da forma do seu gráfico: um círculo em espiral. Feito o desenho no chão, a criança, apoiada num pé só, vai saltando até chegar ao **Céu** (1). Nesse local pode descansar, apoiando os dois pés. Volta em seguida saltitando da mesma forma. Não errando, ou seja, não pisando nas linhas, tem direito a fazer “coroa” em qualquer quadro. Isto é, assinalar um quadro que só ela pode pisar (mesmo com os dois pés). Quando chegar a uma situação em que há muitas coroas, não podendo pular várias coroas seguidas, a criança pode saltar para o primeiro quadro ao lado das coroas, desviando-se delas. A coroa é geralmente enfeitada com desenhos, letras, etc. Vencerá quem maior número de coroas fizer.

Objetos ou Brinquedos utilizados: pedra – caco de telha – casca de banana

=====

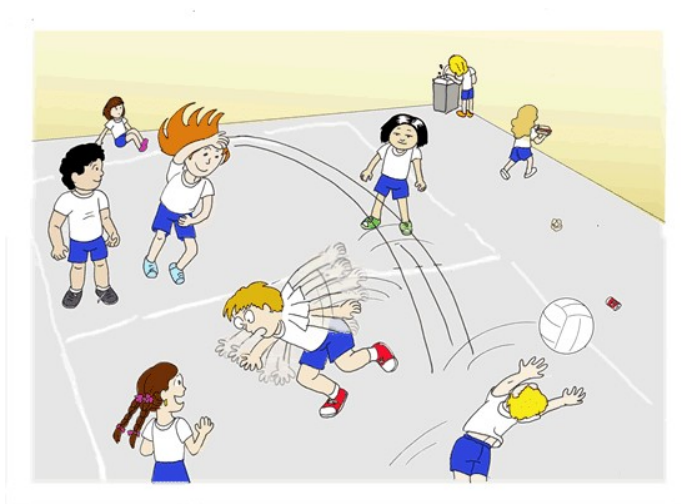
Desenvolvimento: As crianças fazem um desenho no chão, conforme o gráfico indicado no item 3. Suas diversas partes são numeradas de 1 a 7. Uma das crianças indicadas por um forma de seleção do próprio grupo, inicia o jogo, lançando um caco de telha, uma pedra achatada, ou um pedaço de madeira no quadro número 1. Em pé só, 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 a 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 a 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, ou cair em cima de uma das crianças consiga passar por todos os quadros, fazendo os lançamentos, e acertando todo o percurso, deve percorrer o gráfico transportando o caco sobre um dos pés, saltitando com o outro. Nos quadros N.º4 e 5 apoia os dois pés. Na Lua também para descansar, e inclusive, pode ajeitar o caco sobre o pé. Se fizer todo o percurso anterior sem erros, agora na 3ª rodada deve transportar o caco sobre os dedos indicador e médio de uma das mãos, por todo o gráfico, também saltitando num pé só.

Na 4ª e última rodada a pedra é colocada sobre a testa, e portanto sem ver o gráfico no chão, a criança deve percorrê-lo saltitando num só pé. Pode, nesta rodada, perguntar: – Pisei? As demais crianças deverão responder. Na Lua ela pode arrumar a pedra na testa e prepara-se para voltar seguindo o percurso. A vencedora será a criança que concluir primeiro o percurso nas diversas formas.

Variante: Fazer coroas – de costas para o gráfico a criança lança a pedra por cima da cabeça. No quadro em que cair fará “coroa”. Nesse quadro somente ela poderá pisar, até mesmo com os dois pés. A coroa só poderá ser feita após uma rodada completa de um jogador. O jogo continuará. Vence quem fizer maior número de coroas.

32. QUEIMADA OU BALEADO, BARRA BOLA, BOLA QUEIMADA, CAÇADOR, CAMBIO, CEMITÉRIO, MATA-MATA, QUEIMADO



Desenvolvimento: 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. Violentemente, 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.

Objetos ou brinquedos utilizados: Uma bola

33. GALINHO DE OSSO

Desenvolvimento: Com varetas de taquara, madeira ou galhos, pedras e outros materiais encontrados pelo terreiro, constrói em sua “sua estância” as benfeitorias correspondentes: Invernadas, poteiros, piquete, mangueira, butes, banheiros de gado, etc.

Junta ossos de animais carneados para a alimentação das casas, ou mortos a campo, — ovelhas, bois, cavalos — depois que o tem os limpa e purifica através de sol e chuvas. Acrescenta sabugos de milho, sementes de alguns vegetais, guampas e todo o material achado nos monturos que possa servir-lhe à imaginação.

Cada ossinho, semente ou objeto, representa um tipo de animal, por isso o guri 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”. Toda a ergologia campeira será executada com ossinhos e acessórios.

O menino gaúcho, com outros “estrangeiros”, guris seus vizinhos, comercia, vende ou compra tropas. Para rodeio, banha o gado, vacina, descorna. Executa grandes marcações e castrações. Doma seus cavalos, esquila (tosquia) suas ovelhas, carreteia e tropeia. Nada escapa a sua fantasia e, desta maneira, se prepara para assumir o seu lugar de adulto na futura vida campineira.

A simbolização desses ossinhos é imensamente variada. Na mesma região difere de zona para zona. Desta maneira não podemos emprestar a cada ossinho um símbolo generalizado. Ele muda, sempre, de acordo com o grupo de meninos vizinhos e “proprietários de estâncias”. Arame, barbante, tentos, etc, servem para os aramados (cercas) e outras “benfeitorias”.

34. CHINELINHO

Desenvolvimento: 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.

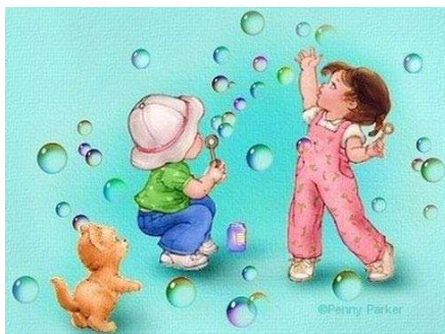
Uma criança ou um adulto deve comandar o jogo, gritando um número que corresponda a uma criança de cada um dos grupos.

As duas devem correr, pegar o chinelo 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 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.

Objetos ou brinquedos utilizados: Um chinelo ou qualquer outro objeto.

35. BOLINHAS DE SABÃO



Desenvolvimento: 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.

36. MACACO

Desenvolvimento: 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 a distância da raia até onde caiu o macaco. O que alcançar maior distância é o vencedor.

37. BAMBÁ

Desenvolvimento: 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 parceiros. O parceiro de quem fizer mais pontos é ganhador.

38. DIABOLÔ



Desenvolvimento: 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. Também pode ser construído por duas garrafas Pet, cortadas ao meio e unidas pelo gargalo.

39. GRULHO

Desenvolvimento: 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.

40. FIORITO

Desenvolvimento:

Fiorino que bate, bate;
fiorino que já bateu;
Quem gosta de mim é ela,
Quem gosta dela sou eu.
(RGS)
Pirolito que bate, bate;
Pirolito que já bateu;
Quem gosta de mim é ela,
Quem gosta dela sou eu.

Em São Paulo após esta última quadra cantada prossegue a música de versão mineira:

Pirolito que bate, bate;
Pirolito que já bateu;
A menina que eu amava
Coitadinha já morreu.
Modo de brincar:

Duas crianças em pé em frente e bem próximas uma da outra, cantam
(a) palavra Fiorino 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.

