

1) ADVINHAÇÃO RIMADA: - (CALMO)

Preparação: Crianças sentadas em roda sendo sorteada para começar.

Desenvolvimento: O jogador inicia a brincadeira dizendo "Estou pensando numa palavra que rima com cadeia, qual é?" (Por exemplo). As demais procuram adivinha-la cabendo a quem conseguir o direito de fazer a nova pergunta. Se o grupo demorar muito a acertar, quem pensou na palavra deve ajudar os companheiros a descobri-la por meios de gestos descritos do que se tiver pensado. Assim, a criança que imaginar a baleia, procurará sugerir tal animal através de movimentos e expressões fisionômicas, mas sem nada falar.

2) ABOBRINHA: - (MODERADO)

Desenvolvimento: Uma criança é compradora, outra é ladrão. Outra criança é vendedora, e as demais são abobrinhas.

Compradora: "___Tem abobrinha prá vender?"

Vendedor: "___Tem, pode escolher"

A criança compradora bate então na cabeça das outras que estão na fila, dizendo: "___Esta está verde, esta está de vez, esta tá verdolenga, essa está madura" (a escolhida). A abobrinha madura sai da fila e o comprador diz: "- Vou comprar cebolinha, pimenta, tudo prá te preparar" Quando ela sai, outra, que é o ladrão, rouba a escolhida. O comprador volta: "___Roubaram a minha abobrinha, você viu?" - Não. Outra é escolhida e novamente roubada e assim por diante até não sobrar nenhuma. O comprador vai procurar, acha a casa do ladrão, pede água, comida e, quando pede para ir ao banheiro encontra lá as abobrinhas.

Final: Elas correm, e a que ele conseguir pegar vai ser o comprador na próxima vez.

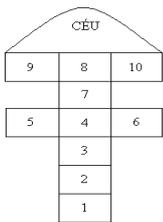
3) AMARELINHA: - (MODERADO)

Material: 1 pedrinha.

Desenvolvimento: Brincam quantas crianças quiserem e cada uma tem sua pedra. Quando não disputam na fórmula de escolha fala: - Primeira!

(será a primeira), Segunda! Quem falar em segundo lugar será a segunda, assim sucessivamente.

- 1) Joga se a pedra na 1ª quadra, não podendo pular nela. Vai com um pé só, batendo os dois pés no chão, na quarta e quinta casa e no céu sem fim.
- 2) Chutinho. Vai se chutando a pedra que foi jogada perto, antes da amarelinha, com um pé só. A pedra não pode bater na risca, se errar passa para outra criança até chegar sua vez novamente.
- 3) Na terceira etapa, joga-se sem pedra. Com os olhos vendados diz: "___Pisei"? As outras respondem: "___Não". Assim casa por casa até sua vez. Também na terceira casa é com um pé só. E os dois pés na 4ª e 5ª casas.
- 4) Tirar casa - de costas joga-se a pedra para trás, onde cair, essa casa será excluída. Risca-se com giz a mesma, podendo pisar nela com os dois pés.



4) A GATINHA PARDA: - (CALMO)

Material: 1 lenço e uma varinha.

Desenvolvimento: Forma-se a roda. Ao centro fica uma criança, a qual previamente vendaram os olhos, com um lenço dobrado, de modo a impedi-la de ver. Traz na mão uma varinha. As que formam a roda, girando sempre cantando: A minha gatinha parda que a três anos me fugiu!... Quem roubou minha gatinha?... Você sabe; você sabe; você viu... Calam-se. A que está ao centro bate com a varinha em uma das da roda. Esta mia como um gato. Se a do meio a reconhece pela voz, diz-lhe o nome e essa vai ocupar-lhe o lugar. Se se engana, o jogo prossegue até que ela adivinhe.

5) AMIGO OU AMIGA?: - (CALMO)

Desenvolvimento: Jogadores espalhados à vontade pela sala. Provisoriamente, sairá um. Os outros escolherão, para figurar no jogo, um objeto qualquer: mesa, caneta, etc. Será chamado o que estiver ausente.

- Amigo ou amiga? Perguntará ele.

- Amiga, dirão os outros (se o objeto for do gênero feminino).

Em seguida, irá indagando de um a um:

- Como gosta?

As respostas irão sendo dadas à vontade, evitando repetição: oval, comprida, escura, etc.

Se, com algumas destas respostas, conseguir adivinhar, escolherá um colega para substituí-lo. Caso contrário retornará ao primeiro, prosseguindo:

- Para que serve?

Irão respondendo de acordo com a utilidade do objeto. Se ainda não descobrir, dará nova volta, indagando:

- Como quer?

Prosseguirá o jogo do mesmo modo. O adivinhador terá direito de citar 3 objetos. Quando descobrir, será substituído pelo que designar.

6) A JAULA: - (ATIVO)

Preparação: Um grupo de crianças dispostos em círculos (lado a lado sem darem as mãos) forma a jaula. O outro grupo, cujos elementos representam os animais, se dispersa pelo terreno. O professor usará apito ou campainha.

Desenvolvimento: Ao sinal do professor os animais põem-se a correr, ora entrando, ora saindo da jaula. A um novo apito, as crianças do círculo dão as mãos fechando a jaula e prendendo, desse modo, os que ficaram dentro do círculo. Estes vão então fazer parte do mesmo, juntando-se aos que formam a jaula. A seguir o jogo recomeça até que todos os animais tenham sido aprisionados.

7) **AVIÃO PEGADOR:** - (MODERADO)

Formação: Crianças dispersas a vontade, uma destacada: “o avião”.

Desenvolvimento: A um determinado sinal, o elemento destacado sai em perseguição dos colegas imitando um avião. Aquele que se vir em perigo de ser apanhado, para equilibrando-se num pé só e eleva os braços lateralmente fazendo a figura de um avião. O perseguidor não poderá pegá-lo enquanto ele estiver nesta posição. Quando o avião conseguir apanhar uma criança ela irá substituí-lo.

8) **AR, TERRA E MAR:** - (CALMO)

Formação: Crianças em círculo, mestre ao centro.

Desenvolvimento: O mestre inicia o jogo indicando com um dedo um dos jogadores dizendo: “Terra” (por exemplo). O jogador apontado terá de responder o nome de um animal que vive na terra, como cavalo, tigre, etc. Se ele se enganar, pagará prenda. O jogo continuará indicando, o mestre, outro jogador. Prossegue-se com a indicação de “ar”, “terra” e “mar” alternadamente, dando-se a oportunidade a todos os alunos. Ao fim de algum tempo, passa-se a aplicação de penalidades às crianças que pagaram prendas, exigindo-se que cada uma delas escolhida ao acaso, indique o nome de três animais que vivem no ar, na terra e no mar.

9) **ALFABETO RIMADO:** - (MODERADO)

Preparação: Formam-se pequenos partidos de 8 a 10 jogadores. Cada um se senta em rodinhas. Cada grupo escolhe seu chefe.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, os capitães começam a dizer o alfabeto o mais depressa que podem. Tão logo o terminam, os vizinhos da esquerda fazem o mesmo para depois cederem a vez aos companheiros seguintes e assim sucessivamente, até o grupo terminar vencendo a equipe que primeiro consegue, sem soltar letras nem jogadores. Quem erra deve recomeçar do ponto em que cometeu a falha, sem perder tempo.

10) **ADIVINHA QUE É:** - (CALMO)

Formação: Em círculo. Uma criança no centro de olhos fechados.

Desenvolvimento: Uma criança do círculo irá puxar a orelha (devagar) do companheiro que está no centro fazendo o mínimo de barulho possível, voltando ao seu lugar. Então pergunta: “__Advinha quem é”. A criança do meio deverá abrir os olhos e adivinhar quem puxou a sua orelha. Se não conseguir, esta ocupará o seu lugar.

11) **APANHAR O LENÇO:** - (ATIVO)

Material: Um lenço

Preparação: Duas linhas paralelas distantes 8 a 10 m. Marca-se o centro do campo onde se coloca o lenço.

Formação: Os jogadores formarão dois partidos dispostos atrás da linha. Todos serão numerados. Cada partido com os mesmos números.

Desenvolvimento: O professor gritará um número e os jogadores chamados correrão até o centro, terão como objetivo apanhar o lenço e voltar a sua fileira. No caso de um conseguir apanhar o lenço o outro deverá persegui-lo e tocá-lo antes que ele consiga atingir a fileira.

Pontos: Alcançará dois pontos para o seu partido o jogador que conseguir apanhar o lenço e voltar a fileira sem ser tocado.

12) **ABAIXAR-SE:** - (MODERADO)

Material: 3 bolas

Formação: Crianças dispostas em 3 colunas. A frente de cada coluna a uma distância aproximadamente 1 metro do primeiro colocado, ficará o “capitão” de cada equipe. Este segurará a bola

Desenvolvimento: A um sinal dado, o capitão atirará a bola ao primeiro de sua coluna que a devolverá e logo em seguida abaixará. O capitão jogará a bola para o segundo da coluna que agirá como o primeiro e assim sucessivamente. A última criança da coluna ao receber a bola gritará “viva”, marcando ponto para sua equipe.

13) **A SOPA ESTÁ PRONTA:** - (MODERADO)

Material: Gorro de cozinheiro

Formação: Crianças sentadas ou em pé em roda

Desenvolvimento: Uma criança é escolhida para ser o “cozinheiro” e fazer a sopa. Recebe o gorro de cozinheiro e caminha em volta da roda escolhendo crianças para representarem os diversos legumes, a carne, a massa, etc. Estas devem segui-lo até que o cozinheiro diga: “__A sopa está pronta”. Neste momento todos correm para ocupar um lugar na roda. A criança que não conseguir entrar na roda ocupará o lugar do cozinheiro.

14) **ATENÇÃO! CONCENTRAÇÃO!:** - (CALMO)

Formação: Em círculo, sentados na sala de aula ou à vontade.

Desenvolvimento: Ao iniciar o jogo, todos dirão: “__ Atenção! Concentração!” Logo em seguida baterão palmas 3 vezes.

“__ Atenção” - 3 palmas

“__ Concentração” - 3 palmas

“__ Diga o nome” - 3 palmas

“__ Nome de” - 3 palmas

A seguir o professor ou uma criança por ele indicada falará e os demais baterão palmas da seguinte maneira:

“__ Uma fruta” - 3 palmas

“__ Que você” - 3 palmas

“__ Mais gosta” - 3 palmas

Logo após da ordem indicada pelo professor cada criança dirá o nome de uma fruta e baterá 3 palmas, que será acompanhada por todo o grupo.

Depois de todos os alunos tiverem dito o nome de uma fruta, o professor ou outro aluno, sem intercessão, continua a brincadeira, dando nova ordem. Poderão ser lembrados: nomes de cidades, bairros, países, acidentes geográficos, vultos históricos, compositores, artistas, etc. Pagarão prendas os que errarem.

15) **ATA E DESATA:** - (ATIVO)

Material: 1 estaca, 1 fita colorida e uma cadeira para cada partido.

Desenvolvimento: Uma estaca e uma fita colorida para cada partido. Como para o "Revezamento Simples em Coluna". Sobre a linha de retorno e bem em frente a cada partido, coloca-se uma cadeira, à qual se amarra, com um lado frouxo, uma fita. Semelhante ao do revezamento acima, devendo cada jogador ir até à cadeira, desatar o laço (ou atá-lo, conforme o caso), deixando a fita sobra o assento, antes de voltar para bater na mão do seguinte. A fita é hora atada ou desatada pelos componentes de cada partido.

Faltas: Constituem faltas, que acarretam ao partido perda de um ponto, além das indicadas pelo revezamento simples: deixar de atar (ou desatar) a fita; dar um laço que não se mantenha firme, até o jogador seguinte chegar à cadeira.

Variantes:

- * A fita, depois de desamarrada, não é deixada na cadeira, mas trazida na mão e entregue ao jogador seguinte.
- * Após de cada partido e a 3 m do último jogador, fica outra cadeira. Cada criança corre para o lugar onde a fita está amarrada, desata-a e leva-a para o lado oposto, deixando-a presa em outra cadeira.
- * Em variante encontrada na *Coréia*, cada criança tem uma flor de papel, com barbantes dos lados. Ao chegar a sua vez, amarra a flor numa estaca, a qual findo o jogo, está coberta de flores.

16) BORBOLETAS E FLORES: - (MODERADO)

Material: Um apito ou chocalho.

Preparação: As crianças são divididas em dois grupos iguais: "borboletas" e "flores". As flores ficam pelo campo, de cócoras e bem afastadas cerca de 1 metro umas das outras.

Desenvolvimento: Ao sinal do professor, as borboletas põem-se a dançar por entre as flores. É bom limitar o espaço, para que as borboletas param imediatamente de dançar e as flores, na posição em que se encontram, tentam tocá-las. Quando alcançadas, as borboletas devem ficar de cócoras, junto com as flores. É bom limitar o espaço para que as borboletas não permaneçam muito longe das flores.

17) BARRA MANTEIGA: - (ATIVO)

Formação: São traçadas no chão, duas linhas paralelas, distantes entre si aproximadamente 15 metros. Atrás das linhas, dois grupos de crianças dispõem-se em fileiras, uma de frente para a outra.

Desenvolvimento: A seguir, é decidido o grupo que dará início ao jogo. Este grupo, por sua vez, escolhe um dos seus componentes, o qual deve deixar a sua fileira adversária, cujos integrantes devem estar com uma das mãos estendidas (palmas para cima) e com os pés preparados para uma possível corrida rápida. Ao chegar, a criança bate com uma das mãos levemente nas palmas de seus adversários. De repente, bate fortemente na mão de um deles e corre em direção à sua fileira, tentando fugir do adversário desafiado que procura alcançá-lo. Cruzando sua própria linha sem ser tocado, o desafiante está a salvo. Se alcançado, ele deve passar para o outro grupo da criança que o alcançou. Agora, o desafiado anteriormente, é o desafiante diante do grupo contrário. Vencerá o jogo, o grupo que em determinado tempo limitado pelos participantes, obtiver o maior número de prisioneiros.

Observação: Em algumas regiões, o desafiante, enquanto passa as mãos nas palmas dos demais, declama: " __ Barra manteiga, na fuça da nega" (repete quantas vezes quiser) e de repente diz: " __Minha mãe mandou bater nessa daqui." Nesse momento é que sairá correr.

18) BARREIRA: - (MODERADO)

Formação: Formar duas fileiras que se defrontam, os elementos de cada fileira permanecem lado a lado. Uma das fileiras será a "barreira", os jogadores passam os braços no ombro do companheiro do lado e ficam com as pernas um pouco afastadas, encostando o pé no do colega ao lado. A outra fileira será de "empurradores", sendo que os jogadores ficam de mãos dadas.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, os "empurradores" tentam quebrar ou passar através da "barreira", sem largar as mãos. Os elementos da "barreira" tentam impedir a passagem. Depois do tempo determinado, trocam-se os lados.

19) BOLA CENTRAL: - (MODERADO)

Material: Uma bola

Formação: Crianças em círculo bem aberto. Bola no centro onde ficará um jogador.

Desenvolvimento: A criança do centro atirará a bola a um companheiro do círculo, o qual deverá apanhá-la, colocá-la no centro, e, finalmente, saindo por onde lhe convier, em perseguição a primeira. Enquanto isso, tendo saído pelo vão, deixado no círculo, a criança que estava no centro procurará tocar novamente na bola sem que seja atingido pelo perseguidor.

Vitória: Vencerá dos dois, aquele que alcançar o próprio objetivo. O vencedor ocupará o centro na repetição do jogo.

20) BOLINHA: - (MODERADO)

Material: Uma bola

Preparação: Organizam-se 4 fileiras iguais de jogadores, dispostos em cruz, como raios perpendiculares de uma circunferência. Todos ficam sentados, exceto um que permanece de pé, com a bola. Cada qual marca o seu lugar com um círculo no chão.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador destacado, põe-se a correr em volta do círculo, determinado pelas fileiras. De repente, põe a bolinha junto a um dos que ocupam as extremidades externas dos grupos. Todas as crianças daquele grupo se levantam e saem a correr em torno da roda, passando por fora das outras 3 fileiras. Enquanto isso, quem pos a bolinha no chão e que antes não possuía lugar certo, coloca-se no lugar desocupado mais próximo do centro. As crianças que vão terminando a corrida apoderam-se dos círculos vazios ficando desalojado o último que chegar. Este pega a bolinha e recomeça a brincadeira, deixando-a cair após algumas voltas ao redor do círculo, junto a alguma fileira.

21) BOLO DE FUBÁ: - (MODERADO)

Preparação: As crianças formam um círculo de mãos dadas, ficando uma no centro da roda.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador central caminha ao redor do círculo (por dentro tendo as mãos levantadas). De súbito, abaixa-se e bate nas mãos de dois companheiros da roda, os quais saem a correr em direção contrária. Enquanto isso, quem "cortou o bolo", apossa-se de um dos lugares deixados vagos. O primeiro a terminar a volta entra pelo lugar vazio vai ao centro da roda e diz depressa: " __bolo de fubá, já estou cá", enquanto o último a chegar ocupa o lugar deixado vago na roda.

22) BOLA NA CESTINHA: - (MODERADO)

Material: Uma bola

Formação: As crianças formam uma coluna com exceção de duas que a uma certa altura da coluna formam a cesta (dão as mãos mantendo os braços bem alto). A primeira da coluna recebe a bola.

Desenvolvimento: A criança tenta atirar a bola na “cesta”. Acertando, vai colocar-se no fim da fila. Se errar, troca de lugar com um dos companheiros que formam a cesta. Depois de todas as crianças terem uma oportunidade, o professor pode afastar a cesta pouco mais distante do grupo.

23) BATATA QUENTE: - (MODERADO)

Material: Um lenço

Formação: Crianças em círculo assentadas, um em pé no centro

Desenvolvimento: Ao sinal, um jogador atirará o lenço que é a “batata quente” a outro. Sem demorar, este deve arremessá-lo a qualquer jogador. Enquanto isso, o do meio do círculo corre, procurando apanhá-lo (o lenço). Ao conseguir seu intento, tomará o lugar do jogador que o tiver arremessado e este irá para o meio do círculo.

24) BOM DIA: - (CALMO)

Material: Um lenço

Formação: De mãos dadas as crianças formam um círculo. No interior deste permanecerá um jogador com os olhos vendados.

Desenvolvimento: O círculo gira para a direita ou para a esquerda. Quando o jogador do centro bater o pé no chão o círculo para de girar. A criança do centro aponta para um jogador e este dirá: “__Bom dia”. O do centro terá que o reconhecer pela voz, dizendo o seu nome. Caso erre, ainda terá o direito de apresentar mais dois nomes. Acertando, o que foi apontado ocupará o centro e o outro o substituirá na roda, do contrário, o jogo prosseguirá até que o do centro, fazendo novamente parar o círculo mencionar acertadamente o nome do companheiro.

25) BRINCADEIRAS: - (CALMO)

Formação: As crianças dispõem-se em semicírculos sendo uma escolhida para começar.

Desenvolvimento: Quem deve iniciar levanta-se e começa a representar, por gestos, um brinquedo qualquer, cabendo aos outros identificá-lo. O primeiro a acertar, troca de lugar com ele, passando a dramatizar outro brinquedo sucessivamente.

26) BOLA AO TÚNEL: - (MODERADO)

Material: 2 bolas

Formação: Crianças divididas em iguais números de jogadores formarão 2 colunas e ficarão com as pernas ligeiramente afastadas.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início o 1º jogador de cada coluna de posse da bola passá-la-á para o seu imediato fazendo-a rolar até ele entre as pernas. Do mesmo modo os demais receberão a bola e irão passando. Logo que ela chegue ao último jogador, este a tomará e virará a ocupar o primeiro lugar na coluna. O jogador prosseguirá vindo, sempre o último para frente. Vencerá a coluna que terminar primeiro a corrida, isto é, aquele cujo jogador que ocupara a frente no início da partida, tomar o 1º lugar outra vez.

27) BANDEIRA: - (CALMO)

Preparação: Crianças em círculo. Cada criança recebe o nome de uma das cores de nossa bandeira por ordem: verde, amarelo, azul e branco. No centro traça-se um círculo menor.

Desenvolvimento: O professor inicia o jogo dizendo o significado de uma das cores. Ex: “As matas do Brasil”. Todas as crianças que representam o significado de verde devem ir para o círculo central. A criança que errar deixando de ir quando o significado correspondente à sua cor, ou indo fora do tempo sairá do jogo até que outro erre salvando-o.

28) BOLA EM ZIG ZAG: - (MODERADO)

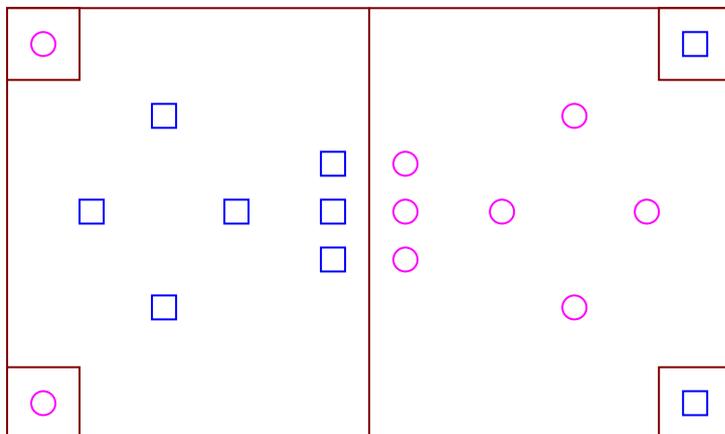
Material: Uma bola

Formação: Crianças dispersas em duas fileiras que se defrontam

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o primeiro jogador de uma das fileiras, atira a bola ao primeiro jogador da fileira oposta; este joga ao segundo da primeira fila e assim sucessivamente. Chegando ao último jogador, a bola deverá voltar ao primeiro, cruzada da mesma forma.

Observação: O jogador que deixar cair a bola deverá apanhá-la e só poderá jogá-la depois de voltar ao seu lugar.

29) BOLA AOS CANTOS: - (ATIVO)



Material: Uma bola de basket-ball

Formação: Jogadores separados em 2 partidos. Cada grupo terá dois “capitães” os quais ocuparão os quadrados no campo adversário. Os demais jogadores “guardas” ficarão espalhados no próprio campo.

Desenvolvimento: No centro do campo o juiz atirará a bola entre dois guardas adversários. Estes experimentarão apanhá-la, ou não sendo possível, tocá-la de modo com que um partido consiga fazê-lo. Qualquer guarda que estiver da posse da bola deverá jogá-la a um capitão de seu partido ou a outro guarda que, em situação favorável, possa arremessá-la com maior probabilidade de êxito. Os guardas adversários tentaram interceptar a bola para ato contínuo, enviá-la a um de seus capitães.

Faltas: 1 - O capitão sair do quadrado, pois a ele só será permitido avançar um dos pés.
2 - O guarda entrar num dos quadrados do canto
3 - Correr tendo a bola na mão.

Quando o jogador cometer uma destas faltas, a bola será entregue a um adversário, o qual jogará para o capitão sem que o grupo contrário possa interferir.

Pontos: Marca-se um ponto toda vez que o capitão apanhar a bola no alto

Vitória: Será vencedor o partido que fizer 15 pontos.

30) BARATA ASSUSTADA: - (MODERADO)

Material: Uma bola

Preparação: As crianças formam um círculo bem grande conservando bastante espaço entre si. Uma delas recebe a bola.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, a bola vai ser passada de uma em uma à volta do círculo, o mais depressa possível, sem faltar ninguém. A certo apito ela é mandada na direção contrária sem perda de tempo. Os sinais são dados a intervalos irregulares, ora demorados, ora seguidos com rapidez para exigir atenção contínua dos jogadores. Quem não obedecer prontamente a ordem e não arremessar a bola depois do sinal, paga uma prenda. A vitória é dos jogadores que termina a brincadeira e não pagam prendas.

Prendas: Imitar um bicho, pular agachado, cantar, etc.

31) BORRACHINHA: - (CALMO)

Material: Uma borrachinha pequena

Preparação: Crianças sentadas em círculo, tendo ao centro um jogador destacado. Entrega-se a borrachinha a um componente da roda, sem que o do meio perceba.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, as crianças do círculo põe-se a passar a borrachinha de mão em mão procurando fazer com que o jogador destacado não perceba que a tem. A um sinal dele todos ficam quietos, cabendo ao do centro adivinhar quem a tinha nas mãos para a brincadeira recomeçar. No caso contrário, tem direito a mais tentativa, finda as quais a borrachinha recomeça a ser passada, para que ele tente novamente localizá-la. Se, ainda assim, o jogador central não consegue descobri-la paga uma prenda e cede seu lugar a outro. Esgotado o tempo previsto, a vitória é dos que não pagaram prendas.

32) BATATINHA FRITA: - (MODERADO)

Formação: Traça-se no chão uma linha de partida. Os jogadores ficam numa linha e um de costas a 8 ou 10 metros de distância.

Desenvolvimento: O jogador destacado diz rapidamente: “__Batatinha Frita, 1, 2, 3”, enquanto os outros avançam como podem, andando ou correndo para alcançar o jogador em destaque. Ao dizer 3 ele se volta para os companheiros que devem parar sem que o 1º os veja em movimento. Faz retroceder a linha de partida os jogadores que consegue ver em movimento. Volta-se de costas e começa o jogo novamente. O jogo termina quando um dos jogadores consegue tocar o que está de costas. Este ganha o jogo cabendo-lhe a vez de contar.

33) BAILARINO: - (CALMO)

Material: Uma vassoura.

Desenvolvimento: Dançar com uma vassoura, ao som do canto dos outros.

34) BARRA BOLA: - (ATIVO)

Material: Uma bola

Formação: Traçam-se duas linhas paralelas distantes 10 metros uma da outra. Atrás das linhas será o campo de cada um dos times. Os times terão um número igual de crianças.

Desenvolvimento: Ao iniciar o jogo, o time escolhido para a partida pega a bola e um de seus componentes arremessa com violência para o campo contrário. Se a bola não for apanhada no ar, aquela que a pega no chão terá que devolvê-la também com violência para o campo contrário; se a bola for apanhada no ar, aquele que o fizer passará para o campo oposto, como espião do seu time. O espião deve procurar sempre apanhar a bola do adversário, para poder passá-la as mãos de um dos componentes de sua turma. E, se este conseguir apanhar a bola antes de cair no chão, também passará para o campo contrário como espião. Vencerá o time que conseguir o maior número de espiões no campo oposto (se houver tempo determinado para a partida) ou o time que passar a totalidade de seus membros, no caso da partida não ter tempo determinado.

35) BARRA MANTEIGA: - (ATIVO)

Formação: Traçam-se duas linhas paralelas com uma distância razoável entre elas. Atrás de cada uma ficarão de pé as crianças dos dois times com um número igual de componentes.

Desenvolvimento: Dada a partida uma das crianças do time escolhido para dar a saída, corre e passa a mão sobre as mãos estendidas dos “inimigos”. De repente dá um tapinha na palma da mão de um deles (o desafiado) e sai correndo de volta ao seu lugar. O desafiado deverá sair correndo atrás do desafiante. Se conseguir pegá-lo antes que ele atinja seu campo levá-lo-á como prisioneiro para o seu partido, e o time que perder o jogador nomeará outro para fazer novo desafio ao inimigo. Se não conseguir pegá-lo, o desafiante ficará em seu lugar enquanto ao desafiado caberá fazer novo desafio. Depois de esgotado o tempo estipulado para o jogo, vence a turma que contar maior número de prisioneiros.

36) BAMBOLÊ: - (MODERADO)

Material: 1 bambolê

Desenvolvimento: A criança coloca na cintura e gira, girando, também, a cintura no embalo do aro. Com a prática, passa-se para o pescoço, braços e pernas.

37) CABECA PEGA O RABO: - (MODERADO)

Formação: Formar colunas de mais ou menos oito elementos, cada um segurando na cintura do companheiro da frente.

Desenvolvimento: O primeiro jogador tenta pegar o último da coluna, que procura se desviar para não ser pego. Se conseguir, o primeiro jogador da coluna troca de lugar com o último.

38) COM QUEM ESTÁ O RABINHO?: - (CALMO)

Material: Um lenço

Preparação: Crianças em círculo sentadas. No centro um segurando o lenço com as mãos para trás de olhos fechados.

Desenvolvimento: Um do círculo vem e apanha o lenço do colega, volta ao lugar e esconde o lenço. Quando o professor avisa, o do centro abre os olhos e adivinha com quem está o rabinho. Se acertar, escolhe um substituto, se não, o aluno que está com o rabinho vai para o centro.

39) CONTRÁRIO: - (CALMO)

Desenvolvimento: Uma criança é escolhida no grupo por fórmula de escolha. Ela ordena para as demais: "___ Andem para frente" E elas deverão andar para trás, executando as ordens sempre pelo contrário. As crianças que forem errando irão sendo excluídas. A última que ficar será a que irá dar as próximas ordens para que a brincadeira prossiga.

40) CACA AO LADRÃO: - (MODERADO)

Formação: Os jogadores de mãos dadas formam 2 círculos concêntricos. Para o centro destaca-se um deles, "o ladrão" e fora do círculo fica "o guarda"

Desenvolvimento: Dado o sinal de início o guarda sai em perseguição ao ladrão que corre procurando fugir e buscando complicados caminhos entre os dois círculos. O guarda deverá seguir exatamente o mesmo itinerário do ladrão, se errar será excluído e substituído pelo jogador que estiver a sua direita no momento em que a falta for cometida. Se o ladrão for preso dois outros jogadores, um de cada círculo será escolhido.

41) CORRIDA DE REVEZAMENTO: - (MODERADO)

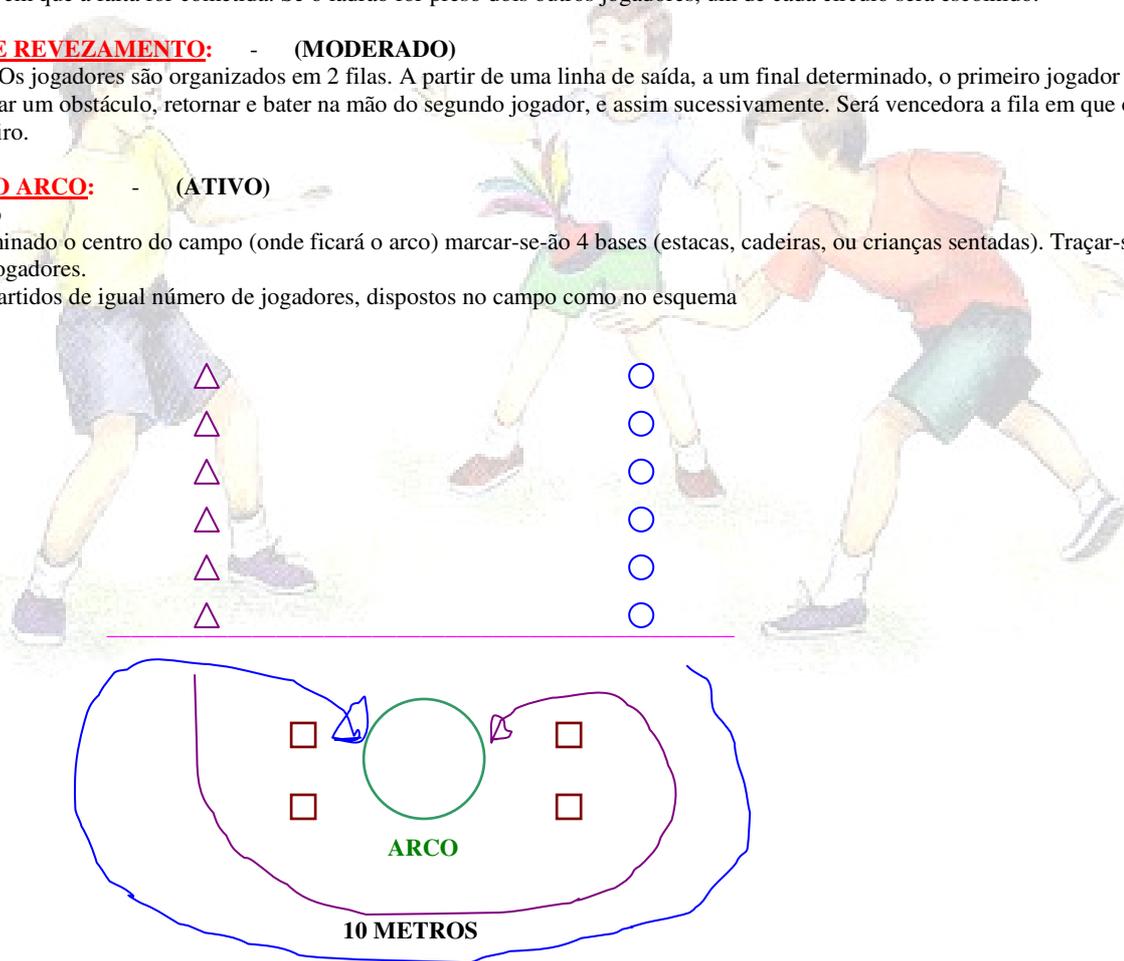
Desenvolvimento: Os jogadores são organizados em 2 filas. A partir de uma linha de saída, a um final determinado, o primeiro jogador de cada fila deve correr contornar um obstáculo, retornar e bater na mão do segundo jogador, e assim sucessivamente. Será vencedora a fila em que o primeiro voltar a ser o primeiro.

42) CORRIDA AO ARCO: - (ATIVO)

Material: Um arco

Marcação: Determinado o centro do campo (onde ficará o arco) marcar-se-ão 4 bases (estacas, cadeiras, ou crianças sentadas). Traçar-se-á uma linha de saída dos jogadores.

Formação: Dois partidos de igual número de jogadores, dispostos no campo como no esquema



Desenvolvimento: Ao sinal dado, o primeiro jogador de cada grupo sairá correndo, passando pelas bases até atingir a "marca central". Marcará um ponto para seu partido o jogador que chegar primeiro. A ação será repetida pelos demais, sendo dado um sinal para cada saída estando sempre opostos na linha de partida, a primeira criança de cada coluna. Terminada a corrida cada criança coloca-se atrás da última de sua coluna.

Faltas: 1 - Não observar a colocação na linha de partida

2 - Não passar por todas as bases.

Vitória: Será da equipe que fizer maior número de pontos.

43) CASTANHOLAS NUMERADAS: - (CALMO)

Preparação: Jogadores em círculo, numerados a seguir (1,2,3,4,5,...)

Desenvolvimento: O jogador número 1 dá início do jogo, executando os seguintes movimentos:

1 – Bate com as mãos espalmadas na coxa;

2 – Bate palmas;

3 – “Castanholas” com a mão direita (estalar os dedos), ao enunciar seu próprio número;

4 – “Castanholas” com a mão esquerda, ao enunciar o número 2.

O portador do número 2 ao ouvir seu número, continuará o jogo, procurando executar todos os movimentos já realizados pelo aluno líder. Todos os companheiros executarão os mesmos movimentos, enquanto aguardam a chamada de seus números. O ritmo deverá ser mantido durante a realização do jogo. Após terem os jogadores automatizados os movimentos os números poderão ser chamados salteadamente.

Nota: Os números poderão ser substituídos pelo nome (prenome) dos alunos, promovendo melhor camaradagem entre eles.

44) CABRA-CEGA: - (MODERADO)

Material: 1 lenço e um saquinho de farinha.

Desenvolvimento: - Cabra cega?! - Senhor. - De onde vieste? - De trás da serra. - Que trouxeste? - Um saquinho de farinha. - Dá-me um bocadinho/ - Não chega p’ra mim mais minha velha. As crianças todas tentam beliscar o saquinho de farinha que a cabra-cega, de olhos vendados, no meio da roda tem em uma das mãos; e ela tenta agarrar as que lhe aproximam. A que se deixa prender, ou tocar, passa a ser cabra-cega e a brincadeira recomeça.