41. PASSA, PASSARÁ

Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praça, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Uma das modalidades dos jogos de força e o Passa, passará, incluído nos Passeios Contados.

Essa brincadeira apresenta a disputa final com o cabo de força em vários grupos lúdicos.

Seu João das calças brancas (Porto Alegre, Charqueados, Santa Vitória do Palmar, Tramandaí. Pelotas, Santa Maria.)

Formação: As crianças, de mãos dadas, formam uma fileira. Seu João fica em uma das extremidades.

Desenvolvimento: Realiza-se um diálogo entre as crianças e Seu João. Este diálogo difere de localidade para localidade.

Em Porto Alegre e Pelotas:

Crianças: - Seu João das calças brancas!

Seu João: - Senhor, meu amo. Ou: Pronto, meu amo.

Crianças: - Quantos pães tem na fornada? ou: - Quantos pães tem no forno?

Seu João: - Vinte e cinco e um queimado.

Crianças: - Quem foi que queimou?

Seu João: - Foi o bico do ladrão.

Crianças: - Ora, pega esse ladrão, na panela do feijão.

Em Santa Vitória do Palmar:

Crianças: - São João das calças brancas!

Seu João: - Quantos pães tem no forno?

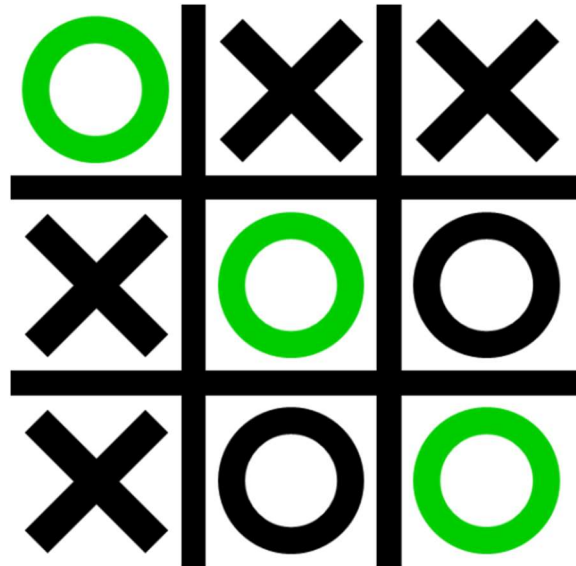
Crianças: - Vinte e cinco e um queimado.

Seu João: - Quem foi que queimou?

Crianças: - Foi o bico do ladrão.

Seu João: - Passa por aqui, seu pedaço de ladrão!

42. JOGO DA VELHA



Número de participantes: dois

Espaço: Praça , parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Desenhar uma grade feita por dois traços horizontais e dois verticais. Um jogador ficará com o traço horizontal e dois verticais. Um jogador ficará com o sinal **X** e o outro com o **○**. A colocação dos sinais na grade é alternada. O jogador que conseguir colocar três sinais encadeados será o vencedor. O competidor adversário procura impedir que tal aconteça. As possibilidades para vencer podem ser na horizontal, vertical ou diagonal.

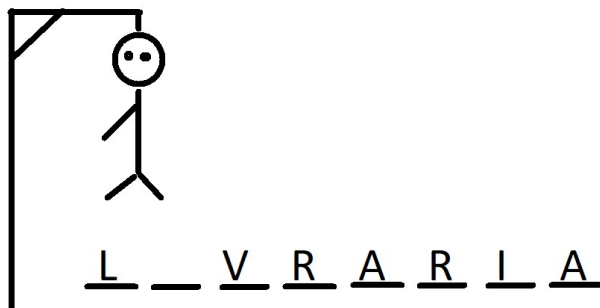
43. RATINHO

Número de participante: dois jogadores

Espaço: Praça , parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: 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.

44. FORÇA



Número de participantes: dois jogadores

Espaço: Praça, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: O “enforcador” escolhe uma palavra e, em uma folha de papel, coloca-se a inicial da mesma e tantos tracinhos quantas foram as 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.

45. ESCONDER OBJETOS, QUENTE E FRIO, QUEIMOU E ESFRIOU



Número de participantes: entre 5 e 10

Desenvolvimento: 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.

46. CHEFE COMANDA, BOCA DO FORNO

Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praça, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: 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 formulete.



47. JOGO DAS CADEIRAS



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praça, parques, pátios, calçadas.

Formação: colocam-se cadeiras em círculo. Cada participante senta-se. Uma criança é destacada para dirigir o jogo.

Desenvolvimento: 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 (Pelotas)

As cadeiras são dispostas em duas fileiras (de costas uma para a outra).

As crianças dividem-se em dois grupos: um deles canta e o outro circula, dançando, disputando o lugar nas cadeiras. Quando pára o canto, os competidores sentam. Quem fica sem cadeira cai fora. A cada parada do canto, vai sendo retirada uma cadeira. É considerado vencedor o participante que conseguir sentar na cadeira, na última disputa.

48. BATATINHA

Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Formação: Fileira. Um elemento, o “batatinha”, coloca-se de costas para a fileira e atrás da raia., à distância de três metros mais ou menos.

A “batatinha”, atrás da raia, grita: “Batatinha frita com arroz” (Pelotas) ou Batatinha, um dois, três” (Porto Alegre). 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 (Pelotas), ou passar para o lado da raia e esperar que termine a brincadeira (Porto Alegre). Ganha o que conseguir atingir a raia, através de pulos, sem ser percebido pelo “batatinha”.

49. TEM PÃO

Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Formação: Risca-se, no chão, quatro círculo ou “casinhas”, mais ou menos próximas e que são chamadas de “quatro cantos”. Em cada “casa” fica um jogador.

No centro, sem “casa”, fica um participante que deverá ocupar uma das “casas”, enquanto estiverem trocando de lugar.

O que não tem “casa” pergunta a cada “Dono”: “Tem pão quente ?” ou “Tem pão ?”A criança responde: “Não, só naquela casinha” ou “Não, só lá na casa do seu João”. Ao mesmo tempo, indica uma casa oposta à sua. Enquanto conversa, os outros mudam de “casa”. Neste momento, o “tem pão procura apoderar-se de uma “casinha”. O que ficar sem “casa”, sairá a pedir pão.

50. PULAR ELÁSTICO



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Formação: Implemento um elástico, em forma de uma grande liga. Duas crianças entram no elástico e o conservam estirado, na altura dos tornozelos, pernas afastadas (elásticos em linhas paralelas).

Uma criança pula sobre o elástico distendido, realizando uma série de provas.

Prova I – a) pular no lado 1, ficando com um pé dentro do paralelo e o outro fora: b) pular no lado 2, ficando com um pé dentro e o outro fora.

Prova II a) pular, pisando um pé sobre o elástico (lado 1) e o outro fora (lado 2); b) pular, pisando um pé sobre o elástico (lado 2) e o outro pé fora (lado 1).

Prova III – “Triângulo”- a) O jogador que é o pulador toma lugar num dos lados, segurando o elástico com as duas pernas: pula, deixando só uma perna prendendo o elástico com as duas pernas: b) repete o mesmo movimento com o outro pé.

Prova IV – “Dois triângulos”- pular, levando o elástico do lado 2 para frente (lado 1) com um pé, trazendo no calcanhar do outro pé o elástico do lado 1 para o 2.

Prova V _ “Xis” – a) a partir do lado 1, pular, colocando um ponto inicial: b) a partir do lado 1, pular, com os dois pés juntos de cada lado do “Xis” e saltar fora para o lado 2: repetir o mesmo tipo de pulo, voltando ao lado 1.