45) CABO DE GUERRA: - (ATIVO)

Material: 1 corda.

Formação:

(Puxar a corda)

Os partidos alinham-se, com os jogadores uns atrás dos outros, segurando cada lado metade de uma corda dividida igualmente entre ambos. A um dado sinal, começam a puxar a corda. Ganha o partido que se apossar dela toda, ou que houver conquistado a maior parte da corda ao cabo de um período de um ou dois minutos.

(Cadeia)

Os partidos alinham-se atrás dos seus respectivos chefes, e cada jogador segura pela cintura o que lhe fica em frente. Os dois chefes, que se defrontam, seguram uma vara em posição horizontal, perpendicularmente a uma linha traçada no solo. A um sinal os partidos puxam para trás, tratando cada um de fazer todos os jogadores do lado oposto atravessarem a linha. Para tornar o jogo mais fácil, pode-se marcar uma segunda linha a 1,50 m (ou menos) de cada lado da linha central, ganhando o grupo que obrigar os outros a passarem essa marca.

(Em fileira)

Este interessante jogo de tração pode dispensar a corda. Na sua mais simples forma, os partidos formam fileiras de cada lado de uma linha traçada no soalho ou no chão. Consiste o jogo em puxar os membros do partido oposto, fazendo-os atravessar a linha. O jogador que for assim arrastado passará para o partido dos seus capturadores. Usando-se uma corda como linha de divisão entre os partidos, os jogadores colocam-se nos seus respectivos lados, com as mãos na corda, puxando os outros por meio dela. Uma outra variante estipula o uso de varas para cada par de jogadores contrários.

(Caseiro)

Ata-se, no meio de um longo barbante, uma bala, uma ameixa ou qualquer outra guloseima. Cada um dos dois competidores recebe uma extremidade do barbante, que deverá fazer desaparecer rapidamente na boca, no esforço de chegar primeiro à presa. O vencedor poderá comê-la.

46) CHICOTINHO QUEIMADO: - (CALMO)

Desenvolvimento: Uma criança esconde o chicotinho queimado, geralmente uma correia velha, enquanto as demais tapam os olhos. Depois, as demais vão procurar o chicotinho. Conforme uma criança esteja mais distante, a que escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Conforme mais perto, dirá que está quente. Dirá também que está esquentando ou esfriando conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. “Estar pelando” é estar muito perto do chicotinho. A criança que achar o chicotinho queimado sairá correndo batendo com ele nas demais. E é ela que irá escondê-lo da próxima vez.

47) CHICOTE QUEIMADO MUSICADO: - (CALMO)

Material: Um objeto pequeno

Formação: Crianças em círculo. Um elemento destacado

Desenvolvimento: Inicia-se o jogo escondendo o objeto. O elemento destacado será chamado e procurará encontrá-lo, guiado pelo canto dos companheiros que cantaram mais alto ou mais baixo uma melodia, à medida que o jogador se aproximar ou se afastar do local onde se encontra o objeto escondido. Ao encontrá-lo, os companheiros baterão palmas, festejando o jogador “vitorioso”, que escolherá, então, seu substituto.

48) CORRIDA CONTRÁRIA AOS PARES: - (MODERADO)

Preparação: As crianças dispõem-se em rodas, de mãos dadas, todas voltadas para o centro. Um par de jogadores fica por fora.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o par deslocado em volta do círculo tocam de repente nas mãos unidas de dois companheiros da roda. Esses saem a correr, sem se largarem as mãos, na direção oposta à do par que os desafiou. Cada dupla tenta, então, dando à volta a roda por seu lado, ocupar os lugares agora vagos no círculo. Quem não consegue, vai para fora. Recomeçará a corrida em torno da roda a fim de provocar outras duas crianças. O par que não conserva as mãos dadas perde o direito de ocupar os lugares vazios.

49) CARA OU COROA: - (ATIVO)

Material: Uma moeda

Preparação: Traçam-se no chão duas linhas distanciadas uns 20 metros. Os piques. No centro os partidos – Cara ou Coroa – com igual número de jogadores, em 2 fileiras, defrontando-se.

Desenvolvimento: O professor atirá a moeda para o alto e os jogadores aguardarão a queda para verificar que face ficará voltada para cima – Cara ou Coroa. O professor anunciá-la-á em voz alta e o grupo do partido correspondente à face anunciada fugirá para os seus piques (a sua retaguarda) perseguidos pelos jogadores do outro partido. Os que forem alcançados serão incorporados ao partido contrário, passando a agir juntamente com os novos companheiros. Novamente os dois partidos aproximarão do centro e o professor jogará a moeda.

Vitória: Será vencedor o partido que, findo o tempo marcado, tiver maior número de crianças.

50) CORRE COMPADRE: - (ATIVO)

Material: Uma bola leve que corre com facilidade

Preparação: Riscam-se no chão duas paralelas, bem afastadas umas das outras, a fim de limitar o campo. Atrás de uma delas, enfileiram-se os jogadores tendo ao lado o professor de posse da bola.

Desenvolvimento: Para iniciar o professor grita: “__Corre compadre” e impulsiona a bola para frente fazendo-a rolar com velocidade, em direção a outra linha. A essa voz os jogadores saem a correr, procurando atingir a linha de chegada antes da bola. A vitória é dos que conseguem tal coisa.

51) CACHORROS E COELHINHOS: - (MODERADO)

Formação: Unindo as mãos duas a duas as crianças formarão “tocas” abrigando cada uma um “coelho”. Haverá sempre um “coelhinho” sem toca e um “cachorrinho”

Desenvolvimento: Perseguido pelo cachorrinho o coelhinho se alojará em uma das tocas do qual o ocupante se retirará imediatamente para lhe ceder a morada. O coelhinho desalojado fugirá para não ser alcançado pelo cachorrinho e deslocará outro coelhinho, cujo abrigo se apossará. Quando o cachorro pegar o coelhinho, invertem-se os papéis e o jogo prosseguirá sem interrupções.

52) COELHINHO SAÍDA TOCA: - (MODERADO)

Formação: Grupos de 3 crianças, duas formam a “toca” e abrigam um “coelhinho” no centro com as mãos dadas e os braços estendidos. As várias tocas com os seus coelhinhos ficam dispersas no terreno, afastadas umas das outras, deixando espaços para as corridas. Sobra um coelhinho sem toca no centro do terreno.

Desenvolvimento: À ordem do líder: “__Coelhinho sai da toca”, os coelhinhos trocam de lugar. O coelhinho sem toca procura encontrar moradia. O coelhinho que sobrar continua o jogo.

53) CORRIDA DO SACI: - (MODERADO)

Formação: Crianças dispostas em fileiras segurando com a mão uma das pernas flexionando-a para trás.

Desenvolvimento: Dado o sinal, saem pulando até alcançarem o ponto pré estabelecido

Falta: Será eliminado aquele que sair da posição inicial

Vitória: Caberá ao jogador que chega em primeiro lugar.

54) CATAR OURO: - (MODERADO)

Material: Uma porção de grãos de milho ou pedras de tamanho semelhante.

Formação: Enquanto o grupo se afasta um jogador sorteado esconde os grãos por todo o campo nos lugares mais variados que possa imaginar.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, os jogadores voltam no campo onde procuram encontrar os grãos, dispendo de 5 minutos para juntar o “ouro” que podem. Decorrido este prazo, cada qual apresenta o que achou, vencendo quem acumulou mais grãos, podendo atribuir um valor monetário a cada um. O vencedor vai ser o próximo a esconder o ouro reiniciando o jogo.

55) COELHO BRANCO: - (MODERADO)

Formação: As crianças dispõem-se em círculo bem aberto, tendo ao lado de fora um jogador – “O coelho branco”

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador separado põe-se a correr à volta da roda, devendo bater inesperadamente no ombro de um colega.

Este sai no seu encaicho, enquanto o coelho continua a correr em torno da roda para tentar ocupar o lugar, agora vago no círculo, antes de ser apanhado. Se conseguir, o corredor desafiado reinicia a brincadeira indo tocar outro. No caso contrário, a criança alcançada vai para o “choco”, isto é, centro da roda. Lá fica até outra cometer erro semelhante ao seu, trocando de lugar com ela.

56) CORRIDA ROTATIVA: - (ATIVO)

Material: 4 bandeirinhas ou bastões

Preparação: As crianças divididas em 4 colunas, são dispostas como os raios de um círculo frente para o centro. A última de cada coluna segurará o bastão.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início os últimos jogadores saem correndo para a esquerda e contornam o círculo, chegando aos seus lugares, entregam os bastões aos companheiros imediatos e vão permanecer à frente das colunas, ao mesmo tempo que os outros recuam um passo. As crianças que recebem os bastões repetem a ação de seus antecessores. E assim por diante.

Final: Será considerada vitoriosa a coluna cujo o cabeça (1º) alcançando o centro do círculo, levanta o bastão em primeiro lugar.

57) CORRA SEU URSO: - (ATIVO)

Formação: De costas para o grupo a uma distância de 10 a 15 metros ficará um jogador, o “urso”

Desenvolvimento: Começando o jogo o grupo partirá do pique silenciosamente, tentando chegar o mais próximo possível do “urso”. Aquela que consegue tocá-lo, gritará: “__Corra seu urso”. E voltará correndo juntamente com os companheiros. Desafiado, rapidamente voltará o urso e perseguindo o bando de fugitivos, prenderá com um simples contato de sua mão; as que alcança pegar eliminam-os do jogo ou torna-os seus auxiliares. Prossegue o jogo com novo desafio dos que conseguiram voltar ao pique, havendo maior entusiasmo com a cooperação dos auxiliares na conquista de novos prisioneiros.

Vitória: É conferida ao último prisioneiro.

58) CUIDADO COM O MICO: - (MODERADO)

Material: 2 bolas iguais, tendo uma delas determinada marca, para indicar que representa o “mico”

Preparação: As crianças em círculo, ficando duas delas (bem distantes uma da outra), de posse da bola.

Desenvolvimento: Ao sinal de início cada criança que tem a bola joga-a ao próprio vizinho (da esquerda) o qual faz depressa o mesmo em relação ao companheiro seguinte, assim por diante. As bolas são passadas rapidamente em volta do círculo tendo os jogadores por objetivo fazer com que uma alcance a outra, isto é, o “mico” seja apanhado. Mas cada qual deve evitar que tal aconteça em suas mãos, passando as bolas adiante o mais rápido possível. Quem deixa cair a bola deve recuperá-la sozinho e voltar ao seu lugar para daí continuar. Cada vez que o “mico” é apanhado, interrompe o jogo, sendo excluído o jogador em cujas mãos elas estiverem, e as bolas devolvidas novamente aos jogadores.

59) CORRIDA DE AUTOMÓVEL: - (ATIVO)

Material: Dois bancos ou cadeiras

Preparação: Jogadores separados em dois partidos ficarão sentados, de pernas cruzadas, dispostas em colunas, em frente a cada banco ou cadeira.

Desenvolvimento: Ao sinal de início o primeiro jogador de cada partido se levantará e, correndo, passará atrás do banco; de volta, dará a mão ao segundo companheiro, levantando-o e seguirá com este ao fim da coluna onde se sentará. O segundo prosseguirá a corrida seguindo a ação do primeiro.

Faltas: 1 – O jogador se levantar antes que o anterior lhe dê a mão;
2 – Não passar atrás da cadeira;
3 – Não permanecer sentado depois que tiver corrido;
4 – Sair do alinhamento.

60) CACA BANDEIRA/ BANDEIRA/ PIQUE BANDEIRA/ ROUBA BANDEIRA/ BIMBARRA: - (ATIVO)

Desenvolvimento: As crianças são divididas em dois grupos de igual número. No campo, dividido também em dois, são plantadas duas bandeiras (de cada lado). Cada grupo deve tentar roubar a bandeira do lado oposto, sem ser tocado pelos jogadores daquele lado. Se for tocado fica preso. O lado que tiver mais meninos presos perde e o outro partido consegue finalmente roubar a bandeira.

61) CADEIA: - (ATIVO)

Preparação: As crianças dispersam-se pelo campo de jogo que há de ser suficientemente grande para tornar mínimo o número de acidentes, embora claramente delimitado. O escolhido para ser o pegador distancia-se dos demais.

Desenvolvimento: Ao sinal de início a criança isolada põe-se a seguir os companheiros, devendo dar a mão ao jogador que ele tocar. Assim, aos poucos, vai se formando uma cadeia, em cujas extremidades conservam-se o jogador inicial e o primeiro jogador apanhado. Somente estes dois têm o direito de fazer capturas (tocar nos outros) e, assim mesmo, apenas enquanto a cadeia está intacta. Os fugitivos não podem tentar romper a cadeia. Quando a cadeia se romper a partida termina. O pegador conta os prisioneiros feitos até então e escolhe entre os outros, o seu substituto, para a repetição da brincadeira. Quem desrespeita os limites do campo é considerado apanhado.

62) CARREGAR O PATINHO: - (ATIVO)

Material: Um lenço colorido, (ou bandeirinhas, bastões, etc.) para ser o “patinho”

Preparação: Dispõe-se os alunos em dois partidos, cada qual formando uma coluna com o mesmo número de componentes.. Riscando um círculo a frente de cada coluna a uma determinada distância e a certa distância do círculo a linha de retorno.

Desenvolvimento: O primeiro de cada grupo corre até o círculo, nele deixa o lenço (“patinho”), dá a volta atrás da linha de retorno e volta a fim de tocar o segundo e vai para o fim da fila. Este vai buscar o patinho para entregá-lo ao terceiro o qual repete o percurso do primeiro carregador e assim por diante. Ganha a coluna em que todos os participantes fizerem o percurso mais rápido do que os participantes da outra coluna.

63) CÍRCULO DA SORTE: - (MODERADO)

Material: 2 saquinhos de milho ou areia

Formação: Traçam-se dois círculos de 2 metros de diâmetro separados um do outro. No interior delas dois outros círculos concêntricos. Distante 6 metros fica um na linha horizontal. Os jogadores divididos em duas colunas são colocados ao lado dos respectivos círculos. O primeiro jogador ficará com o saquinho de milho.

Desenvolvimento: Iniciando com os primeiros entre as colunas e vão ficar na linha horizontal. Daí jogam os saquinhos para seu círculo, aparecendo em seguida para entregar ao segundo e assentar-se. Os seguintes repetem as ações dos primeiros e assim por diante. Damos 3 pontos se o saquinho cair no círculo central. 2 pontos para o segundo círculo e um ponto para o círculo externo e zero nas linhas. Será vencedor o partido que marcar maior número de pontos e ganhará 5 pontos a coluna que terminar o jogo em primeiro lugar.

64) CORRIDA DE PÉS JUNTOS: - (MODERADO)

Preparação: Dispõe-se os alunos em dois partidos, cada qual formando uma coluna.

Desenvolvimento: Ao sinal de início os primeiros alunos de cada coluna partem aos saltos com os pés juntos até um ponto do campo pré determinado. Voltam em corrida normal à linha de partida tocando na mão do companheiro seguinte a qual se acha estendida, colocando-se em seguida atrás do último jogador do seu partido. Os demais jogadores procedem como os primeiros. Será vencedor a coluna que termina em primeiro lugar.

65) CLASSE EM REVISTA: - (CALMO)

Formação: Crianças sentadas a vontade, orientador à frente

Desenvolvimento: Para iniciar o orientador diz: “__ Passando em revista a classe, notei que faltava o... (fulano)”. O aluno solicitado deve responder prontamente que não é ele que falta e sim outro, e nomeando outro colega, e assim por diante. Quem deixa de responder ou gaguejar, é excluído, pagando prenda no final do jogo todos que erraram.

66) CORRIDA SIMPLES: - (ATIVO)

Preparação: Riscam-se no chão duas paralelas, as linhas de partida ___ chegada, separadas por uma distância proporcional à capacidade do grupo. Atrás da primeira enfileiram-se as crianças deixando bastante espaço entre si. Junto a segunda de frente para o grupo fica o orientador.

Desenvolvimento: Ao sinal de início correm todos em direção à linha de chegada, vencendo o primeiro a transpô-la. Quem cruzar a linha de partida antes do sinal, é desclassificado. Se o grupo for grande pode ser dividido em subgrupos, que farão a corrida um após o outro.

67) CORRIDA DE GAFANHOTOS: - (MODERADO)

Material: 8 bases e 1 bola

Formação: Os jogadores divididos em 2 partidos, são dispostos em 2 colunas, separadas uma das outras pelo espaço de 3 metros mais ou menos. Transversalmente as colunas, marcam-se as linhas de partida e a 3 metros colocam-se as 4 bases, distanciadas 1 metro uma das outras em frente de cada coluna.

Preparação: Ao sinal de início, o primeiro jogador de cada grupo vai empurrando a bola entre as bases (em zigue-zague), até a última, quando inicia a volta da mesma maneira. Ao chegar a linha de partida, coloca-se a bola no chão e o segundo jogador repete a ação do primeiro ao qual vai colocar-se no final de sua coluna. Será vencedor o grupo, cujo último jogador atravessar com a bola em primeiro lugar a linha de partida.

68) CARRINHO DE MÃO: - (ATIVO)

Formação: Jogadores dispõem-se aos pares atrás da linha de partida. Em outra distância pequena, traça-se outra linha paralela que é a linha de chegada.

Desenvolvimento: À voz de preparação o primeiro de cada par abaixa-se, põe as mãos no chão e estende as pernas para trás. O seu parceiro coloca-se de pé por trás dele e o segura pelos joelhos, apoiando-lhe as pernas nos próprios quadris. Ao sinal de início os jogadores correm aos pares. O da frente avançando sobre as mãos e o de trás sobre os pés tentando imitar carrinhos de mão. A vitória é da dupla que primeiro cruza a linha de chegada desde que tenha feito todo percurso na posição indicada.

Observação: Cada vez que um par atingir a linha de chegada os seus componentes trocam de posição. O carregador passa a carrinho e vice-versa, voltando à linha inicial. A vitória cabe aos que primeiro atravessam de volta.

69) CORRE CUTIA: - (MODERADO)

Material: 1 lenço

Formação: Crianças em círculo em pé. Escolher uma criança que correrá em volta do círculo do lado de fora com o lenço nas mãos, cantando e as outras batendo palmas e ajudando também a cantar.

“__ Corre Cutia de noite de dia,
“Debaixo da cama da D. Maria”.

Desenvolvimento: A criança coloca o lenço no ombro de outra e sai correndo em volta do círculo para ocupar o lugar desta que deverá persegui-la. Se o que estiver com o lenço na mão pegar o seu colega, este deverá sair da brincadeira. E assim sucessivamente.

70) CORREIO: - (MODERADO)

Formação: Crianças em círculo, menos uma que fica no centro. As do círculo tomarão nomes de países, cidades.

Desenvolvimento: A criança do círculo dirá: “__ Vai uma carta de a (2 nomes de cidades, estados, etc.) As representantes dos nomes chamados trocarão imediatamente de lugares. Neste momento, quem estiver no centro, procurará ocupar um dos lugares vagos. Aquela que sobrar, fará a chamada de dois outros nomes, prosseguindo o jogo. Para torná-lo ainda mais divertido, a criança do centro gritará: “__Vai uma carta para todas as cidades!” e todas as crianças terão que trocar de lugares.

71) DANÇA DA COBRA: - (MODERADO)

Formação: Formam-se dois partidos iguais, cada qual com quinze crianças pelo menos. Os dois grupos dispõem-se em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída, riscada no chão. Os componentes de cada partido conservam entre si a distância de 1,50m.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o capitão de cada partido corre atrás, a serpentear entre os seus companheiros, tendo o cuidado de passar à frente de cada um. Isto feito coloca-se atrás da coluna, a 1,50m do último companheiro. Só então, grita: “__Já!”, devendo o segundo grupo fazer o mesmo percurso, que depois há de ser sucessivamente imitado pelo terceiro, quarto etc., até o fim. Se algum jogador deixa de passar entre quaisquer companheiros, o partido perde um ponto. É desclassificada a equipe que perde três pontos.

A vitória é do partido que primeiro completa duas vezes seguidas o percurso total, isto é, cujo capitão volta, pela segunda vez, à testa da coluna.

Quando o partido termina o primeiro percurso, o capitão, ao ver-se de novo à frente, grita: “__ Outra vez!”, cabendo ao último recomeçar a dança da cobra, no sentido oposto, isto é, ziguezagueando para frente.

72) DENTRO! FORA!: - (MODERADO)

Formação: Ao redor de um círculo grande ficam as crianças.

Desenvolvimento: O professor ordena Dentro ou Fora e todas as crianças cumprem as ordens pulando com os pés juntos para dentro ou para fora do círculo. De vez em quando o professor repete a mesma ordem. As crianças que erram são eliminadas provisoriamente, isto é, até serem substituídas por outras que cometeram a mesma falta.

73) DEFENDER A CADEIRA: - (MODERADO)

Material: 1 bola e uma cadeira.

Formação: Ficaram as crianças em círculo, exceto uma que estará ao lado da cadeira, no centro.

Desenvolvimento: Dado o sinal uma criança do círculo jogará a bola visando batê-la de encontro a cadeira, a criança do centro não permitirá, devolvendo a bola para o círculo, sem entretanto ter o direito de tocar na cadeira. Aquele que conseguir o objetivo permutará com o do centro.

74) DISCO VOADOR: - (MODERADO)

Material: 1 bola de voleibol

Formação: As crianças formam uma roda bem grande, cada qual marcando o seu lugar no chão com um círculo.

Desenvolvimento: Para iniciar o orientador colocado no meio da roda, lança a bola verticalmente para o alto, cabendo aos jogadores mantê-la no ar, batendo-lhe só com as pontas dos dedos. Ninguém tem o direito de afastar-se mais do que um passo do seu lugar, sendo a bola lançada de um para o outro, sem atender a qualquer ordem ou direção especial. A criança que a deixa cair no chão, sai do jogo, o mesmo acontece a quem a segura na mão, cabendo a vitória aos que ficar por último na brincadeira.

75) DESPERTADOR: - (CALMO)

Formação: Crianças assentadas em roda ficando uma com a bola.

Desenvolvimento: Iniciando o grupo passa a bola de um a um. Inesperadamente o professor diz: “__Já” para interromper a passagem dizendo logo após uma letra. O jogador que então tinha a bola, levanta-a para mostrar que ouviu o sinal e continua a passá-la. Cabe-lhe, porém enumerar quatro palavras começadas com aquela letra, antes da bola voltar até ele. Quem não conseguir é eliminado. O jogador que acertar tem o direito de fazer a próxima interrupção da bola e escolher outra inicial.

76) DEVOLVER A BOLA: - (MODERADO)

Material: 1 bola

Formação: Jogadores em semi círculo, um ao centro de posse da bola.

Desenvolvimento: Este jogador atirará a bola ordenadamente aos companheiros que irão devolvê-la

Faltas: Deixar de apanhar a bola, indo o jogador ocupar o último lugar. Sendo a falta cometida pelo do centro, este permutará com o que estiver arremessado a bola.

77) ESCRAVOS DE JÓ: - (CALMO)

Material: Uma pedrinha para cada jogador

Preparação: Crianças sentadas em círculo do qual faz parte o professor. Cada qual tendo uma pedrinha em sua frente.

Desenvolvimento: Ao sinal de início e ao som da canção “os escravos de Jó”, entoada por todos os jogadores, em movimentos ritmados, passam a pedrinha que tem à frente, para o vizinho a direita. Cada qual vai, então recebendo novas pedras, que manda para frente do vizinho a direita e trazem de volta à sua frente três vezes seguida, sem a largarem. A brincadeira continua com o recomençar da música cuja letra é a seguinte:

Os escravos de Jó, jogavam caxangá

Os escravos de Jó, jogavam caxangá

Tira, bota, deixa o Zambelê ficar

Guerreiros com guerreiros fazem zig, zig, zá

Guerreiros com guerreiros fazem zig, zig, zá

Quem erra é excluído do jogo.

Vitória: É dos últimos que conservam na roda.

78) ENGANAR: - (ATIVO)

Material: 1 bola

Formação: Jogadores de pé com os braços cruzados, formarão um círculo. Um ocupará o centro e terá a bola.

Desenvolvimento: Jogador ao centro atirará ou fingirá atirar a bola para um companheiro, este deverá apanhá-la; mas não descruzará os braços se for enganado. Aquele que deixar a bola cair ou descruzará os braços quando for enganado, será eliminado.

79) ESTAFETA FUNDAMENTAL: - (ATIVO)

Material: 2 halteres

Formação: 2 partidos divididos, cada um deles em duas partes, dispostos no campo, que medirá conforme a turma, de 20 a 50 metros de comprimento.

Desenvolvimento: Dado o sinal pelo juiz o jogador número um de cada partido empunhando um halteres, correrá e irá entregá-lo ao número dois de seu partido, que estará colocado na coluna da fronteira, depois colocar-se-á atrás do último deste lado. O número dois, ao receber o haltere, correrá e entregá-lo-á ao terceiro e continuará correndo para colocar-se atrás do último jogador. O número três de posse do haltere correrá; e assim por diante até que todos tenham corrido.

Faltas: 1 – Sair da linha de partida ao encontro do haltere

2 – Deixar o haltere cair e não voltar para apanhá-lo

Pontos: Marcará um ponto o partido que termina primeiro a entrega do haltere, ou melhor, o que trocar mais rapidamente de lado, não tendo, entretanto, mais de 3 falhas do que o outro.

Vitória: Será do que fizer pelo menos 3 pontos.

80) ESTOU VENDO UMA COISA: - (CALMO)

Preparação: Crianças espalham-se a vontade no campo.

Desenvolvimento: Para começar o professor diz: “__Estou vendo uma coisa.... amarela”, devendo cada criança tentar adivinhar qual dos objetos presentes, desta cor foi escolhida. Quem acerta continua a brincadeira anunciando: “__Estou vendo uma coisa.... verde”, e assim por diante. O professor pode pedir ao aluno que lhe segreda o objeto pensado para evitar que eles mudem de objeto.

Variantes: 1 – Estou vendo uma coisa de ferro.

2 – Estou vendo uma coisa que começa com a letra C.

81) EMAS E PATOS: - (ATIVO)

Formação: Traçar no chão duas linhas paralelas (de partida e de chegada). Crianças enfileiradas atrás da linha de partida.

Desenvolvimento: A ordem de partida é dada com a palavra: “__Emas e Patos”. Gritando Emas as crianças correm normalmente e gritando Patos estas devem colocar-se em posição de cócoras com os braços flexionados e as mãos nos peitos imitando patos. O professor varia as ordens a seu gosto. Será vencedor a criança que primeiro atingir a linha de chegada.

82) ESTÁTUAS: - (MODERADO)

Formação: Crianças em fileiras, atrás de uma linha. De costas para o grupo de 8 a 10 metros fica um jogador isolado.

Desenvolvimento: Para começar a criança destacada põe-se a contar rapidamente, até um número inferior a 10. Enquanto isso, os demais correm ou pulam para alcançá-lo. Inesperadamente o jogador interrompendo a contagem volta-se para os colegas que devem deter-se. Que é surpreendido em movimentos, deve voltar a linha inicial. Continua a brincadeira até que alguém alcance o jogador isolado, passando a substituí-lo para reiniciar o jogo.

83) EXPLOSÃO DA CALDEIRA: - (ATIVO)

Preparação: Num extremo do terreno marca-se o pique. De costas para ele e do lado oposto do campo, dispõem-se as crianças em semi círculo, em torno a um jogador isolado.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador central põe-se a contar uma história, que pode ser conhecida, como: O Corvo e a Raposa, Pinóquio, ou inventada na hora. Inesperadamente, ele anuncia: “__ Nisto, a caldeira explodiu”, correm todos para o pique perseguidos pelo contador de histórias. O primeiro a ser apanhado troca de lugar com ele, cabendo-lhe reiniciar a brincadeira, desde que não se tenha deixado pegar de propósito. Quem, na ânsia de fugir, desrespeitar os limites laterais do campo é considerado apanhado.

84) FOGO NA MONTANHA: - (ATIVO)

Preparação: As crianças aos pares formam dois círculos concêntricos, de frente para o centro. As do círculo interno darão as mãos mantendo os braços bem esticados; as do círculo externo colocar-se-ão bem atrás de seus pares. Uma criança destacada irá para o centro da roda.

Desenvolvimento: Para dar início ao jogo a criança do centro gritará: “__Fogo na montanha! Corram companheiros, corram!”, imediatamente, os do círculo externo, voltando-se para a direita ou para a esquerda, conforme combinação prévia, começam a correr em volta do círculo interno, enquanto neste os colegas como também o do centro ficará batendo palmas. Quando o do centro parar de bater, ele e os companheiros do círculo interno cruzarão as mãos colocando-as sobre as próprias cabeças. Isto será sinal para o círculo externo cessar a corrida, cada elemento procurando imediatamente colocar-se à frente de um companheiro do círculo interno, desse mesmo modo, a criança do centro arranja um par sobrando. O jogo recomeçará tendo as crianças do círculo interno passando a ocupar o círculo externo e vice-versa.

85) FRADE: - (ATIVO)

Formação: Crianças à vontade em grupo junto ao professor que fará o papel de “Frade”

Desenvolvimento: A brincadeira começa com o seguinte diálogo entre o “Frade” e o grupo (em coro):

Frade: Frade Bento é o Frade
Crianças: Frade
Frade: Na boca do forno
Crianças: Forno
Frade: Tirai um bolo
Crianças: Bolo
Frade: Tudo que o mestre mandar
Crianças: Faremos todos
Frade: E se não fizer?
Crianças: Levaremos bolo
Frade: Quem sabe imitar... “um avião”?

Dado a sugestão o professor incentivará a todas as crianças observando as que melhor fizerem a imitação e levando o grupo a imitá-lo também.

Verificação: Que todas as crianças tentarão executar a voz de “Frade bento é o Frade”, diálogo ao fim do qual a imitação é sugerida. Ex: imitar um sapo, o patinho, o macaquinho, etc. Assim o professor aproveitará a oportunidade para levar os alunos a realizarem uma série de exercícios imitativos de pular, correr, saltar, etc.

86) GATOS E RATOS: - (ATIVO)

Preparação: Jogadores dispostos em 2 fileiras paralelas, de costas. Cada “gato” tem seu “rato” na fileira correspondente.

Desenvolvimento: Ao primeiro sinal, as crianças caminham para frente, afastando-se. Ao segundo sinal, todos correm e os gatos apanham seus ratos. Reorganizadas as fileiras, trocam-se as tarefas.

87) GATO ASSUSTADO: - (MODERADO)

Preparação: Crianças em grupos de 3. Dois de mãos dadas formam a “casa” e um dentro, o “gato”.

Desenvolvimento: Iniciando as casas giram em volta dos gatos, ao som de música animada. Terminada a canção, os gatos vão para o centro formar uma rodinha juntamente com o gato sem casa. Repetem então a mesma música, e no final todos os gatos correm em busca de uma casa. Quem fica sem casa vai para o centro reiniciar a brincadeira.

88) GUARDA DO ZOOLÓGICO: - (CALMO)

Formação: Crianças em círculo. Uma criança no centro: o “guarda”

Desenvolvimento: O guarda do zoológico indica várias crianças e grita: “__ Aqui estão os cachorrinhos”. A este sinal tais crianças imitam os cachorrinhos. O guarda então designa outras crianças e lhes dá o nome de outro animal que elas deverão imitar. Depois de ter dado 3 ordens o guarda escolhe seu substituto.

89) GENERAL: - (ATIVO)

Formação: Crianças em forma “os soldadinhos” – a frente o professor – “o general”.

Desenvolvimento: Os soldadinhos ouvirão atentamente as ordens dada pelo general executando-as a seguir.

Ordenar: As mais diversas ordens podem ser dadas, como por exemplo: marchar, correr, parar, sentido, continência, tocar tambor, cantar, tocar corneta, etc. e finalmente “fora de forma”

90) GATOS DE BOTAS: - (MODERADO)

Preparação: Riscam-se duas linhas no chão, separadas por 3 metros de distância. Atrás de uma delas enfileiram-se as crianças.

Desenvolvimento: Ao sinal do professor, todos dão um pulo à frente com os pés juntos e param. A um novo sinal avançam com um outro pulo e assim prosseguem até alcançarem a linha de chegada. Quem pular fora da hora, deve dar 2 passos para trás. A brincadeira também pode ser feita com as crianças agachadas.

91) GIGANTES E PEQUENOS POLEGARES: - (ATIVO)

Formação: Riscam-se duas linhas de partida, paralelas e separadas. Junto a 1ª linha, em frente, ficam os “pequenos polegares” e na de trás os “gigantes”. A uns 10 metros marca-se a linha de chegada.

Desenvolvimento: Ao sinal todos saem em direção a linha de chegada. Os gigantes avançam com passadas largas e os pequenos polegares andam nos calcanhares. Até a linha de chegada os pequenos polegares são perseguidos. Repetindo o jogo, trocam-se as tarefas.

92) GATO ESCONDIDO: - (CALMO)

Material: Um saco de milho.

Preparação: As crianças ficam em roda bem fechada, com as mãos para trás e os ombros quase encostados no vizinho. No centro do grupo posta-se um jogador, que não deve ver quando o saquinho é entregue a um elemento do círculo.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, os jogadores põe-se a passar adiante o saquinho de milho, procurando fazê-lo de maneira que o do centro não perceba com quem ele está. Todos se mexem como se estivessem com o objeto nas mãos e o passam rapidamente para trás de si, dificultando-lhe o máximo a tarefa de localizá-lo. Quem está no centro vai procurar apontar o companheiro que tem o saquinho nas mãos. Quando acerta troca de lugar com ele e a brincadeira prossegue depois que o novo jogador central tem seus olhos fechados (ou vendados) durante alguns segundos.

93) GUERRA: - (MODERADO)

Desenvolvimento: Com giz ou cal, traçar-se-ão retângulos ou quadrados nos quatro cantos do salão ou campo de recreio. Um deles ficará vago e constituirá a "prisão". Em cada um dos outros estará um capitão com seus adeptos. Os três partidos já organizados virão para o centro, desde que seja dado sinal. Cada jogador procurará sempre empurrar os adversários para a "prisão". Será bastante colocar um dos pés no interior dela para ser considerado "detido". Será vencedor o partido que, esgotado o prazo, tiver conseguido maior número de jogadores no centro do campo.

94) GALINHA E OS PINTINHOS ou A GALINHA E O GAVIÃO: - (MODERADO)

Formação: Entre os participantes, são escolhidos o gavião e a galinha, através de uma forma de seleção: bater - pedrinha, tesoura - pedra - papel, etc. As demais crianças são os pintinhos. Forma-se uma coluna com um pintinho segurando o outro na altura da cintura, ficando a galinha à frente de todos. O gavião fica solto, e o seu objetivo é capturar os pintinhos começando pela extremidade oposta à da galinha.

Desenvolvimento: É determinado um tempo para a captura (2 minutos, ou uma contagem até 50, etc.) A galinha deve proteger os pintinhos sejam deslocados para longe dele. Depois do tempo determinado, as posições são revezadas: a galinha passa a ser o gavião, o gavião o último pintinho e o primeiro pintinho a nova galinha.

95) HÁ! HÁ!: - (CALMO)

Preparação: As crianças sentam-se em círculos escolhendo-se uma para começar.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador escolhido exclama: "Há!" ao que o seguinte completa: "Há!, Há!", cabendo ao terceiro falar: "Há!, Há!, Há!" e assim por diante. Antes mesmo de se completar a volta inteira do círculo, o grupo estará com muita vontade de rir, mas não poderá fazê-lo, pois quem ri paga prenda, vencendo ao cabo de alguns minutos, quem conseguir manter-se sério.

96) HORA DO RECREIO: - (MODERADO)

Preparação: Traçam-se no chão 2 paralelas, atrás de uma delas, a linha de "saída". "Na escola", as crianças põem-se sentadas.