Conforme acerto entre o grupo lúdico, a colocação do elástico pode subir até a barriga da perna.

51. EU COM AS QUATRO



Número de participantes: 4

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Crianças em número de quatro, em círculo, sem dar as mãos.

O jogo consiste num movimento sequenciado 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 a 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”.

Letra

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.

Bis

Variante

Cê, cê, cê (batendo com as mãos nas laterais das coxas).

Uma banana pra você (cruzam os braços sobre o peito, batendo com as palmas das mãos nos próprios ombros).

E eu com as quatro.

52. ESCRAVOS DE JÓ



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Cantiga generalizada no Estado, aparecendo sob a forma de jogo ou passeio (ver esta última modalidade na categoria correspondente). A música é a mesma.

Formação: Roda de vários países.

Crianças sentadas no chão em círculo ou ao redor de uma mesa; um objeto

(pedrinha, caixa de fósforo 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 (generalizada)

Letra (generalizada):

Escravos de jó

Jogavam Caximbó.

Bota, tira.

Deixa o Zé Pereira

Que se vá.

Guerreiros com guerreiros

Fazem zigue – zigue – zá

Bis

Variantes

(Passo Fundo, Charqueadas, Tenente Portela)

Escravos de jó

Jogavam Caxangá.

Bota, tira.

Deixa o Zepelim
Que se vá.

(São Leopoldo)
Escravos de Jô
Jogavam Caxangá.
Tira, bota.
Deixa o Zé Pereira
Ficar.

(Guaíba)
Escravos de Jô
Jogavam Caximbó
Bota, tira.
Deixa o Zé Ferreira que se vá.

53. ATENÇÃO

Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Crianças em círculo; cada uma escolhe um número, que não pode ser superior ao dos participantes.

No início, dizem juntos “Atenção” e batem três vezes. Segue: “Concentração” – três batidas de palmas; “Vai começar” número um se manifesta, dizendo seu número e um outro que deve ter um representante no círculo. Por exemplo: “1, a três”. Seguido de três batidas de palmas. O jogo 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.

54. PIORRA



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Podem jogar vários participantes, um de cada vez.

Implemento: piorra quadrangular, em cujas faces escreve-se “Deixa”, “Tira”, “Rapa”. “Bota”.

Joga-se a piorra fazendo-a rodopiar. O lado que cair para cima, quando ela para de rodopiar, é o que vale para a aposta.

A convenção é a seguinte: “Deixa”- não tira nada do apostado;

“Bota” _ coloca um valor ao apostado; “Tira” – tira um valor do apostado;

“Rapa”- recolhe todas as apostas.

Observação: Há piorras feitas com carretel de linha, que as crianças utilizam apenas para fazê-la rodopiar.

55. PIMENTA, PIMENTINHA, (ESTÁTUA, POSE)



Número de participantes: entre 5 e 10

Desenvolvimento: Crianças agrupadas num lugar mais alto (escada ou pequena elevação), à vontade. Um elemento, destacado para comandar a atividade, fica à frente do grupo e será o “puxador”.

Há variantes no desenvolvimento. As que predominam são as seguintes:

O puxador diz: “Pimenta, pimentinha, sapatinho de algodão, ave, avião”. Escolhe uma criança e a toma pela mão. Se a criança escolher “pimenta”, o puxão deverá ser leve; “pimentinha”, será mais suave ainda.

Que “puxa” faz um movimento de tração, de modo a retirar a criança do local onde se encontrava. Imediatamente, o participante deixado toma uma posição estática. Depois que todas forem escolhidas e fizerem suas poses, o que puxar, se todas forem escolhidas e fizerem suas poses, o que puxar, se não estiver satisfeita com a estátua, diz: “um, dois, três mudar de pose”. Isto acontece até que ele encontre uma estátua bonita. A escolhida será a próxima participante a “puxar” – Um elemento “puxa” a estátua. Antes, porém, indaga: “Pimenta significa que deve puxar leve; pimentão, que o puxão será forte. Após ser puxada, a criança toma uma posição estática, de sua livre escolha. Depois que todas foram puxadas, o puxador faz caretas para as estátuas. As que rirem sairão da brincadeira. Ao puxador é permitido fazer cócegas. A criança que não rir será a vencedora e substituirá a que puxa.

O puxador que comanda a brincadeira indaga de cada criança, ao puxá-la, pela mão: “Pimenta, pimentinha, pimentão, sapatinho de algodão”. Os participantes podem optar por “pimentinha”, que é um puxão fraco, ou “pimentão”, que indica um puxão forte com rodopio. No momento em que for puxada, a criança deve tomar uma posição estática. O dirigente vira de costas e diz : “Um, dois, três, mudar de pose e fechar os olhos”. Começa, então, a escolha pôr exclusão: as crianças tocadas pôr ele vão saindo. A que restar recebe o apupo dos demais: “galinha choca, dorminhoca, botou um ovo saiu minhoca”. A última criança escolhida será o novo dirigente

A semelhança dos desenvolvimentos já descritos, as crianças fazem a opção pelo tipo de puxão. O enunciado do puxador é: “Pimenta, pimentinha, pimentão, sapatinho de algodão, coração, avião”. As palavras a serem escolhidas são as duas últimas: “coração”, que corresponde a um giro da criança puxada sob o próprio braço, cuja mão foi tomada pelo que puxa; e “avião”. As palavras a serem escolhidas são as duas últimas: “coração”, que corresponde a

um giro da criança puxada sob o próprio braço, cuja mão foi tomada pelo que puxa; e “avião” em que as crianças (a escolha e a que puxa) toma-se as mãos direitas e, distendendo os braços, entram em giro, chamado “corrupio”. Através destas duas modalidades, as crianças são retiradas do local de origem, indo colocar-se em outro, onde imitam uma estátua, ficando imóveis e nas atitudes que preferirem. Todas as estátuas fecham os olhos. A criança que puxou bate palmas e diz: “Muda de pose”. Todos modificam a figura que representavam. Segue-se a escolha das estátuas mais do agrado da criança que puxou. A última, que deixou de ser escolhida, será a galinha choca. Os demais pulam ao redor dela, gritando: “Galinha choca, botou um ovo”.

56. ESPELHO



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Crianças em duplas, frente a frente. Uma delas é “espelho” da outra.

Imitar os movimentos do competidor sem rir. O que está a frente do “espelho” pode fazer caretas. Paga multa (como no jogo de prendas) o que perder a competição.

Na repetição da brincadeira, os papéis se invertem.

57. JOGAR SÉRIO

Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Formação: 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.

58. PAUZINHO

Número de participantes: entre 5 e 10

Desenvolvimento: Crianças sentadas; três paus de fósforos para cada jogador.

Cada jogador esconde na mão fechada à frente, com um determinado número de pões a mão fechada frente, com um determinado número de

pauzinhos ou não; cada um dos jogadores grita um número diferente, que não ultrapassa a soma de todos os pauzinhos.

Todos abrem as mãos: o jogador que mencionou o número correspondente à soma dos pauzinhos apresentados ganha um pau, 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 paus menos um. Pelo número de pauzinhos que for colocar, cada jogador fará sua previsão, antes de anunciar um número. Ganhará quem se livrar primeiro dos três pauzinhos.

59. BOCO / BOX / BOJO / BUQUE / IMBA / POCINHO



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: 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”.