Desenvolvimento: Para iniciar o orientador põe-se a dizer várias horas, assim: 1 hora, 5 horas, etc. devendo as crianças permanecerem nos seus lugares. Quando, porém anunciar 10 horas ou 3 horas é que todos deverão levantar-se e correr até a linha oposta. Quem chega em primeiro lugar adquire o direito de anunciar as horas na outra partida. Os que correm fora de hora pagam prendas.

97) IRMÃOS: - (ATIVO)

Preparação: Inicialmente as crianças formam pares, os "irmãos", que se dispõem em duas colunas. Depois de cada uma houver tomado conhecimento do seu "irmão", cada coluna dará formação a um círculo, com um afastamento de uns dois metros aproximadamente.

Desenvolvimento: Os dois círculos giram, enquanto as crianças cantam alegremente. A um sinal dado pelo professor (apito ou palma) desfazem-se os círculos e cada criança procura o seu irmão. Encontrando-o devem ambos darem as mãos e abaixar-se. O último a fazê-lo será eliminado temporariamente. O brinquedo prossegue formando-se novamente os dois círculos primitivos.

98) ÍNDIOS: - (ATIVO)

Preparação: Riscam-se no chão duas paralelas, as linhas de partida e chegada, separadas por uma distância proporcional à capacidade do grupo. Atrás da primeira enfileiram-se as crianças deixando bastante espaço entre si. Junto a segunda, de frente para o grupo fica o orientador.

Desenvolvimento: Depois das crianças preparadas, o orientador diz várias palavras que pareçam com a palavra índios, como hino, imã, hindu, inserto, ímpar, infância, etc. e depois fala índios, sinal em que as crianças devem sair da linha de saída e correr até a linha de chegada. Aquele que sair fora da hora é desclassificado.

99) IDA E VOLTA: - (ATIVO)

Preparação: Traçam-se no chão duas paralelas, separadas por uma distância proporcional à capacidade do grupo. Atrás de uma delas (da linha de saída) as crianças enfileiram-se, guardando entre si, espaço de dois braços, pelo menos. Na outra linha fica o "fiscal".

Desenvolvimento: Ao sinal de partida todos correm em direção a linha paralela de onde voltam no mesmo passo ao lugar indicado. A vitória é dos que logram completar o percurso de ida e volta, antes do orientador dar novo sinal (2 apitos, por exemplo). Aqueles que iniciam a volta antes de pisar na linha de retorno, não ganham a partida, ainda que terminem na frente do segundo sinal.

100) IR A CACA: - (MODERADO)

Preparação: As crianças ficam em fileiras, exceto uma, "o caçador", situado bem distante do grupo. Cada qual risca um círculo no chão para marcar seu lugar.

Desenvolvimento: Para começar, "o caçador" caminha pelo campo aproximando-se dos jogadores, a quem pergunta: "___ Quem quer caçar onças comigo?". Todos que desejam acompanhá-lo colocam-se atrás dele em coluna um por um e seguem-no no seu passeio. Daí a pouco ele faz outro convite, mudando o nome do animal, (raposa, coelho, javali, etc.) sempre a colocar-se com os companheiros em fila atrás de si. Quando todos estão acompanhando-o, conduz a coluna para um local bem distante dos lugares marcados, gritando inesperadamente: "___ Bum". Ao ouvirem o "tiro", todos correm para se apossarem de um círculo, que representa a "caça". O primeiro a conseguí-lo vai ser o novo caçador no reinício da brincadeira. Se o caçador acha que os companheiros estão demorando a aceitar seus convites, poderá ordenar: "___ Todos à caça", devendo ser atendido pelos colegas.

101) JACÓ E RAQUEL: - (CALMO)

Material: 1 lenço ou 1 campainha (ou guizo, chocalho, ou uma latinha com pedras).

Formação: Crianças de mãos dadas, em círculo, limitando o espaço onde devem ficar 2 companheiros: "Jacó" com os olhos vendados e "Raquel" de pose do guizo.

Desenvolvimento: Raquel faz soar o guizo atraindo Jacó que tenta pegá-la. Raquel esquiva-se ou corre iludindo o companheiro que, sempre guiado pelo som do guizo a persegue. Quando Raquel for alcançada os dois escolherão seus substitutos e voltarão ao círculo

102) JOGO DAS ROLHAS: - (MODERADO)

Material: Rolhas (ou caixinhas de fósforos, ou pedrinhas)

Preparação: Crianças numeradas em roda dentro da qual se coloca, no chão, várias rolhas em número ímpar.

Desenvolvimento: O professor chama 2 números consecutivos e as duas crianças saem imediatamente em direções opostas. Correndo, contorna o círculo, e, ao completarem a volta, penetram nele pelos seus próprios lugares. Procurarão então apanhar as rolhas com a máxima rapidez.

Vitória: Caberá aquele que conseguir juntar maior número de rolhas.

103) JÁ PARA CASA: - (ATIVO)

Formação: Marcar no chão tantos círculos quanto forem as crianças, exceto uma. A distância de 10 a 15 metros as crianças de mãos dadas, formam uma roda girando para a direita ou para a esquerda, cantando uma canção.

Desenvolvimento: Ao sinal “_ Já para casa”, saltam as mãos, param de cantar, procurando cada qual sua “casinha”, ou seja, o círculo. A que sobrar ficará no centro da roda recomeçando o jogo. Ao sinal ela correrá junto com as outras

104) JOGO INGLÊS: - (MODERADO)

Preparação: As crianças formam um círculo sendo numeradas de 1 a 4.

Desenvolvimento: O professor dirá um número em voz alta. As crianças do número chamado sairão correndo em volta do círculo procurando cada uma pegar o colega, que estiver na frente. Aqueles que forem alcançados serão imediatamente eliminados e os que conseguirem chegar aos primitivos lugares, voltarão a ocupá-los. Finda a corrida, novo número será chamado prosseguindo assim o jogo.

105) JUQUINHA ESPERTO: - (MODERADO)

Formação: Crianças em roda numeradas de um até quanto forem as crianças num círculo.

Desenvolvimento: A criança do meio dirá dois números de 1 a 30 (supondo que tenha 30 crianças), sendo que os números citados devem trocar de lugar, nesse intervalo, “Juquinha” tentará entrar num desses lugares. Quem não conseguir a vaga, ficará no centro.

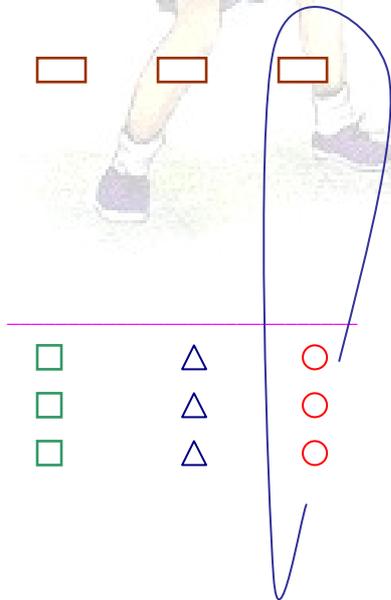
106) LÁ VEM O RATO: - (MODERADO)

Material: 1 corda

Formação: As crianças ficam em círculo e uma outra permanece no centro, segurando uma corda em cuja extremidade prende-se um peso que será o "rato".

Desenvolvimento: 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 deve deixar o rato pegá-la, é afastada do jogo. O jogo terminará quando só restar uma criança no círculo, a que será a vencedora.

107) JOGO DOS CABRITOS: - (ATIVO)



Material: Um lenço e um banquinho (ou uma cadeira, pedra, tijolo, etc.) para cada partido

Preparação: As crianças reúnem-se em partidos iguais, dispostos em colunas paralelas atrás de uma linha de saída. Bem a frente de cada partido e a 8 metros da linha da saída, coloca-se um banquinho. Cada grupo possui no máximo 7 jogadores e um “capitão”, o qual fica logo atrás da linha de saída, a segurar o lenço.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, cada capitão vai pular num pé só até o respectivo banquinho que o contorna, voltando a correr ainda num pé só, para a linha de saída onde entrega o lenço ao seguinte. Feito isto, se posta no fim da coluna, enquanto o segundo pula até o banquinho, que também contorna, retornando daí para dar o lenço ao terceiro e assim sucessivamente até todos terem a sua vez. Cada qual só pode sair quando está de posse do lenço, que é obrigado a esperar atrás da linha de saída. Sempre que um jogador parte, toda a coluna dá um passo a frente de modo que o

companheiro seguinte fique pronto junto a linha de saída, aguardando apenas a volta do lenço. Constituem faltas, que acarretam perda de um ponto ao partido:

- 1 – Pousar os dois pés no chão ou trocar o pé de apoio durante a corrida;
- 2 – Ultrapassar a linha de saída antes de receber o lenço;
- 3 – Deixar de completar o percurso estabelecido pela regra do jogo.

A vitória é do partido que primeiro retorna a posição inicial, ou seja, daquele cujo capitão primeiro acena o lenço, que receber de volta. A equipe que perde mais de 3 pontos é desclassificada.

108) LABIRINTO: - (ATIVO)

Formação: À semelhança de um pelotão as crianças ficarão dispostas em fileiras de 8, exceto duas que servirão de “gato” e “rato”.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, o gato sairá em perseguição do rato e as crianças das fileiras, dando-se as mãos limitarão os caminhos do “labirinto”. O gato e o rato poderão correr entre as fileiras, não lhes sendo, porém, permitido cortá-las. Novos sinais serão dados para que as crianças no mesmo lugar, voltando-se para a direita ou para a esquerda, formar fileiras novas em diferentes direções. A substituição da criança será feita quando o rato for apanhado pelo gato.

109) LANÇAR E TROCAR: - (MODERADO)

Material: 1 bola.

Preparação: Crianças em semi círculo, em frente uma criança destacada.

Desenvolvimento: A criança destacada, arremessa a bola, a primeira colocada no semi círculo trocando imediatamente de lugar com ela. Esta arremessa a bola a segunda que fará a mesma coisa trocando com a terceira e assim sucessivamente.

110) LENCINHO ATRÁS: - (MODERADO)

Material: Um lenço colorido.

Formação: Crianças em círculos separadas. Fora fica um jogador com o lenço.

Desenvolvimento: Ao sinal a criança isolada corre em volta do círculo, o lencinho vai na mão. De repente deixa-o atrás de um colega continuando a corrida. Quem apanha o lenço deve correr atrás do colega prosseguindo o jogo. Quem erra fica no choco até ser substituído.

111) MAMÃE! POSSO IR?: - (CALMO)

Desenvolvimento: Uma criança é escolhida para ser a mãe e as outras serão filhas. De uma distância é estabelecido o seguinte diálogo:

- Mamãe! Posso ir?

- Pode

- Quantos passos?

- Três de elefante.

Dá três grandes passos em direção à mãe. Outra criança repete.

- Mamãe! Posso ir?

- Pode.

- Quantos passos?

- Dois de cabrito.

Dá dois passos médios em direção à mãe.

- Mamãe! Posso ir?

- Pode.

- Quantos passos?

- Quatro de formiga.

Quatro passos diminuídos à frente.

A primeira das filhas que atingir a mãe assume o posto.

112) MORTO E VIVO: - (CALMO)

Formação: Crianças pelo campo

Desenvolvimento: Para iniciar o professor diz: “morto”, sinal para que todos se agachem prontamente. Depois ordena “vivo” e todos se levantam depressa. A brincadeira continua variando os comandos.

113) MEU PAI TEM UMA LOJA: - (CALMO)

Formação: Os jogadores sentarão a vontade.

Desenvolvimento: Um jogador dirá: “__ Meu pai tem uma loja (ou armazém). Ele vende A....(arroz)”. Os companheiros sem que sejam obrigados, procurarão adivinhar o que significa a Letra A. O que conseguir acertar poderá escolher outra casa comercial e apresentar a inicial de qualquer coisa que se relacione com o novo gênero de negócio.

114) MELÃO: - (MODERADO)

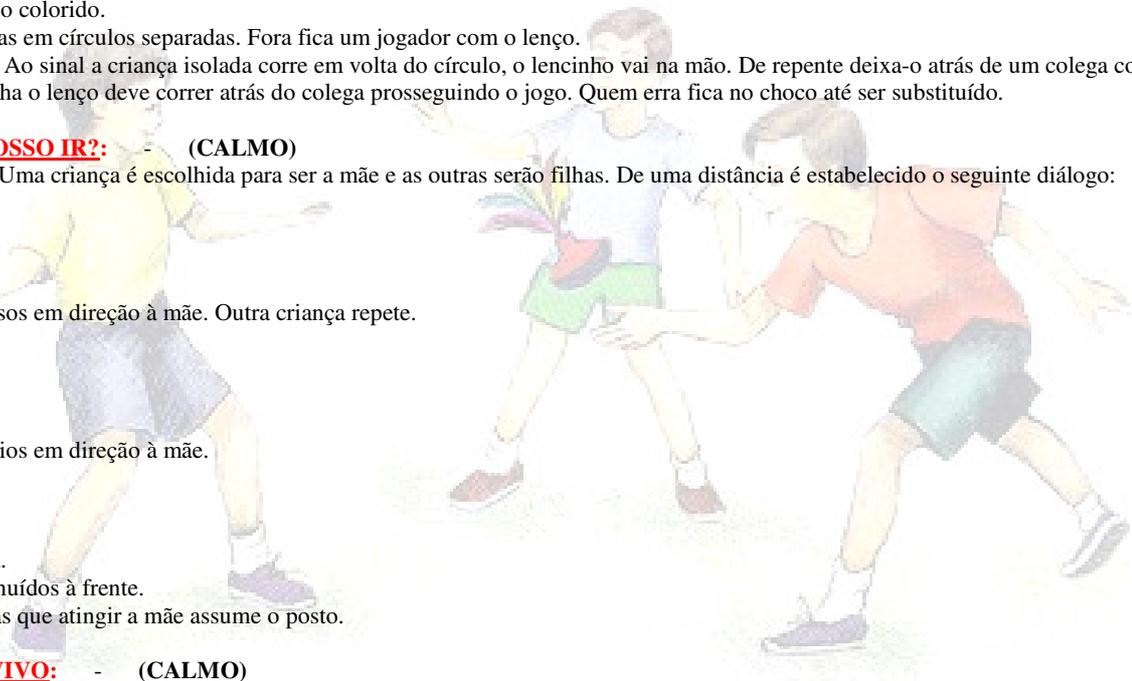
Material: Uma bola.

Preparação: As crianças dispõem-se em roda, tendo ao centro um jogador de posse da bola, ou seja, do “melão”. Todos marcam os seus lugares, riscando um pequeno círculo no chão.

Desenvolvimento: Ao sinal de início a criança do centro corre pela roda, atirando a bola para o círculo e pegando-a de volta fingindo arremessá-la a outro, sempre a fazer toda sorte de proezas com ela, até que de repente dá um pulo bem alto e jogará por sobre os pés para alguém que lhe está atrás. Este jogador deve pegá-la antes que ela bata no chão mas sem sair do lugar. Se o consegue troca de posição com a do centro, no caso contrário continua no meio a mesma criança que repete todo processo procurando pegar outro jogador distraído. A vitória é dos que ficam mais tempo no centro.

115) MANDUCA MANDA: - (CALMO)

Formação: Crianças sentadas nas carteiras. O orientador a frente do grupo.



Desenvolvimento: A brincadeira começa com a ordem do orientador: “__ Manduca Manda... levantar o braço”, por exemplo; à qual todos devem obedecer. Ele dá novos comandos, que exigem maior ou menor movimento, (ficar de cócoras, pular 3 vezes no mesmo lugar, fazer meia volta dar 4 passos para trás, etc.). Quando as ordens são precedidas pelas palavras “Manduca Manda” tem que ser atendidas, do contrário não devem sê-lo, cabendo a quem cumpre ser tirado do jogo, pagando ao final uma prenda. Assim sendo ao ouvirem “bater palmas” quem faz tal coisa erra. A vitória é de quem findo o tempo previsto, não houver pago prendas

116) MAMÍFERO, AVE OU PEIXE: - (CALMO)

Formação: Jogadores de pé ou sentados formam um círculo, exceto um que fica de fora, ou seja, no centro.

Desenvolvimento: O do centro diz: “__ Mamífero, Ave ou Peixe”, volta-se na direção desejada e, imediatamente apontando a um dos companheiros, repete o nome de uma das três classes; conta neste momento, de modo rápido até 10. O indicado deve citar um animal desta classe antes que o outro termine a contagem. Se não o consegue ou se enumerar um animal já mencionado, vai para o centro. No caso contrário o do centro continua o jogo, repetindo sempre: “Mamífero, ave ou peixe”.

117) MACACO: - (CALMO)

Formação: Jogadores em círculo amplo, havendo um fora que ocupa o centro quando for chamado.

Desenvolvimento: Depois de escolhido um que será o “macaco”, chama-se o de fora para começar o jogo. Todos iniciam fingindo coçar o ombro esquerdo com a mão direita. O “macaco” deve ir, a cada momento, mudando o gesto e todos os outros passam a imitá-lo na nova atitude sem deixar perceber quem é ele. O que está no centro procura descobrir quem é o macaco. Ganha se adivinhar e escolhe outro para recomençar o jogo. Previamente, deve ter sido combinado, se o jogador tem direito a uma, duas tentativas ou se deve acertar logo ao primeiro macaco que apontar.

118) NUNCA TRES LATERALMENTE: - (ATIVO)

Preparação: Um fugitivo e um perseguidor. À distância, os demais jogadores, aos pares, de mãos dadas, ficarão dispersos pelo terreno.

Desenvolvimento: Ao sinal de início o fugitivo correrá e para evitar o perseguidor tomará a mão de um dos colegas cujo parceiro se deslocará fugindo do perseguidor, por não ser permitido o grupo de três. Com o novo fugitivo, o jogo prosseguirá sem interrupção, desde que se o perseguidor atingir o fugitivo a ação será invertida.

119) NOVELA: - (CALMO)

Preparação: As crianças sentadas numa roda da qual faz parte o professor.

Desenvolvimento: Para iniciar, o professor põe-se a contar uma historieta. Ao cabo de algumas frases (ou até no meio de um pensamento) cala-se e aponta um jogador para que ele continue a narrativa. Este, depois de algum tempo de narração, também interrompe, indicado outro e assim sucessivamente.. Cada qual junta uma parte ao caso até o último do grupo, que procura terminar a história. A história poderá começar assim, por exemplo: “era uma vez um rapaz muito teimoso e implicante que...” ou “havia três irmãos que moravam numa fazenda de criação de cavalos. Paulo era o mais velho...”

120) NÚMERO PROIBIDO: - (ATIVO)

Preparação: Em cada extremo do campo risca-se uma linha, sendo uma para indicar o pique e outra a saída. Junto à última, enfileiram-se todos os jogadores, exceto um, colocado a certa distância do grupo e a retaguarda dele.

Desenvolvimento: Para iniciar a criança separada pensa um número de 1 a 10 e segreda ao orientador e dá a ordem: “__ Já”. O grupo passa a contar pausadamente: “__ 1.....2.....3.....4..... até 10”, enquanto o jogador vai falando: “__ não.....não.....não”, para indicar não ser nenhum daqueles o número que escolheu. Quando disser sim, todos correm para o pique, perseguidos por ele. O primeiro apanhado (desde que não seja de propósito) passa ao papel de perseguidor na repetição do jogo. Quem não obedecer aos limites marcados pelos campos de jogos e atravessar as suas linhas laterais a fim de escapar do perseguidor será considerado apanhado.

121) NARIZ CONTRA NARIZ: - (CALMO)

Material: 2 caixas de fósforos vazias

Formação: Duas filas separadas por um espaço razoável, contendo cada fila um número igual de crianças.

Desenvolvimento: Os primeiros de cada uma das filas colocarão uma caixa de fósforo sobre o nariz e tentarão passa a caixa sem o auxílio das mãos, para o nariz da criança que está ao seu lado. Esta, recebendo a caixa, passará adiante, da mesma forma. A fila que terminar primeiro fará 1 ponto. Assim sairá vencedora a fila que fizer maior número de pontos.

122) O ANÃO: - (CALMO)

Desenvolvimento: Caminhar acorador, fazendo-se o mais pequeno possível

123) OPERÁRIOS SILENCIOSOS: - (CALMO)

Formação: Crianças em semi círculo.

Desenvolvimento: O professor dirá: “__ Operários Silenciosos, eu tenho um martelo, o que se faz com ele?” As crianças deverão imitar o bater do martelo. As que se enganarem ou fizerem outro movimento serão retiradas do jogo provisoriamente, até a próxima substituição. Em seguida nomear outros utensílios: serrote, tesoura, agulha, caneta, machado, pá, enxada, etc. cujos manejos deverão ser imitados pelas crianças.

124) ORELHINHA: - (CALMO)

Formação: Crianças sentadas em círculo, uma no centro de olhos fechados.

Desenvolvimento: Uma das crianças será escolhida para puxar (devagar) a orelha do colega do centro e de olhos fechados. Depois disso, voltará para seu lugar. Ao sinal do professor, o aluno abrirá os olhos e tentará adivinhar quem lhe puxou a orelha. Levanta-se, pega pela orelha o colega que julga ser culpado e colocando-o no centro do círculo, senta-se no lugar vago. Se acertar o jogo terá prosseguimento, se errar será conduzido pela orelha ao centro, pelo suposto culpado.

125) O CARANGUEIJO – MARCHAR: - (MODERADO)

Formação: Os jogadores divididos em dois partidos dispostos em colunas, são nomeados por dois. Transversalmente às colunas, marca-se a linha de partida e a 10 metros aproximadamente desta, paralelamente, traça-se a linha final. Os números 1 e 2 de cada partido formam o “caranguejo”, ficando de costas um para o outro e com os braços entrelaçados.

Desenvolvimento: Ao sinal de início os primeiros caranguejos (número 1 de frente e número 2 de costas) de cada partido, saem marchando até a linha final. Continuam marchando voltando, porém em posição trocadas o que estava de costas fica de frente e vice versa.; até a linha de partida, quando segue o segundo par e os primeiros vão se colocar atrás das colunas respectivas. Assim vai prosseguindo até que todos os “caranguejos” tenham corrido. Será considerado vencedor o partido cujo último par a atravessar em primeiro lugar a linha de partida.

126) O GATO E A BOLA: - (MODERADO)

Material: 1 bola.

Formação: As crianças de cócoras em círculo, no centro do qual representa o “gato”.

Desenvolvimento: As crianças farão com que a bola role com rapidez cruzando o círculo. O “gato” tentará apanhá-la e quando conseguir permutará o lugar com a criança da roda que houver feito o último arremesso. Recomeçar, quando o novo gato estiver no campo.

127) ONDE ESTÁ O CHOCALHO?: - (CALMO)

Material: Um chocalho, uma venda de pano e lenços de papel.

Formação: As crianças formam uma roda, sendo uma destacada para ir ao centro e ter os olhos vendados.

Desenvolvimento: Para iniciar o jogo, a professora entrega o chocalho, sem fazer ruído, a uma das crianças da roda. Esta passa a agitá-lo, enquanto a do centro, guiada apenas por tal som, deve descobrir a colega que tem o chocalho. Se acertar recebe palmas e escolhe um companheiro para substituí-la na repetição do jogo. (No caso de demonstrar dificuldade, a professora, habilmente, procurará ajudá-la, com pistas).

128) O GATO E O RATO: - (MODERADO)

Formação: Formam-se uma roda. Uma criança vai para o centro “o rato” e outra fica de fora “o gato”

Desenvolvimento: Dada a partida a roda começa a girar, enquanto o gato pergunta e todos respondem:

“ __ Seu ratinho está?”
“ __ Não senhor!”
“ __ Que horas vai voltar?”
“ __ Às oito horas!”
“ __ Que horas são?”
“ __ Uma hora!”
“ __ Que horas são?”
“ __ Duas horas!”

E assim por diante, até chegar o horário fixado (oito horas). Aí a roda pára e o gato corre a procura do rato. Durante a correria, ao rato serão facilitadas a saída e a entrada na roda enquanto que ao gato serão dificultadas. O jogo acaba com a prisão do rato que passará a ser gato na próxima rodada e um novo rato será escolhido.

129) PAREM!: - (MODERADO)

Material: Uma bola leve.

Preparação: As crianças dispõem-se em rodas, tendo ao centro um jogador de posse da bola. Todos são numerados, inclusive o que está no meio.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador central chama qualquer companheiro (pelo número), atirando **simultaneamente** a bola ao chão. Feito isto, corre, procurando afastar-se o mais possível do meio da roda, no que é imitado pelos demais, a não ser aquele cujo número ele chamou. Este pega depressa a bola e grita: “ __ Parem!”, voz que todos obedecem, imediatamente, conservando-se **imóveis nos seus lugares**. O jogador que tem a bola procura então, **também sem sair do lugar**, atingir com ela um companheiro, que nada deve fazer para evitá-lo. O alcançado pela bola é excluído, continuando a brincadeira, depois de refeito o círculo, com o número chamado no centro do círculo de posse da bola, a solicitar outro número. A vitória é das crianças que restarem em jogo depois de decorrido o tempo combinado. Quando não há atingidos ou quando a bola toca alguém acima da cintura, o círculo recompõe-se igualmente e a brincadeira prossegue, voltando ao centro a mesma criança para chamar outro número. Aqueles que não atendem ao sinal de parar ou procuram esquivar-se da bola, que continuam a correr e ainda as que lançam a bola acima das pernas dos companheiros são excluídos do jogo.

130) PORTA ABERTA: - (MODERADO)

Formação: Um círculo de frente para o interior, de pé, com as mãos voltadas para trás. Uma criança fica ao lado de fora do círculo.

Desenvolvimento: Ao sinal do professor, o aluno de fora corre e bate na mão de qualquer colega, estes correrão em sentidos contrários em volta do círculo. Aquele que chegar primeiro no lugar vago ocupa-o e o que sobrar, corre e vai bater na mão de outro e assim sucessivamente.

131) PEGA A BOLA PESADA: - (MODERADO)

Material: Uma bola.

Formação: Jogadores dispostos em círculo, ficando uma no centro.

Desenvolvimento: Os do círculo passam a bola livremente uns aos outros, de modo que o do centro não consiga tocá-la. Aquele que deixar a bola ser tocada, irá para o centro e por sua vez terá que tocá-la para ser substituído.

132) PORTEIRO: - (MODERADO)

Material: Uma bola

Formação: De mãos dadas os jogadores formam um círculo. Afastando o pé direito para o lado, manterão firme o esquerdo, deixando espaço a sua direita.

Desenvolvimento: Ao sinal um chutará a bola com o pé direito tentando fazê-la atravessar o vão deixado à direita de um outro companheiro. Este impedirá a passagem da bola e desviará chutando-a ao lado oposto.

Faltas: Será eliminado o que deixar a bola escapular para a sua direita.

133) PEGA - PEGA AOS PARES: - (ATIVO)

Formação: Jogadores de mãos dadas em pares à vontade. Um jogador sem par – “perseguidor”

Desenvolvimento: Este perseguirá os pares com o fim de segurar alguém que será seu par, enquanto os outros ficarão de mãos dadas fugindo. O jogador que ficar sem par, correrá em busca de outro companheiro. Assim prosseguirá o jogo.

134) PALITEIRO: - (MODERADO)

Material: 1 paliteiro ou qualquer objeto que o represente.

Formação: Os jogadores, sentados, formam roda.

Desenvolvimento: O professor dirige-se muito sério, ao seu vizinho da direita, segurando, na mão um paliteiro ou qualquer objeto que o represente:

“__ *Compra-me este paliteiro?*”

O vizinho responde:

“__ *Quanto custa?*”

E o professor:

“__ *Um tostão...*”

O menino que recebeu o paliteiro dirige-se por sua vez ao seu vizinho da direita e diz-lhe também:

“__ *Compra-me este paliteiro?*”

Este responde:

“__ *Quanto custa?*”

E o outro menino, em vez de responder diretamente a pergunta, volta-se para o professor e pergunta:

“__ *Quanto custa?*”

Este responde:

“__ *Um tostão*”

E o menino responde, dirigindo-se ao outro:

Um tostão.

E assim o paliteiro correrá a roda toda. Mas é preciso fixar bem isso: Nunca se deve responder logo a pergunta: “*Quanto custa?*” E não se deve rir. Ninguém ri.

O menino a quem a pergunta é feita, dirigindo-se sempre ao seu vizinho da esquerda, este, ao da sua esquerda e assim sucessivamente até chegar ao professor. Este responderá: “*Um tostão*” e a resposta será transmitida de novo por cada um dos meninos ao seu vizinho da direita.

Quem se enganar ou rir, paga prenda.

Passa-se depois da segunda fase do jogo: Fazem-se as mesmas perguntas dão-se as mesmas respostas, com uma diferença: todos tem que rir. Quem ficar sério paga prenda.

Na terceira fase do jogo, tudo se passa da mesma forma. Apenas agora... Todos choram. Perguntas e respostas são feitas e dadas a chorar. Quem o não fizer paga prenda.

135) PALITINHOS: - (CALMO)

Material: 3 palitos de fósforos por pessoa que for brincar.

Desenvolvimento: A brincadeira consiste em acertar-se o número de pontos que está na mão do adversário, ou dos adversários, somando aos seus. Para isso, cada jogador utiliza-se de 3 palitos, no máximo, podendo em cada partida colocar na mão todos os 3. Caso contrário jogará com 2, com apenas 1, e ainda poderá sair jogando com a mão vazia, ou seja, zero ponto (sair de lona), deixando os palitos escondidos na outra mão. O jogo começa quando os participantes expõem uma das mãos fechadas, com os palitos, para que cada um dando um palpite adivinhe a quantidade de palitos contidos nas mãos dos adversários juntadas aos da sua. Depois de todos dizerem um número, pela ordem, abrem a mão, para a soma dos pontos.

136) POBRE GATINHO!: - (CALMO)

Formação: Crianças sentadas em círculo, um aluno fará papel de “gato”

Desenvolvimento: Este escolherá um dos participantes e perto dele imitará 3 vezes um gato. A cada miado, a criança terá que bater levemente com a mão na cabeça do gato e dizer: “__ *Pobre gatinho! Pobre gatinho!*” Se a criança sorrir virará gato em substituição ao colega.

137) PIRULITO QUE BATE – BATE: - (CALMO)

Formação: Crianças em par, uma de frente para outra.

Desenvolvimento: Começam a cantar a música, batendo com as palmas das mãos seguindo o ritmo da música. Enquanto que uma bate com a mão esquerda outra bate com a direita e vice versa.

LETRA: Pirulito que bate – bate

Pirulito que já bateu

Quem gosta de mim é ele

Quem gosta dele sou eu

138) PROCURAR O SAPATO: - (MODERADO)

Material: Um sapato.

Formação: Em círculo, sentados. Ficam duas crianças no centro com os olhos fechados na posição de quatro, apoiados sobre o solo.

Desenvolvimento: Um sapato fica em qualquer parte dentro do círculo e deverá ser procurado somente pelo tato. Quem encontra o sapato, abrirá os olhos e baterá de leve no colega.

139) PASSA - PASSA: - (MODERADO)

Material: Um saquinho de milho para cada partido.

Preparação: Formam-se partidos iguais, dispostos em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída. De frente de cada grupo e a 2 metros dessa linha, risca-se um círculo no chão. Os “capitães” dos vários partidos recebem um saco de milho.

Desenvolvimento: Ao sinal de início o primeiro “capitão” passa o saquinho para trás por cima da cabeça ao segundo jogador do seu partido, este faz o mesmo em relação ao terceiro (assim por diante até o saquinho chegar ao fim da coluna). Ao recebê-lo, o último corre com ele pelo lado esquerdo do seu partido até o círculo, onde o deixa vindo postar-se à frente da coluna. O primeiro a regressar ganha um ponto para o seu partido desde que fiquem postado atrás da linha de saída e o saquinho tenha ficado dentro do círculo, sem esbarrar na circunferência. Cada vez que o último jogador de uma coluna sai, todo grupo dá um passo atrás de modo que fique livre o primeiro lugar. Quem deixar o saquinho cair deve apanhá-lo e voltar ao seu lugar, a fim de poder prosseguir. Anotado o vencedor, os saquinhos são entregues aos agora colocados em primeiro lugar, para ao sinal recomeçarem a passagem do saquinho. A brincadeira continua assim até todos correrem, vencendo o grupo que conseguir maior número de pontos.

140) PASSA ANEL: - (CALMO)

Material: Um anel

Formação: Crianças sentadas no chão em círculo. As crianças deverão ficar com as mãos postas.

Desenvolvimento: Escolher uma criança. Esta passará anel nos que estão sentados. Deixará na mão de uma delas e perguntará a uma criança diferente com quem está o anel. Acertando, quem estava com o anel senta-se e continua a brincadeira.

141) PALMADINHA: - (CALMO)

Formação: Crianças dispõem-se em rodas com os braços estendidos para frente tendo as palmas das mãos voltadas para cima. No centro do grupo fica um jogador destacado.

Desenvolvimento: Ao sinal de início o jogador central põe-se a desafiar os outros procurando dar-lhes uma palmadinha na mão estendida. Cada qual pode defender-se, encolhendo rapidamente o braço mas deve estendê-lo de novo assim que passe o perigo. Quem leva a palmadinha troca de lugar com o jogador destacado o qual tenta bater nos outros, ordenadamente ou não à volta do círculo.

142) PETECA: - (MODERADO)

Material: 1 peteca.

Desenvolvimento: Determina-se um espaço. Dividido ao meio por um traço. Cada jogador se locomove por todo o espaço, até a linha divisória, na tentativa de rebater a peteca para o outro lado. Se ela cair no seu próprio lado, o adversário marca um ponto; se sair do espaço delimitado é considerado "fora" e não há penalidades para nenhum dos dois. Pode-se determinar um número de pontos e quem o atingir será o vencedor, enquanto o perdedor cederá a vez a outro participante.

143) PASSEIO AO JARDIM ZOOLOGICO: - (CALMO)

Desenvolvimento:

1. Em vez de ir de bonde ou de automóvel, façamos o nosso passeio de bicicleta. Todos se sentam segurando os guidões, com as mãos à frente. Correr o mesmo lugar, erguendo alto os joelhos a cada pedalada. O ritmo do schottisch adapta-se muito bem a este exercício. Também se pode empregar uma marcha tocada ou cantada com muita rapidez.

2. Ir atrás do vendedor de pipocas e amendoim torrado. Correr de leve, e voltar ao seu lugar.

3. Soprar e estourar saquinhos de papel. Bater com força as mãos em concha para imitar o estouro do saco de papel.

4. Visitar as jaulas dos animais. Um dos meninos representa o animal, postado à frente dos outros e fazendo primeiro o exercício, que os outros repetirão imediatamente.

5. Vamos montar os pôneis? Postar-se com o pé esquerdo à frente, segurando as rédeas, e cruzar os joelhos alternativamente ou galopar.

6. Uma revoada de aves. Todos correm ligeiramente em redor, uma fileira de cada vez, com os braços estendidos lateralmente, a imitar o movimento das asas. Ritmo rápido de valsa para o Pardal, Sabiá e outros pássaros pequenos, e mais lentos para a Garça e aves maiores.

7. Correr ao lago artificial e brincar na água. Primeiro: Fazer ondulações na superfície do lago, jogando-lhe pedrinhas. 1º tempo, curvar-se e apanhar a pedra; 2º tempo, jogá-la à água.

8. Ladeando o lago. Pôr as mãos nos quadris e avançar muito lentamente, erguendo bem alto os pés a cada passo. Usa-se o ritmo da valsa, ou uma valsa lenta.

9. Vamos remar. Todos se sentam e seguram os dois remos. Inclinar o corpo para trás e para diante, ao ritmo de uma canção de remador.

144) PRISONEIRO: - (MODERADO)

Formação: Crianças em círculo.