Variante (Porto Alegre e Tenente Portela)

Fazem-se cinco pocinhos no chão. Em tenente Portela, eles devem estar em forma de cruz.

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(Capão do Leão).

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”.

(Porto Alegre, Santa Maria)

O jogo consiste em atirar a “bulita” nos cinco “bocos”, um em cada jogada (se errar) ou sucessivamente (se acertar).

Acertando-se a bolinha num “boco”, pega-se a bolinha coma mão e volta-se á raia para atirar em um outro “boco”, ou se atira de um “boco” a outro. Quem passar pelos cinco “bocos” tem direito, de matar as bolinhas dos companheiros que erraram a jogada e ficaram no meio do caminho. Quem é “morto” sai fora do jogo. Pode-se também praticar o jogo com apenas três “bocos”.

(Tenente Portela)

O desenvolvimento é igual ao descrito anteriormente. O jogador deve colocar a bola nos cinco “imbas”. Se houver outra bolinha perto do “imba”, atrapalhando o jogo, esta deve ser desviada por batida. Se o jogador errar a jogada, aguardará no lugar onde a bola bateu, até que todos joguem.

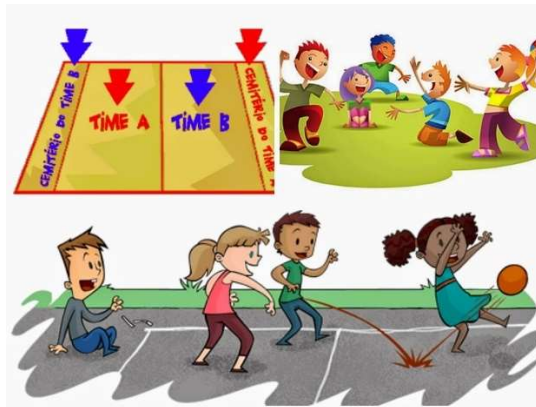
60. MATES

Número de participantes: entre 5 e 10

Desenvolvimento: Risca-se no chão um quadro com tantas divisões quantos forem os jogadores. Cada um “casa” (coloca) uma bolinha 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 “bulita” 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.

61. BRUXA / CAÇADOR



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: 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.

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.

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. A primeira bruxa escolhida por formulete.

Variante (Passo Fundo)

Não há campo delimitado. O que pegar a “tucha” (bola artesanal confeccionada com meia) correrá atrás dos outros, procurando jogá-la sobre um deles. O mesmo jogador não poderá ser atingido duas vezes.

62. BRUXA

Local: Porto Alegre, Rio Grande do Sul

Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: 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: (Porto Alegre)

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”.

63. OVO PODRE / OVO CHOCO



Número de participantes: entre 5 e 10

Desenvolvimento: Cada jogador risca, no chão, um círculo e coloca-se dentro dele.

Os círculos são também dispostos em outro círculo. Os participantes, de pé, voltam-se para o centro da roda. Em alguns grupos, ficam acororado; em outros, ainda de olhos fechados. Os círculos equivalem às “casinhas” de cada

participantes. Por fora da roda, uma criança porta uma bola de papel, um lenço, uma pedra ou outro objeto qualquer, simbolizando o “ovo podre”. Em alguns grupos, o participante fora da roda é chamado “Galinha”.

A “Galinha”, enquanto anda por fora do círculo, vai dizendo: “Ovo choco, tá fedendo”. Em alguns grupos, o participante com o “ovo” diz “Ovo podre”, e os da roda respondem, em coro: “Está fedendo”. 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 “Galinha”, procurando toma-lhe a “casinha”. Quando alguém fica com o “ovo” e não percebe, os demais companheiros gritam: “Tá fedendo muito”. Se “Galinha” for apanhada, irá para o centro da roda, bem como aquele que ficou com o “ovo” e não percebeu até a galinha fazer a volta completa no círculo. A criança que for para o choco no centro da roda somente poderá sair se for substituída por outra, ou se apanhar o “ovo” que não foi visto por outro participante. Quando um vai para o choco, os demais batem palmas, ritmando a frase:

“Ovo podre, tá fedendo”.

Variantes:

1. (Porto Alegre)

A criança participante da roda, ao perceber que recebeu o “ovo podre”(colocado no chão, às suas costas), deverá apanhá-lo e sair correndo atrás do companheiro que o colocou. Este já deve ter tomado distância, andando rapidamente em redor da roda (no sentido horário). Se o participante que colocou o “ovo podre” for apanhado antes de chegar ao lugar vago, deverá ir para o centro da roda chocar.

Quando a criança que recebeu o “ovo podre” não percebe por distração, os demais gritam: “Fedeu”. Se esse fato ocorrer duas vezes, o ovo ficará choco e essa criança vai para o centro substituir o que lá se encontra. Quando há substituição, os demais apupam: “Tá fedendo”.

2. (Passo Fundo)

As crianças ficam agachadas, em círculo. A brincadeira é semelhante à descrição anterior. A perseguição, em vez de ser feita ao participante que colocou o objeto, será feita ao jogador que estiver à direita daquele que recebeu o objeto. Haverá, então, uma corrida de três elementos. O primeiro e o jogador da direita buscam colocação nos lugares vagos. O que leva o objeto procura apanhá-los. O que for apanhado deverá ir para dentro da roda, ali ficando acorocado: é o “ovo podre”. O mesmo ocorrerá ao que, por distração, não observar que recebeu o “ovo”. As crianças do círculo apupam o que está no centro, gritando: “ovo choco”, pé rachado”.

64. SAPATA / PULA MACACO / MACACA / JOGO DA PEDRINHA



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Genericamente, dá-se o nome de Sapata ao jogo de pular sobre diagrama riscado no chão. Existem vários tipos de traçados, cujo nome varia, conforme o desenho: aviõzinho, boneco, envelope, caracol, etc.

Muitas vezes, a meninada aproveita as lajes da calçada para a brincadeira.

As provas são generalizadas no Estado.

Implemento: uma pedrinha

Formação: participante coloca-se à frente do diagrama traçado no chão.

Desenvolvimento: Este jogo consiste em pular sobre um pé só em todas as “casas” ou números. Joga um participante de cada vez; quando errar, passa a outro.

Há uma série de provas feitas pelos jogadores. As mais comuns são:

1. **A)** “Pedrinha”- jogar a pedra na cas Nº 1 e pular, sobre uma só perna, até a última casa. No retorno, recolher a pedrinha. Jogá-la no Nº 2, e assim sucessivamente até a última casa, sem “queimar”, isto é, sem pisar sobre o traçado.
2. **B)** Provas especiais – Pular de “casa em casa” – a) com a pedra no ombro (ombrinho); b) com a pedra sobre os dedos indicador e médio (“dedinho”); c) com a pedra equilibrada sobre a mão fechada (“mãozinha” ou “copinho”); d) com a pedra sobre a cabeça ou testa (“testinha” ou “cabecinha”); e) com a pedra sobre o peito do pé, repousando o calcanhar no solo (“pezinho”); f) com a pedra sobre o pulso (“reloginho”); g) “Ceguinho” ou “Queimei” – pular com os olhos fechados, sobre as casas, sem “queimar”.

Ao término destas provas, o jogador terá direito a fazer “casa”, isto é, virar-se de costas para a Sapata, jogando a pedra para trás. O jogador deverá riscar a inicial de seu nome na “casa” onde a pedra cair. A partir daí, os outros competidores não poderão pisar na “casa” marcada. Será vencedor quem fizer

maior número de “casas” ou a primeira “casa”, dependendo do que for previamente combinado.