Desenvolvimento: As crianças de mãos dadas cercam uma ou várias outras do centro. Os jogadores que formam o círculo levantam as mãos para encorajar os prisioneiros à fuga do interior dos mesmos. Quando elas tentarem sair, as do círculo abaixarão os braços, curvarão as pernas, formando uma barreira. As crianças que deixarem fugir um prisioneiro passarão para o centro e as que conseguirem passarão a substituí-las.

145) PULA SELA OU CARNICA: - (ATIVO)

Formação: Formam-se dois grupos de crianças com o mesmo número dispostos em duas filas.

Desenvolvimento: Começado o jogo, os prisioneiros de cada fila saem correndo e, a uma distância previamente combinada, param e ficam na posição de sela: pernas afastadas, mãos apoiadas nos joelhos, cabeça abaixada e com o lado esquerdo do corpo voltado para a sua fila. O segundo da fila deverá sair correndo assim que o companheiro firmar a posição de sela e pular sobre ele, apoiando as mãos em suas costas. Logo depois do salto, também se abaixará esperando que os outros pulem. A fila que se esgota em primeiro lugar será a vencedora.

146) QUEM É QUE ESTÁ DIFERENTE?: - (CALMO)

Material: 1 lenço.

Formação: Em roda, uma criança destacada com os olhos vendados.

Desenvolvimento: As crianças da roda permanecem na mesma posição menos uma que toma posição diferente. A criança destacada no meio da roda tira o lenço dos olhos e procura encontrar a que está diferente. Acertando, escolhe outra para substituí-la.

Nota: Inicialmente a posição da criança que está diferente deverá ser bem visível, como por exemplo, todas as crianças de pé e uma de cócoras. Gradativamente aumenta a dificuldade.

147) QUEM CHEGAR PRIMEIRO: - (MODERADO)

Desenvolvimento: Traça-se duas linhas no chão, distanciadas 30 à 40 metros uma da outra. As crianças colocam-se em uma das linhas, de costas para a outra linha, onde serão colocadas tantas bolas ou tantos objetos quanto o número de crianças. Dado o sinal as crianças partem andando de costas para a outra linha. Ao chegar, cada criança apanha um objeto e, fazendo esquerda ou direita, volver, volta andando de lado; a criança que atingir em 1º lugar a linha de partida, será o vencedor. As crianças devem se colocar a 1 metro de distância uma da outra. É proibido correr ou segurar os colegas.

148) QUEIMADA: - (ATIVO)

Material: 1 bola.

Formação: O campo será um retângulo de 10x20 metros. Dividirão em dois quadrados. Atrás de cada campo ficará a prisão do adversário, que terá mais ou menos 3x10 metros. Dois partidos de mesmo número.

Desenvolvimento: O jogo será iniciado, na linha que divide os dois campos, pelo capitão de uma equipe, que arremessará a bola no campo contrário procurando “queimar” o adversário. Se ele for queimado, será considerado prisioneiro e irá para a prisão de seu partido, mas se conseguir agarrar a bola o jogo prosseguirá normal.

Regras: 1 – Os jogadores queimados, quando de posse da bola, poderão tentar queimar o adversário e assim sair da prisão.

2 – Será considerado queimado aquele que for tocado pela bola não conseguir detê-la antes que alcance o chão.

3 - Se a bola tocar 2 jogadores, será considerado queimado só o último a ser tocado.

4 - A bola que sair lateralmente, entre a linha mediana e final pertencerá a equipe deste lado, se estiver ao lado da prisão ficará com um dos jogadores queimados.

149) QUANDO EU CHEGAR EM CASA: - (CALMO)

Formação: Em semi círculo as crianças assentam-se, destacando um em pé.

Desenvolvimento: A criança escolhida, vira-se de frente para o grupo e diz: “__ Quando eu chegar em casa eu vou.....” e executa três gestos como: lavar as mão, comer, dormir, etc. Em seguida aponta um companheiro para dizer, em ordem, o que ele vai praticar. Acertando vai substituí-la, caso contrário a própria criança destacada escolhe o seu substituto.

150) QUEM SOU EU?: - (CALMO)

Preparação: Círculo; crianças sentadas no chão, no centro fica uma criança de olhos vendados.

Desenvolvimento: Ao sinal do professor um dos companheiros da roda faz a pergunta: “__ Quem sou eu?” A criança de olhos vendados, indica a direção da voz e responde: “__ fulano”. Se acertar escolhe seu substituto.

151) QUANDO VOU VIAJAR: - (CALMO)

Formação: Crianças em círculo.

Desenvolvimento: Uma criança começa: “__ Quando vou viajar, levo...” e diz o nome de um objeto e assim por diante. Quem repete o objeto já dito, ou demora a dizê-lo, paga prenda.

152) QUAL É O ANIMAL?: - (CALMO)

Preparação: As crianças sentam-se em semi círculo, tendo ao centro um jogador separado.

Desenvolvimento: Para começar o jogador central pensa num animal e anuncia um defeito ou uma qualidade que lhe é peculiar. Diz por exemplo: “__ Tem orelhas pontudas”, findo o que, aceita tentativas de descobri-lo. (uma tentativa de cada companheiro). Caso ninguém acerte, acrescenta outra explicação. “__ É um animal doméstico”, passando a receber novas respostas. Quem primeiro adivinha qual é o animal pensado, troca de lugar com o jogador central e ainda ganha um ponto.

Vitória: É de quem consegue acumular mais pontos.

153) RODA: - (CALMO)

Desenvolvimento: Brincadeira infantil também denominada Ronda ou Cirandinha. As crianças, de mãos dadas, rodam e cantam. Algumas vezes, a movimentação é enriquecida com pulos, rodopios, cumprimentos, salamaleques. No Estado do Rio de Janeiro são encontradas várias cantigas de roda conhecidas em todo o Brasil e algumas que parecem características da região fluminense. A dinâmica aparece sob diversos aspectos, quer na adaptação de letras novas a cantigas tradicionais quer na fusão de duas cantigas que se encadeiam no aproveitamento de melodias tradicionais com acréscimos e variações também nas letras e ainda na incorporação de dados decorrentes de propagandas veiculadas pelos modernos meios de comunicação, especialmente rádio e televisão.

154) REVEZAMENTO CHINÊS: - (ATIVO)



Material: Dez varetas de 0,25 metros a 30 metros de comprimento para cada partido.

Preparação: Semelhante à do “Jogo dos Cabritos”, dispondo-se a frente de cada partido e a 5 metros da linha de saída, dez varetas paralelas àquela linha. Cada vareta tem que ficar a 3 metros da anterior.

Desenvolvimento: Semelhante a do jogo citado, devendo cada jogador, ao chegar a sua vez, correr até a coluna de varetas para daí continuar num pé só, pulando todas, uma por uma. Ao chegar à última, volta-se e repete o percurso feito na ida, soltando novamente por cima de cada vareta, sempre com o mesmo pé. Corre depois até a linha de partida, onde bate na mão estendida do companheiro seguinte dando-lhe a saída. O capitão do partido que primeiro termina recolhe as varetas a agita-as. Constituem faltas que acarretam a perda de um ponto no partido:

1 – Encostar o pé em qualquer vareta;

2 – Apoiar os pés no chão, no espaço entre as duas varetas ou no momento de dar a volta;

3 – Ultrapassar a linha de saída antes de ser tocado pelo companheiro.

O jogador que desloca qualquer vareta deve repô-la no lugar para poder prosseguir a brincadeira.

155) RATOS E QUEIJOS: - (MODERADO)

Material: Uma bola

Preparação: Crianças em roda de mãos dadas. Ao centro um círculo traçado no chão no interior do qual está a bola.

Desenvolvimento: Serão escolhidas duas ou mais crianças da roda, que permanecerão nos seus lugares. Dado um sinal, cada uma das escolhidas correrá por volta da roda, e, entrando por seu próprio lugar irá apanhar a bola. A vitória será da criança que primeiro conseguir a bola.

156) RIMAS: - (CALMO)

Formação: Crianças em círculo.

Desenvolvimento: O professor iniciando o jogo apontará para uma criança dizendo: “__ Dê uma rima para...” (peteca – boneca; cadeia – baleia; abelha – telha; telhado – molhado; pastel – mel; cadeira – carteira; caneta – corneta, etc.) Acertando a resposta o aluno irá para o centro e proporá nova rima a um colega. Caso contrário o professor passará a pergunta adiante.

157) RISADA: - (CALMO)

Formação: As crianças formam uma roda tendo ao centro um jogador.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador central tenta levar os outros a rir fazendo gatimomas, caretas, passos engraçados, etc. Cada um que rir vai para o meio da roda e passa a auxiliá-lo os 3 últimos que permanecerem sérios.

158) ROLAR NO CÍRCULO: - (CALMO)

Material: 1 bola leve.

Preparação: As crianças sentam-se em círculo ficando uma sozinha no centro de posse da bola (também sentada).

Desenvolvimento: Ao sinal de início, a criança do centro põe-se a rolar ordenadamente a bola para os companheiros do círculo que a devolvem a ela da mesma maneira. A bola é rodada no ritmo de uma melodia que as crianças escolhem e cantam (“A canoa virou”; “Vamos maninha”; “Samba Lelê”). Quem erra deve sugerir nova cantiga para a brincadeira.

159) REINO DOS SACIS: - (MODERADO)

Formação: Num canto do terreno, marca-se o "palácio", onde fica um jogador, o "saci-rei". Os demais "sacis" dispersam-se à vontade pelo campo.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, os sacis dirigem-se, pulando num pé só, ao palácio real, para provocar o rei. De repente, este anuncia: “__ O rei está zangado!”, saindo a persegui-los, também aos pulos. Ele mesmo conduz ao palácio o primeiro que pega e o nomeia seu "ajudante". A brincadeira recomeça tal como antes, saindo agora os dois, após novo aviso, em perseguição aos demais e assim por diante. O último apanhado será o novo rei, na repetição do jogo. Ninguém ode apoiar os dois pés no chão, sob pena de ser aprisionado, exceto nos seguintes casos:

a) quando o jogador estiver dentro do palácio;

b) quando o jogador estiver cansado, devendo, porém, ficar parado num mesmo lugar, ocasião em que poderá ser apanhado. O jogador aprisionado ficará dentro do palácio, até outro ser preso, só então podendo voltar ao lugar onde estava antes.

160) RACHA OU PELADA: - (ATIVO)

Material: 1 bola.

Desenvolvimento: Jogo de bola muito difundido entre crianças e adultos, sem distinção de idade. Qualquer espaço e uma bola é motivo para uma pelada ou racha, versão informal do popular jogo de futebol. Geralmente os peladeiros vão se reunindo aos poucos e, enquanto esperam a adesão de outros participantes, aproveitam para disputar linha de passe, bobinho, cascudinho, dupla, chute-a-gol. Estes jogadores que antecedem a pelada propriamente dita, são uma forma de atrair novos companheiros e, paralelamente, proporcionar o aquecimento dos jogadores. Reunido o grupo, com número fixo de participantes, mas sempre igual para cada lado, marcam-se as balizas que podem ser improvisada de várias maneiras: camisas, chinelos, pedras, pedaços de pau, galhos de árvore. Dois elementos tiram o par-ou-ímpar e o vencedor começa a escolher seu time. Vão se alternando na escolha até que não sobre mais ninguém ou se atinja um número considerado suficiente. Normalmente, os primeiros a serem escolhidos são os melhores jogadores, ficando para o final ou indo para o gol, aqueles que são considerados ruins na linha-ataque ou na defesa. Quando a pelada se inicia com um número reduzido de peladeiros, à medida que novos elementos se aproximam da beira do campo, vão sendo escolhidos, entrando sempre um de cada lado. Na pelada as regras do futebol não são respeitadas, isto é, vale tudo. A única exceção é a mão na bola. Esta falta provoca a interrupção da partida. É então cobrada uma penalidade, que poderá ser um pênalti, caso o lance tenha ocorrido dentro da área. Quando jogada na rua ou em praças, frequentemente não há goleiros, sendo balizas demarcadas em tamanho bastante reduzido para dificultar o gol. Sem tempo determinado de duração - a não ser quando se combina previamente o número de gols - o jogo se desenvolve até escurecer, com incentivos e apupos dos assistentes e torcedores. Quando não há combinação prévia do número de gols da partida, o fim poderá ser determinado pelo primeiro gol feito a partir do momento em que alguém grita: - “Quem fizer o primeiro gol ganha!”. A pelada, então, se torna mais animada com os dois times querendo ter a honra de marcar o último gol e, conseqüentemente, saírem vencedores.

161) SALVA VIDAS: - (MODERADO)

Preparação: Crianças em roda de mãos dadas, o “navio”.

Desenvolvimento: O professor inicia o jogo dizendo: “__ O navio está afundando”. Em seguida pronunciará um número qualquer que corresponderá ao número de crianças que deverão formar as pequenas rodas, os “salva-vidas”. As crianças que forem as últimas a formarem o salva vidas ou que ficarem sobrando serão eliminadas. O jogo continuará com a formação de nova grande roda e um novo número anunciado pelo professor.

162) SINAL VERMELHO: - (ATIVO)

Formação: Crianças dispostas em uma fileira, atrás da linha de partida, a uma certa distância será marcada a linha de chegada.

Desenvolvimento: O professor chamará a atenção dos alunos e dirá bem alto a palavra “verde”, todas as crianças correm; ouvindo a palavra “vermelho”, todas param. O professor repetirá as palavras a seu gosto. Vencerá a criança que primeiro atingir a linha de chegada.

163) SALADA DE FRUTAS: - (MODERADO)

Formação: Cada participante ficará dentro de um círculo marcado no chão, formando então um grande círculo, exceto um que ficará no centro. Todos, inclusive o do centro, receberá o nome de uma fruta.

Desenvolvimento: Começando com a criança que estiver no centro, dizendo dois nomes, por exemplo: “banana e pêra”. Os jogadores que representarem estas frutas terão de trocar de lugar, enquanto trocam o do centro tenta apoderar de um dos lugares vagos. Se o do centro disser: “Salada de Frutas”, todos terão de trocar de lugar.

OBSERVAÇÃO: Este jogo é semelhante ao “Correio”

164) SIGA O CHEFE: - (MODERADO)

Formação: As crianças dispõem-se em colunas um por um atrás do professor, o “chefe”.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o grupo põe-se a acompanhar o chefe, que caminha realizando evoluções variadas (andar em círculo; progredir em caracol; pôr-se de costas; saltar; pular um banco, ou obstáculo; gesticular; etc.). Quando a criança deixar de imitá-lo pagará prenda, indo ocupar o último da coluna.

OBSERVAÇÃO: Esta brincadeira pode ser utilizada na arrumação da sala após o período de jogos. O “chefe” colocará no lugar a sua cadeira e apanhará um papel no chão, limpará a mesa, movimentos a serem imitados pelas crianças.

165) SEU MANOEL DA HORA: - (CALMO)

Formação: Crianças sentadas em roda tendo ao centro um jogador isolado, o “Seu Manoel”.

Desenvolvimento: Ao sinal de início cada elemento da roda levantar-se-á e após dar um pulinho dirá: “__ Viu Seu Manoel da Hora, o pulinho que eu dei agora? Se faz tudo sem rir, volta ao seu lugar. Se rir cantará isolado.

Vitória: É dos que não rirem.

166) SURPRESA! - (ATIVO)

Material: Uma bola.

Preparação: Tomam-se dois partidos iguais que se defrontam, enfileirando-se atrás de duas linhas riscadas no chão e separadas a uma distância de 9 a 12 metros. Um lado recebe a bola.

Desenvolvimento: Ao sinal de início quem tem a bola finge lançá-la numa direção, mas realmente atira-a em outra, procurando atingir com ela um adversário. A criança alcançada é excluída do jogo sendo a bola apanhada por um companheiro seu. A brincadeira continua assim, cabendo o arremesso ora um grupo, ora outro, até que todos os jogadores de um partido serem excluídos (pode ser a metade se for combinado). Para se defender da bola, as crianças podem desviar-se, torcer o corpo, abaixar-se, mas nunca dar mais de um passo.

Vitória: É do partido que elimina ou perde menos componentes dentro de certo tempo.

167) SÔ LOBO: - (MODERADO)

Desenvolvimento: Uma criança é escolhida para ser o lobo e se esconde por perto. As demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam; Vamos passear na avenida, enquanto o sô lobo está aí? ! Chegando perto da suposta casa, a criança que está fazendo o papel do sô lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, com quiser inventar. As crianças se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, sô lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás das outras crianças. A que for pega, passa a ser o sô lobo na próxima vez.

168) SOCÓ: - (ATIVO)

Preparação: Assinalados os limites do campo, as crianças espalham-se pelo terreno, indo para o centro da área a escolhida para pegador. Todos ficam num pé só.

Desenvolvimento: Para começar o pegador diz: “__ Socó”, pondo-se a perseguir os companheiros. Todos correm num único pé sendo considerado apanhado quem não o faz. O jogador tocado pelo pegador, troca de papel com ele, só podendo sair em perseguição ao outros depois de gritar “socó”. Durante toda a corrida, as crianças podem trocar o pé de apoio, desde que nunca pousem ambos os pés no chão ao mesmo tempo.

169) SOBE – ESCADA: - (MODERADO)

Desenvolvimento: Os participantes do jogo agrupando-se no início de uma escada de um prédio residencial ou escolar. A disputa começa com um jogo de seleção chamado “já-quem-pô” ou “tesoura corta papel”. Quem vencer cada rodada do já-quem-pô, salta para o degrau de cima. Vencerá o jogo quem primeiro andar um percurso, que pode ser apenas subir um número de degraus, ou subir e descer os degraus determinados. Observação: “já-quem-pô” é uma forma de escolha ou seleção como o par ou ímpar, “cara ou coroa”, etc. Na sua realização, esconde-se uma das mãos atrás do corpo, e num ritmo compassado pronuncia-se; JÁ-QUEM-PÔ: A expressão “Pô” coincide com a apresentação da mão à frente dos competidores, indicando um dos seguintes sinais: (a) tesoura - punho semi - cerrado, dedos indicador e médio formando uma tesoura; (b) pedra - punho completamente cerrado; e (c) papel - mão completamente aberta. O jogo indica o vencedor seguindo a regra: a pedra quebra a tesoura, a tesoura corta o papel e o papel embrulha a pedra. Se mais de um jogador vencer a rodada, decidem entre si numa jogada especial.