Variantes:

Jogo da pedrinha (Santa Vitória do Palmar)

Fazer a prova da “pedrinha” em ordem crescente e decrescente.

Na segunda fase do jogo, fazer “casa” em cada número, a partir do 8 (ordem decrescente). Quem marcar primeiro todas as “casas” será o vencedor. O jogador “queimado” sairá do jogo.

Pula macaco (Santa Maria)

Fazer as provas: “pedrinha”, “copinho”, “testa”, “pezinho” e “ceguinho”.

O jogador tem direito de “pedir o céu” para descansar.

Os pulos devem ser realizados com uma só perna, conservando a outra flexionada.

Sapata (Porto Alegre, Viamão)

Traçam-se, no chão, dez quadros numerados.

Os participantes atiram a pedra, a partir do primeiro número. Pulam até o número 10, em uma só perna; na volta, juntam a pedra, e assim sucessivamente. Quem chegar primeiro à casa N^o. 10 será o vencedor.

Sapata de “orelha”(Júlio de Castilhos)

A “orelha” é o local onde o jogador se coloca para atirar a pedra. A prova a ser executada é a “pedrinha”. As “casas” 1 e 2, 3, 4 e 5, 7 e 8 deverão ser pisadas com os dois pés, ou seja, um pé sobre a “casa”3 e 6 deverão ser “puladas” com um só pé.

Completada a prova, o jogador retorna ao céu. Vira-se de costas para o diagrama e atira a pedra para trás. O número onde a pedra cair será a “casa” do jogador. Este não poderá “queimar” e nem pisar nas “casas”, quando não for o dono. Na sua “casa”, poderá descansar com os dois pés. Quando a “casa” tiver dono, para passar por ela os outros deverão pedir licença. Será vencedor quem conseguir maior número de “casas”.

Sapata (Júlio de Castilho)

Macaca/Sapata (Pelotas)

O desenvolvimento jogo é igual ao anterior, apenas não há descanso, o retorno do 7, 8 deve ser feito com pulo de meia – volta. O jogador, “queimado”, cai fora da partida.

Em Pelotas, encontra-se o mesmo traçado, acrescido do “céu:”, onde fica o número 9. Além da prova da “pedrinha”, deverão ser executadas: “mãozinha”, “ombro”, “cabeça”, “pezinho” e “ceguinho”. Vencerá quem realizar todas elas. “Queimando”, perde a “jogada”.

Dança da Sapata (Santa Vitória do Palmar)

Envelope (Santa Maria)

Sapata (Tenente Portela, Ijuí, Erexim)

Pular sobre um só pé nos números 3 e 6. Pular com os dois pés nos conjuntos de “casas”: 1 e 2, 3, 4 e 5, 7 e 8.

Provas a executar: “pedrinhas”, “cabeça”, “ombro” e “pezinho”.

Sapatinha de Judeu (Porto Alegre, Santa Maria)

A partida inicia do local denominado “inferno”. Os números 3 e 6 são pulados sobre um só pé. Nos conjuntos de casa 1 e 2, 4 e 5, 7 e 8, pula-se sobre os dois pés. As provas são: “copinho”, “pezinho” e “ceguinho”. A volta é feita no “céu”.

Maré (Bento Gonçalves)

Atirar a pedrinha em cada quadro, iniciando no N.º. 1. Após jogar a pedra, pular com um só pé sobre os números: 1, 2, 3, 6, 7, 8 e 9. Os números 4 e 5 serão executados ao mesmo tempo, colocando um pé em cada “casa”. Atirar a pedra no N.º. 2 e pular, assim sucessivamente até atingir o N.º. 9.

Boneco (Erechim)

Atirar a pedrinha no número 1, seguindo-se pulos com um só pé nos quadros 1, 2, 3 e 6. Pular com dois pés nos conjuntos 4, 5 e 7, 8. Jogar novamente a pedrinha e pular até chegar ao número 8.

Boneco (Porto Alegre)

O local de saída é na “orelha”. Jogar a pedra nos quadros e pular com uma só perna até o terceiro quadro. Nos braços do “boneco”, pular sobre as duas pernas, colocando um pé em cada braço. No “pescoço” do “boneco”, pular sobre um só pé e com os dois na “cabeça”.

Boneco/Avião (Pelotas, Piratini, Santa Maria, Vacaria, Gravataí.)

Fazer a prova da “pedrinha” do número 1 ao 8. Os números 1, 2, 3 e 6 pulam-se sobre uma só perna; 4, 5 e 7, 8, com as duas pernas, repousando um pé em cada “casa” ou número. Para voltar, deve ser dado um pulo de retorno no 7, 8, de modo a fazer meia volta.

Sapata (Passo Fundo)

O jogo realizado através de pulos com um só pé. Após atirar a chimpa ou pedra, o jogador deverá percorrer todas as casas. Os que errarem nos números 1 e 10 deverão ficar na 1ª. área; nos números 2, 3 e 4 na 2ª área; 5 e 6, na 3ª área; 7, 8, 9 na 4ª área, até o fim do jogo.

Sapata (Santo Ângelo)

O jogador coloca-se na “orelha” e atira a pedrinha, a partir do número 1. Pula com um só pé nas casas 3 e 6. Nos conjuntos 1 e 2, 4 e 5, 7 e 8, pula sobre os dois pés.

Sapata (Porto Alegre)

O jogo consiste em atirar a pedrinha nos quadros, partindo do número 1, e pular sobre uma só perna nos números 1, 4, 7 e 10; sobre as duas pernas, pousando os pés em duas casas ao mesmo tempo, nos números 2 e 3, 5 e 6, 8 e 9. A partir desta etapa seguem-se as provas: “pezinho”, “copinho”, etc.

Caracol (Porto Alegre, Vacaria, Getúlio Vargas)

Atira a pedrinha nas casas, iniciando pela de número 1, e pular com uma só perna até chegar ao “céu”. As outras provas são estabelecidas pelo grupo.

Variante (Porto Alegre)

Iniciar o jogo pelo centro do desenho, no número 1. Pular o “caracol” iniciando pelo número 8, avançando até atingir o N.º. 1; escolher a pedrinha e

retornar até o 8, sempre pulando sobre um só pé, e assim sucessivamente até atirar a pedra no último número, quando então iniciar-se-ão as provas combinadas pelo grupo.

65. FUTEBOL DE MESA

Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: O jogo consiste em impulsionar a bolinha por meio da pazinha, procurando desviá-la dos “jogadores” (pregos). Cada jogador atua alternadamente; quem fizer gol marca ponto. Geralmente, as partidas são marcadas pelo número máximo de gols. Por exemplo: quem atinge primeiro dez gols ganha.

Objetos ou Brinquedos utilizados:

Nome: Futebol de mesa

Manufatura: Confecção artesanal

Material: Um tabuleiro de madeira (60cm x 30cm), com dois campos delimitados por um traço; ao redor a delimitação é feita por meio de borracha de câmara de pneu. Os jogadores são representados por 22 pregos fixados no tabuleiro; no centro um pequeno côncavo, no qual é colocada uma bolinha de vidro; duas pazinhas de madeira.

66. BOTÃO



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: Os jogadores são representados por botões. A impulsão destes, sob a bola, é feita pelos competidores com auxílio de uma pequena ficha. As regras do jogo assemelham-se ao futebol de campo. Quando o competidor, imprimindo a ficha 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.

Objetos ou Brinquedos utilizados:**Nome:** Botão**Material:** Uma tábua (onde são riscadas linhas de futebol de campo); botões e fichas (o número de botões pode variar conforme combinação no grupo); uma bolinha de vidro.**67. BILBOQUÉ, BIBLOQUÉ, BIBOQUÉ****Número de participantes:** entre 5 e 10**Espaço:** Praças, parques, pátios, calçadas.**Desenvolvimento:** 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:** Bilbolquê 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.**Objetos ou Brinquedos utilizados:****Nome:** Bilbolquê**Manufatura:** artesanal**Material:** um bilboquê de madeira ou de lata

68. IOIÔ



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: 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.

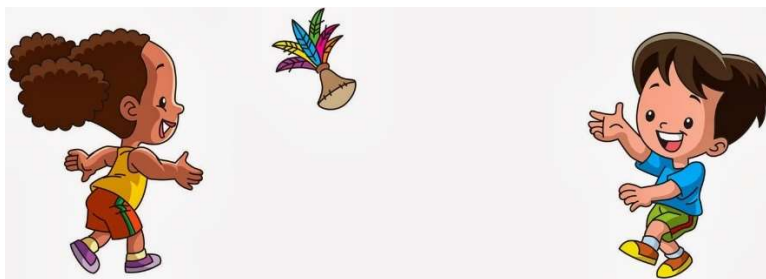
Objetos ou Brinquedos utilizados:

Nome: ioiô

Manufatura: artesanal ou industrial

Material: Um ioiô de lata, madeira ou plástico.

69. PETECA



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: 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.

Objetos ou Brinquedos utilizados:

Nome: Peteca

Manufatura: geralmente artesanal

Material: uma peteca, geralmente feita de vulcouro, recheada com serragem, tendo, na extremidade, penas de galinha.

70. CORDA COM PROVAS



Número de participantes: entre 5 e 10

Espaço: Praça, parques, pátios, calçadas.

Desenvolvimento: A seleção e ordem das provas varia de um grupo lúdico para outro.

- 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.

Variante (Canoas)

A altura corresponde a tornejar a corda sem que ela bata no chão. O que passa pela prova deve cruzar por baixo da corda, sem tocá-la.

- 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 tornejar 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.

- 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.

- Reloginho

Desenvolvimento: a corda 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 do verso: “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.

71. JOGO DE BOLINHAS



Desenvolvimento: As crianças no R.S. as chamam de bolinha de inhaque, bolinha de unha, bolita, penica, e mais recentemente, bolinha de gude. Existem vários tipos de jogos com bolinhas e um deles é o Boco. Este micro-universo é tão rico quanto a denominação das bolinhas conforme o material de que são feitas, tamanho e características de cada uma; tipos de jogos, regras disciplinares, adjetivação singular além de um rico vocabulário próprio. **Boco** – consiste em pequeno orifício feito na terra com um pedaço de pau, pedra etc. A criança então introduz o calcanhar e, movimentos rotatórios, dá uniformidade circular ao buraco. O jogo é realizado com mais ou menos bocos, nos quais, conforme as regras pré-estabelecidas, devem ser encaixadas as bolinhas.

72. O LEÃO E A JAULA

Desenvolvimento: Escolhe-se previamente uma criança para ser o “jote”, “mãe-da-pira” ou “time”, e a “mancha” ou “pique”, local onde o jote não pode pegar ninguém.

Inicialmente, o jote fica na mancha até que as crianças se distanciem. Quanto isto acontece, elas gritam:

- Jote caracanhote, mãe de carcote! Ou simplesmente, jote!, ou ainda:
- Pode vir!

Neste momento, o jote sai atrás das crianças que fogem dele. Aquela que se deixar ser tocada passará a ser o jote da vez seguinte.

Observações: quando os meninos ficam muito tempo na mancha, o jote pode provocá-los, criando versos:

- Carocinho de feijão! Quem não sair da mancha é o cão!

73. ESCONDE-ESCONDE



Desenvolvimento: 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 31, 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, o 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. Variante: este jogo é também praticado com uma delas, gritará; “Acusado fulano em tal lugar” ou “Trinta e um fulano em tal lugar” (Paraná e Santa Catarina), ou ainda, “Trinta e um alerta, fulano em tal lugar” (Amazonas e Piauí).

74. CARNEIRINHO CARNEIRÃO

Desenvolvimento: A roda de 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, etc. , etc. , etc.
Manda ao rei de Portugal
Para nós nos levantarmos.

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

Carneirinho, etc. , etc. , etc.
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, etc. , etc. , etc.
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.

Eis ali como em Minas as crianças brincam o “Carneirinho, carneirão”.

75. LÁ VEM O RATO, COBRA OU QUEBRA CANELA

Desenvolvimento: As crianças ficam em círculo e uma outra permanece no centro segurando uma corda (cordel) em cuja extremidade prende-se um peso que será o “rato”. Ao início do jogo, a criança do centro deve girar a corda junto aos pés dos participantes que devem pular não deixando que o rato os toque.

A criança que deixar o rato pegá-la, é afastada do jogo.

O jogo terminará quando só restar uma criança no círculo, a que será a vencedora.

Objetos ou brinquedos utilizados:

Nome: “Rato”

Material: Objeto qualquer com peso preso à uma corda.

76. COELHINHO

Desenvolvimento: Uma criança destaca, o “coelhinho”, coloca-se de frente, a uma certa distância (cerca de 20 metros) de um grupo de crianças dispostas em fileira e de mãos dadas.

Inicia-se então, o seguinte diálogo:

- Coelhinho passa? – pergunta o coelho.
- Não passa! – responde o grupo.
- Coelhinho passa?
- Não passa !
- E se passar?
- Tem cachorro pra pegar e dinheiro pra pagar!

Neste momento, o coelho dispara em direção à fileira onde as crianças, com os braços juntos, não devem deixá-lo passar, mas, se o coelho fugir, as crianças devem pegá-lo.

Caso o coelho não consiga romper a cerca, a fileira fecha-se e inicia-se então o seguinte diálogo:

- Coelhinho quer sujar!
- Sujo e aí. – respondem todos.
- Coelhinho quer fazer renda(S)!
- Pode fazer.
- Coelhinho quer catar piolho (S)!
- Pode catar.
- Coelhinho quer experimentar os paus!
- Pode experimentar.

O coelho então verifica se os braços dos meninos são fortes o suficiente para aguentar seu peso, sem gemer. Se isso acontecer, o coelho exclama: – Este é pau ferro! (ou qualquer outro nome de madeira forte), e continua:

- Coelhinho quer passear!

- Pode passear.

O coelho começa então a passear perto das crianças e no primeiro descuido foge correndo. O grupo corre para pegá-lo e a criança que conseguir será o coelho da próxima vez

77. BOLA AO AR

Desenvolvimento: Para a realização do jogo necessita-se de uma bola.

Por sorteio, um jogador é indicado para lançar a bola para cima, até a altura que for possível. Esse jogador, ao lançar a bola, deve gritar o nome de uma das demais crianças. Todas as crianças, exceto aquela que seu nome foi chamado, correm para longe de onde cairá a bola.

A criança chamada, corre para pegar a bola, deve agarrá-la e gritar: “PAROU”. Todos devem ficar estacionados no seu lugar. O jogador com a bola, dá então três passadas em direção a algum dos colegas e arremessa-lhe a bola com toda a força. Se alvejada, essa criança será a próxima a lançar a bola ao alto. Se errar, o mesmo jogador que faz o lançamento o fará de novo.

Objetos ou brinquedos utilizados:

Nome: Uma bola

78. JOGO DE TIRAR TAINHAS (PEDRINHAS)

Espaço: Ar livre

Desenvolvimento: Escolhem-se as pedras bem chatas ovais ou redondas, preparadas à mão, ou naturalmente polidas pelo embate das ondas.

Ao lançar sua pedra, o jogador encurva o corpo quase até o chão, para que ela deslize logo, bem rente a superfície.

Geralmente não se estipula o número de jogadas. Cada concorrente as repetirá na sua hora, várias vezes, tentando ultrapassar o maior número de “tainhas” (ricochetear das pedras sobre a superfície líquida) já conseguido pelos seus competidores.

Objetos ou brinquedos utilizados:

Nome: Pedra

Manufatura: Podem ser polidas artesanalmente

Material: Pedras chatas

79. CHICOTINHO QUEIMADO / CHICOTE QUEIMADO / CIZOZINHO QUEIMADO / PEIA – QUENTE / QUENTE E FRIO

Desenvolvimento: Uma das crianças esconde um objeto qualquer denominado “peia”(“chicotinho queimado”, etc) e volta ao grupo que vai procurá-la. Ao voltar anuncia:

- Pronto!

À medida que alguém se afasta do local em que o chicote está escondido, quem o escondeu informa:

- Está frio ! Está gelado !

Ao contrário, ao se aproximarem, ele exclama:

- Está esquentado ! está quente !

Se a criança está no local:

- Está pegando fogo !

E se encontra:

- Pegou fogo !

Neste momento, a criança que achou o chicote corre atrás do grupo a fim de bater-lhe com o galho ou corda nas costas.

Essa criança será a próxima a esconder o objeto.

Objetos ou brinquedos utilizados:

Nome: “Peia”, “chicotinho – queimado”, etc. . .

Material: qualquer objeto

80. CABRA – CEGA /PATA – CEGA



Desenvolvimento: Uma criança de olhos cobertos por um pedaço de pano escuro tem que alcançar as demais crianças do grupo que lhe pergunta:

- Cabra – Cega, de onde vens ?

- Venho do Pará.

- Que é que traz na cesta ?

- Ouro.

O grupo então, empurrando a Cabra – Cega diz :

- Vá comer besouro.

A Cabra – Cega deve, então, tocar alguma criança do grupo que lhe está batendo e xingando. Se conseguir, coloca a tira de pano na criança tocada e a brincadeira recomeçará.

Objetos ou brinquedos utilizados: venda para os olhos

Material: pano

- Fonte – MELLO, Alexandre Moraes de

Título: Jogos populares infantis como recurso pedagógico de EF. . .

81. SELA / CARNIÇA REPETIDA / PULAR CARNIÇA / UNHA NA MULA (“MANAMULA”)



Desenvolvimento: As crianças dividem-se em dois grupos. Um dos grupos, indicando por sorteio, deve “selar, ou seja, deve tomar a seguinte posição: colocar-se em fileira, distanciando um componente do outro aproximadamente 3 metros, tronco flexionado à frente (quase em 90° com as pessoas), queixo voltado para o peito e mãos apoiadas sobre o joelho.

O outro grupo deve saltar por sobre cada um dos colegas selados (colocados de lado para o saltador), apoiando as duas mãos nas costas desses e afastando simultaneamente as duas pernas.

Após o grupo de saltadores passar por todos os colegas selados, inverte-se as posições: o grupo que selou irá saltar e vice-versa.

Variante: Uma variação do jogo permite ao Líder do grupo de saltadores (o primeiro a saltar), criar formas diferentes de ultrapassar os colegas selados, o que deve ser imitado por todo o restante do grupo. Se por exemplo, o Líder gritar: “esborrachar melancia”, ao ultrapassar os colegas selados, todos devem soltar um pouco o apoio das mãos sentados ligeiramente sobre as costas dos selados.

82. CORRE-ATRÁS, MATA-MATA, CORRIDINHA

Número de participantes: 2

Espaço: ar livre

Desenvolvimento: No Rio de Janeiro é praticado por dois ou mais jogadores. O primeiro, via de regra por ter se adiantado e gritando “primeiro”, lança sua bola de gude numa direção qualquer. Segue-se o segundo, que procura atingi-lo; o terceiro e assim sucessivamente, até voltar a vez do primeiro. Será vencedor aquele que conseguir eliminar os adversários por meio de “tecos”.

O jogo pode ser “à brinca” ou “à vera”. Neste último caso, convencionou-se previamente qual a quantidade de bolas em disputa. O jogador atingido deve se retirar do jogo e entregar o número de bolas combinado a quem o acertou. O total de bolas em jogo será arrecadado pelo vencedor final. Em **Santa Catarina** esta modalidade é conhecida nos meios de influência ética lusa, italiana e alemã e muito usada, como no Rio de Janeiro, quando dois meninos são incumbidos de realizar algum trabalho fora de casa. Em Belém, o jogador a iniciar a partida é aquele que lança a bola a seus pés e grita “primeiro”. Pode-se também traçar uma linha no chão, na direção da qual os jogadores devem lançar as suas “petecas”. O que mais se aproximar da linha deve iniciar o jogo. O jogador que atinge o adversário diz “morreu”, “matei-te” e ganha dele uma “peteca”. O jogo admite apenas dois participantes.

Objetos ou brinquedos utilizados:

Nome: Bola de gude

Manufatura: Industrial

Material: vidro

83. MORTO E VIVO



Desenvolvimento: Numa Área delimitada, um grupo de crianças fica espalhada e uma delas é destacada para ser perseguida.

Ao perceber algum elemento do grupo aproxima-se para prendê-la, a criança destacada grita: – “Morto”! Ao ouvir o grito, os perseguidores deverão deitar-se e só levantarão quando o perseguido, já afastado do grupo, gritar: “Vivo”! O jogo termina com a prisão do perseguido, e recomeçará com o novo perseguido que será a então a criança que prendeu o primeiro.

VARIANTE: Em algumas regiões do Brasil, não há a perseguição. Uma criança comanda o jogo, dizendo apenas “morto” ou “vivo”, e as demais ficam respectivamente deitadas ou de pé. O comandante do jogo procura fazê-las confundir – se, repetindo a mesma ordem mais de uma vez. Quem for errando vai saindo do jogo, vencerá a última a confundir-se. Essa variação é semelhante ao jogo “Soldado de chumbo – boneca de pano”.

84. RABO – DE – CAVALO

Desenvolvimento: As crianças prendem um ramo de planta, cipó ou sua própria camisa, na parte de trás do calção, como se fosse um rabo.

Por sorteio, uma criança é a pegadora. Esta não precisa usar o rabo. Delimita-se, então, o espaço de jogo (onde vale, ou não, correr).

A um sinal, o pegador corre atrás das demais crianças procurando arrancar-lhe o rabo. Quem fica sem rabo sai da brincadeira. O jogo é vencido pela criança que for a última a perder o rabo.

Objetos ou brinquedos utilizados:

Nome: Rabo

Material: ramo de planta, cipó ou a própria camisa

85. PIÃO NICA-DO RACHA



Desenvolvimento: Cada participante deve ter seu pião. Determina-se o número de “nicadas” (bicadas) que sofrerá o pião perdedor. Traça-se dois círculos concêntricos, sendo o mais externo de uns 3 m de diâmetro ou duas linhas paralelas, distantes aproximadamente 4 metros entre si. A primeira é “linha de saída” e a outra a “linha de ponto”. A primeira criança lança seu pião que deve cair rodando o mais próximo possível da linha de ponto. O pião que não cair rodando ou que ficar mais longe da linha de ponto será o perdedor. Esse pião fica, então, sobre a linha do ponto empurrado (tangido) até a linha de saída. Chegando o pião perdedor à linha de saída, o(s) vencedor(es) tem o direito de dar o número de nicadas anteriormente combinado. Podem inclusive lançar o seu pião sobre o do perdedor, sem que isso seja contado como uma nicada a mais.

Objetos ou brinquedos utilizados:

Nome: Pião

CURIOSIDADES

A seguir, uma série de curiosidades que dizem respeito à origem de alguns jogos e brincadeiras nas diferentes regiões do país.

A INFLUÊNCIA PORTUGUESA

Os colonizadores portugueses trouxeram seus contos, lendas, estórias, jogos, festas e valores. A PIPA foi introduzida pelos portugueses no Século XVI. Vem do Oriente, do Japão e da China. Os diversos nomes encontrados pelo Brasil: estrela, raia, arraia, papagaio, bacalhau, gaivotão, curica, pipa, 58áfila, pandorga, quadrado. Outras brincadeiras introduzidas pelos portugueses:

MULA SEM CABEÇA / CUCA OU PAPÃO (1950) / CANTIGAS / FIORITO (1909) / AMARELINHA / JOGO DO SAQUINHO / PIÃO / JOGO DE BOTÃO / BOLINHA DE GUDE

A INFLUÊNCIA AFRICANA

O Brasil teve grande influência dos negros africanos na vida econômica, social e cultural. Eles trabalharam na lavoura e nas minas e, no período colonial, nos engenhos e plantações. Supõe-se que os primeiros negros africanos chegaram em 1538 e durante todo os séculos XVI, XVII e XVIII, trabalhando como escravos, sobretudo nas regiões do Sudeste (Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo) e do Nordeste (Bahia, Pernambuco e Maranhão). A mãe preta transmitia para seus filhos as estórias, lendas, contos, mitos, deuses e animais encantados vindos das suas origens.

Nas famílias da época da escravidão, eram as criadas negras que criavam e amamentavam os filhos da mãe da família: a ama negra dava de mamar ao menino branco, o embalava no berço e ensinava-lhe as primeiras palavras e as CANTIGAS DE NINAR.

Os filhos das senhoras dos engenhos relacionavam-se com os filhos das negras escravas com os quais brincavam de:

MONTAR A CAVALO EM CARNEIROS / NADAR NOS RIOS E REPRESAS / MATAR PASSARINHOS / EMPINAR PAPAGAIO / GALINHA GORDA, CAPITÃO DE CAMPO AMARRA NEGRA – BAMBÁ (50) – Rio Grande do Sul – zona rural – origem africana (Em língua Bumda Bamba, Etim Bamba significa Jogo)

CORRIDAS DE CAVALO DE PAUS / PAPAGAIO DE PAPEL / COLEÇÃO DE PEDRAS COLORIDAS, INSETOS, CAIXINHAS / PEGAR CAMALEÕES E TIJUAÇUS

A INFLUÊNCIA INDÍGENA

Os índios tiveram grande influência na culinária brasileira, no uso de remédios caseiros e utensílios de cozinha. As índias praticavam o cultivo de mandioca, cará, milho, jerimum, amendoim e mamão. Também nas danças eles imitavam animais demoníacos que aparecem nos contos infantis. As mães faziam brinquedos de barro cozido para seus filhos, de gente e de animais.

Em Roraima as indiazinhas chamavam as bonecas de “TUPAMA”, que significa Santo. Atualmente imperam as BONECAS DE PANO. No interior FIGURAS DE BARRO DE MACACOS, BESOUROS, TARTARUGAS, LAGARTIXAS.

OUTRAS BRINCADEIRAS:

BODOQUE e **ALÇAPÃO** para pegar passarinhos.

ARCOS, FLECHAS, TACAPES, PROPULSORES imitando gente grande, caçando pequenos animais, aves menores, tentando pescar. Predominavam brincadeiras junto à natureza, nos rios, em bandos. A vida das crianças misturava-se com a dos bichos: cantavam imitando vozes de animais, dançavam imitando o movimento dos mesmos. (O **JOGO DO BICHO** origina-se da cultura indígena e africana).

As crianças indígenas não eram castigadas nem reprimidas. As meninas, desde pequenas, fiavam algodão, tucum, descascavam mandioca, aipim, carás, cozinhavam, ajudavam na roça. Os meninos recebiam arcos e flechas, como seus pais, mas menores e treinavam a caça e a pesca. A criança até 2 anos ficava aos cuidados da mãe ou da avó, amarrada numa faixa de algodão às costas da mãe, sempre junto dela.

O primeiro brinquedo era o **CHOCALHO DE CASCAS DE FRUTAS** ou **UNHAS DE VEADO**. Ao engatinharem brincavam com **PEDRINHAS**, com um inseto amarrado por um fio, com pedaços de madeira, cavavam a areia, **MONTAVAM A CAVALO** em seus irmãos mais velhos; rodavam **PIÃO** feito de “totuma”, fruto redondo e oco, atravassado em ângulo reto por um palito de madeira, duro e vermelho, fixado com um pouco de cêra negra. Brincavam de **MATRACA** feita com um disco de “totuma” com concavidades na borda e uma cavidade no centro por onde passa um fio unido nas extremidades.

NO AMAZONAS

PEQUENA MANGUEIRA / O ENIGMA

JOGO DO FIO - Na Tribo Tupi – Tapirapé no Brasil Central – **JOGO DO FIO** (inimá paravuy) com fio de algodão – Origem: povos da Nova Zelândia,

esquimós do Ártico, índios da América do Norte, tribos africanas, Japão. É um jogo sazonal do outono. Formavam 20 figuras diferentes:

TAMANDUÁ-BANDEIRA / URUBU / LIBÉLULA / MORCEGO / ARRAIA / PIRANHA / PACÚ / TUCUNARÉ / SOCÓ / MANDIOCA / PILÃO / REDE DE DORMIR / FLECHA / CABANA / VIGAMENTO DE CASA / POÇA SECA / LUA / CÉU ESTRELADO / MULHER / COITO / BRINCAR DE ARO / JOGOS IMITANDO ANIMAIS / JOGO DE AVIÃO / JOGO DO JAGUAR / JOGO DO PEIXE PACÚ / JOGO DO JACAMI / JOGO DOS PATOS MARRECA WAUIN / JOGO DO CASAMENTO

As crianças das Tribos Karajá do Rio Araguaia em Goiás, brincavam de:

ARCO E FLECHA / PESCA / JOGO DO FIO / BRINQUEDOS COM FIGURAS DE ARGILA / PIÕES / CANOAS / REMOS / VASILHAME DE COZINHA / PETECA DE PALHA DE MILHO E MIOLO EM FORMA DE ARGOLA / JOGO DO JERIMUM (CHERENTES)

Atualmente as crianças brincam de:

IMITAR BICHOS (voo das borboletas, emas, pulo do sapo) / **CAÇA DE PASSARINHOS / FAZER BRINQUEDOS / MODELAR BICHOS DE BARRO / ESCONDE-ESCONDE / BOLA FEITA DE CÊRA / CORRIDAS COM TORAS, COM PNEUS, DE RODA / JOGOS DE PEGA** (personalizados por lobos, carneirinhos, veadinhos).