170) TRAVESSIA DA FLORESTA: - (MODERADO)

Formação: Traçar no chão um retângulo bem grande (a floresta). Dentro ficam três participantes que são os pegadores, fora ficam os demais, à vontade.

Desenvolvimento: Dado o sinal de início, os jogadores que estão fora tentam cruzar o retângulo, isto é, a “floresta”, sem serem pegos. Os três jogadores de dentro tentam pegar os outros “forasteiros” que cruzam a floresta de um lado para o outro. Quem for preso, passa a ajudar os pegadores.

171) TIRE UM IGUAL A ESTE: - (CALMO)

Material: 1 lenço e vários objetos de tamanhos e formados diferentes.

Formação: Uma criança destacada de olhos vendados.

Desenvolvimento: Dá-se um objeto à criança que está de olhos vendados para que ela o segure. Coloca-se este entre os outros. Tira-se em seguida a venda dos olhos da criança e mande que ela olhe para todos e retire o objeto que segurou do meio dos outros.

172) TODOS PARA CASA: - (ATIVO)

Preparação: Formação em roda. Crianças de mãos dadas sendo uma destacada para o centro. Fora da roda marcam-se no chão tantos lugares quanto forem as crianças, menos uma.

Desenvolvimento: Inicia-se o jogo com a roda movimentando-se e entoando uma cantiga de roda qualquer. À voz de: " __ Todos para Casa" (expressão seguida de palma), as crianças da roda param o canto e todas, inclusive a do meio, procuram ocupar seus lugares marcados no chão. A que sobrar irá para o centro da roda e a que aí estava, passará a fazer parte da mesma, recomeçando a brincadeira.

173) TÔRRE: - (MODERADO)

Material: Uma bola e cubos de madeira.

Preparação: No centro de uma roda de crianças, constrói-se a "torre".

Desenvolvimento: A bola fica com alguém no círculo que inicia o jogo tentando derrubar a torre. Quem conseguir acertar o alvo constrói a torre novamente. As crianças mantêm sua posição no círculo e a proximidade da bola determina quem deve arremessá-la.

174) TROCA PERIGOSA: - (MODERADO)

Formação: As crianças dispõem-se em grande círculo, todas sentadas a boa distância uma das outras. Cada qual marca seu lugar no chão, sentando o pegador no meio do grupo.

Desenvolvimento: Para iniciar o professor chama dois jogadores quaisquer de cada roda os quais devem trocar imediatamente de lugar entre si enquanto o do centro tenta pegá-los. Se apanhar um dos dois antes dele chegar ao outro lugar, troca de papel com ele, recomeçando a brincadeira com nova chamada do professor. No caso contrário, o mesmo jogador senta-se ao centro. A permuta de lugares é obrigatória sendo considerado apanhado o jogador que tenha voltado ao próprio lugar depois de abandoná-lo. Só é permitido pegar a criança antes que ela ponha os pés num dos lugares do círculo.

175) TRINCHEIRA: - (MODERADO)

Material: Uma bola.

Formação: Os jogadores ficarão dispostos em círculo, com os pés regularmente afastados, unindo o direito e o esquerdo, respectivamente aos do vizinho à direita e à esquerda. Permanecerão com o corpo um pouco curvado para a frente, mantendo as mãos sobre os joelhos. Ao centro, colocar-se-á um jogador.

Desenvolvimento: Dado o sinal, a criança do centro procurará fazer passar a bola entre as pernas dos outros. Estes evitarão, empurrando-a com as mãos, tomando em seguida a posição inicial. Aquela que deixar passar a bola substituirá a do centro, que virá para o círculo ou conforme prévia combinação será eliminada do jogo. Deste modo, o círculo será diminuído até desaparecer.

176) TELÉGRAFO SEM FIO: - (CALMO)

Material: Dois lápis e folhas de papel

Preparação: Organizam-se dois partidos iguais que se dispõem em semi círculos fronteiros. Entre elas fica o orientador que dá ao último jogador de cada grupo lápis e papel.

Desenvolvimento: Para começar o orientador segreda a mesma notícia (mensagem) ao primeiro de cada equipe. Ao seu sinal, tal recado vai sendo cochichado de um em um de cada partido até o último. Este ao recebê-lo transcreve-o para a folha de papel que corre a levar ao orientador. Ninguém pode repetir a frase ao vizinho depois de já lhe houver segredado uma vez. Quanto menores forem as crianças tanto mais curtas e simples serão as mensagens, conferidas em voz alta pelo orientador somente no término da partida. A vitória é do partido que primeiro entregar a mensagem ao orientador, desde que ela não contenha mais de dois erros do que a do adversário.

177) TICO – TICO: - (MODERADO)

Material: 1 bola, o "tico – tico"

Formação: Em círculo ficando uma criança de posse do "tico – tico".

Desenvolvimento: Ao sinal de início, dado pelo professor, a bola vai sendo passada de uma a um em maneira a dar a volta ao círculo obedecendo o jogo a seguinte marcha:

1 – uma volta completa da bola pela direita;

2 – uma volta completa pela esquerda;

3 – uma volta completa em que o lançamento e a pegada são feitas pela mão direita, ficando a outra para trás;

4 – Idem com a mão esquerda ficando a direita para trás;

5 – uma volta com a bola, lançando de cada vez para o alto antes de ser passada adiante;

6 – os jogadores viram-se de lado para o centro da roda e ficando uns atrás dos outros atiram a bola para trás por cima de suas próprias cabeças;

7 – uma volta completa em que cada jogador dá um giro sobre si mesmo, antes de passar a bola ao seguinte;

8 – uma volta completa com uma palma antes de enviar a bola ao vizinho

Antes de iniciada cada volta, o professor anuncia de que maneira será feita a passagem da bola. Quem erra paga prenda.

178) TIRO AO ALVO: - (CALMO)

Material: 1 moeda.

Preparação: Alvo desenhado no chão. Crianças divididas em duas equipes.

Desenvolvimento: Virão as crianças, uma após outra, jogarão a moeda no alvo desenhado e contarão os pontos obtidos de acordo com o número marcado no espaço onde parar a moeda. Assim procederá todo o grupo, adicionando na segunda vez que jogar os pontos alcançados anteriormente. Caso caia em cima das linhas não haverá nada a adicionar.

Vitória: Será vencedor quem conseguir maior número de pontos.

179) TIGRE, LEÃO, ONÇA: - (MODERADO)

Preparação: As crianças formam uma grande roda tendo ao meio três jogadores: “o tigre; o leão e a onça”. Os componentes da roda marcam os seus lugares no chão com um círculo, cada qual recebendo o nome de uma destas três feras, nesta ordem: tigre, leão e onça; tigre, leão e onça; tig.....

Desenvolvimento: O orientador inicia o jogo dizendo o nome de um dos animais: por exemplo, onça. Todos que tem tal designação trocam de lugar entre si, enquanto que a onça que está sem toca procura arranjar um lugar para si. Quem sobra vai para o centro e a brincadeira continua com o chamado de outra fera. Quem sair do lugar fora da hora deve ceder o seu lugar ao companheiro desabrigado e ir para o centro da roda. Basta por o pé dentro do círculo para assegurar a sua posse., tendo direito a uma casa quem nela entra primeiro. A criança que não sai do centro ao ser solicitada também vai para o centro da roda.

180) ÚLTIMO PAR, FORA: - (ATIVO)

Formação: Jogadores 2 a 2 em coluna. A frente da coluna o pegador.

Desenvolvimento: O pegador grita: “__ Último par, fora!”; os jogadores saem correndo por um lado da coluna procurando dar-se as mãos ao atingir a frente da coluna depois de terem passado pelo pegador. Cabe a este pegar um dos jogadores para com ele formar um par; deixando assim a criança que ficar só para ser o novo pegador. O novo par formado (ou o antigo, cujo os membros não forem apanhados) passa a ser o primeiro da coluna e o jogo recomeça.

Faltas: 1 - O pegador olhar para trás ou começar a correr antes que seus colegas tenham ultrapassado seu lugar;
2 - Dois corredores darem as mãos antes de terem ultrapassado o pegador.

181) VIRA: - (ATIVO)

Preparação: Os jogadores enfileiram-se atrás de uma “linha de saída”. A 13 metros dela, traça-se uma paralela, a “linha de chegada”, onde o orientador se coloca de frente para o grupo.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, todos correm em direção à linha de chegada. No entanto, antes que a atinjam, o orientador gritará de repente: “__ Vira!” dando cada qual meia volta e correndo em direção à linha de saída, até ouvir nova ordem para virar, a qual não deve demorar a ser dada. O jogo continua, com idas e voltas vencendo as primeiras a cruzarem a linha de chegada. Cada vez que alguém deixa de atender a uma ordem o orientador apita e aponta-o para indicar um ponto. Quem perder dois ou mais pontos não pode ser chamado vencedor.

182) VENENO: - (MODERADO)

Material: Um saquinho de feijão, o “veneno” e um apito.

Preparação: As crianças dispõem-se em círculo bem aberto, ficando um com o “veneno” na mão.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, quem está com o saquinho arremessará ao vizinho da esquerda, o qual faz o mesmo em relação ao companheiro seguinte e assim sucessivamente. Cada qual passa o “veneno” adiante o mais depressa que pode para não ficar envenenado. Ao apito do orientador, que permanece de costas para o grupo, quem se vê com o saquinho nas mãos é excluído do jogo. A passagem do “veneno” em volta do grupo é reiniciado, para ser daí a pouco interrompido de novo com outro apito e a eliminação de mais alguém envenenado, continuando assim a brincadeira. A vitória é dos que ficam no jogo até o fim. Quem deixar cair o veneno, deve apanhá-lo, voltar ao seu lugar e daí recomeçar a passagem. Os sinais de interrupção devem ser inesperados, isto é, dados em intervalos irregulares. Quem se recusa a receber o veneno antes do sinal e quem o atira no chão após este é igualmente excluído.

183) VIU O MEU CARNEIRO!: - (MODERADO)

Preparação: As crianças formam uma roda bem aberta, ficando uma de fora a dois metros do grupo.

Desenvolvimento: Para iniciar, o jogador isolado pergunta a alguém da roda: “__ Viu o meu carneiro?” Ao que tal criança lhe indaga: “__ Como é que ele é?” A primeira descreve então algum companheiro da roda, ao qual ao reconhecer-se, sai em torno do círculo, sendo perseguido pelo jogador isolado. Se o carneiro consegue voltar a salvo em seu lugar, ocupa-o, cabendo ao outro recomeçar a brincadeira. Sendo apanhado vai para o centro e fica no “chocô” até que outro também se deixe pegar e troque de lugar com ele. Quem consegue apanhar o seu carneiro tem direito de ficar na roda depois de escolher o seu substituto.

184) VENDEDOR DE AVES: - (MODERADO)

Preparação: Crianças dispostas em fileiras ou semi círculos. As crianças divididas em grupos de 4 ou 5 tomarão nome de aves. Duas serão destacadas: o “comprador” um pouco afastado e o “vendedor”. O pique será marcado em determinado lugar.

Desenvolvimento: Ao iniciar o jogo o comprador aproximar-se-á do grupo e após o cumprimento, manterá com o vendedor o seguinte diálogo:

“__ Tem ave para vender?”

“__ Sim, que ave deseja?”

“__ Eu quero..... (citar o nome de uma ave qualquer)”

As crianças que tiverem o nome da ave citada voarão, isto é, correrão para o pique sendo perseguidas pelo comprador. As que forem apanhadas ficarão prisioneiros e as outras voltarão aos seus lugares.

185) VIOLINHA, VIOLÁ!: - (CALMO)

Desenvolvimento: As crianças sentam-se, indiferentemente, em roda, ou em fila, num banco ou numa beira de calçada. Quem representa a “Violinha”, fica de fora, e vem se aproximando aos pulos e pinotes, fazendo trejeitos e caretas os mais cômicos que possa imaginar. Dirige-se a uma das crianças, procurando fazê-la rir, e naturalmente, cada uma morde os lábios e faz força para ficar séria. Enquanto isso, a “Violinha”, sem se descuidar da comicidade, canta a primeira parte da cantiga que dá nome à brincadeira; as outras crianças respondem em coro, cantando a segunda parte, repetindo-a sempre, enquanto durar o folgado.

Solo

Violinha, violá

Quem se ri, há de apanhar.

Coro

Não me rio,

Nem me apanho,

Nem sei quem apanhará!

Se não se consegue fazer rir a primeira, a "Violinha" tenta com outra, e assim sucessivamente, até quebrar a seriedade de uma criança. Esta, além de ser a "Violinha" da vez seguinte, "apanha", de brincadeira, e aparenta sofrer horrivelmente com as fingidas palmadas que leva.

186) CAMALEÃO: - (ATIVO)

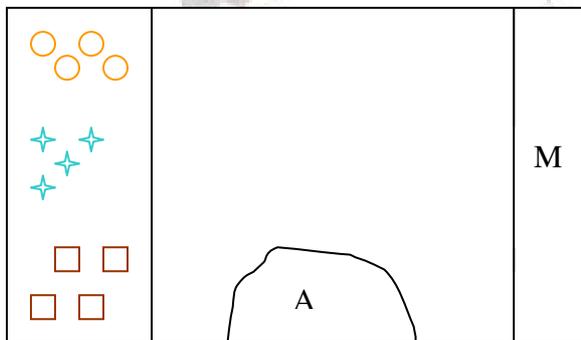
Formação: Este jogo necessita de um espaço relativamente plano, delimitado. Jogam pelo menos seis crianças. Coloca-se uma criança (camaleão), virada de olhos tapados pelas mãos. As restantes crianças estão colocadas à vontade, a uma distância de cerca de dez metros.

Desenvolvimento: Ao sinal de início do jogo, as crianças perguntam em coro àquela que está de costas: "Camaleão, de que cor?". O camaleão responde dizendo uma cor, por exemplo, o azul. Mal diz a cor, neste exemplo, o azul, o camaleão vira-se e começa a correr atrás dos colegas, que fogem. Ao fugir, as crianças procuram um objeto da cor escolhida e tocam nele, a fim de se livrar. Neste caso, o camaleão não as pode caçar. Só pode caçar aquelas crianças que ainda não se livraram, ou seja, não tocaram na cor escolhida. Se o camaleão tocar em alguém antes de se livrar, este passa a ser o novo camaleão. Se o camaleão não conseguir caçar ninguém, continua nesta função. Quando as crianças fazem a pergunta: "Camaleão, de que cor?", e este responde "cor de burro quando foge", as crianças ficam quietas, não podendo fugir. Aquela que se mexer perde e passa a ser o novo camaleão.

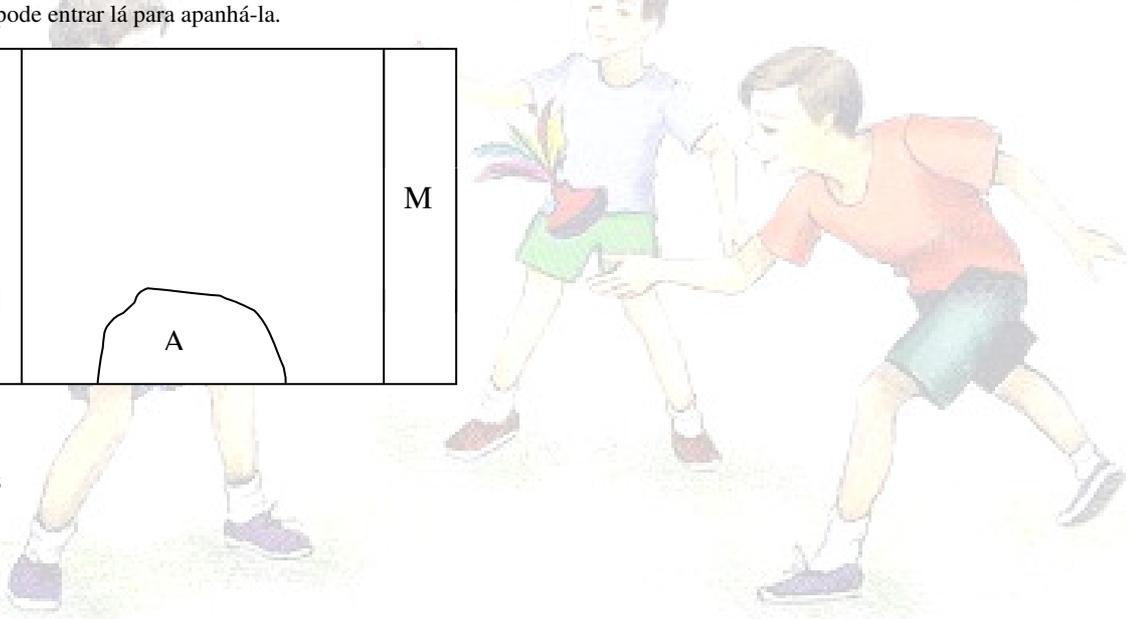
187) A ÁGUIA NA SUA CACADA: - (ATIVO)

Formação: É necessário um espaço retangular e relativamente amplo, com pelo menos doze metros de comprimento. As crianças são divididas em grupos iguais de quatro ou mais elementos cada e estão colocadas no seu ninho. Cada grupo de crianças tem um nome de ave: as andorinhas, os pardais, os melros, etc.

Desenvolvimento: Como se vê na figura, uma outra criança será a águia e posiciona-se a meio do campo, no seu ninho. Outra criança, ainda, será a mãe, que se coloca no outro extremo do campo. Existe, também, um espaço retangular, onde se posiciona a mãe (é a sua casa), no qual a águia não pode entrar. O jogo começa quando a mãe chama um grupo e este é obrigado a sair da sua área, atravessar o campo todo e entrar na casa da mãe. Mal a mãe chama um grupo, a águia sai do seu ninho e tenta caçar os elementos desse grupo, tocando-lhes. Tenta apanhar o máximo de aves possível, antes de estas entrarem na casa da mãe e coloca-as no seu ninho. Logo de seguida a mãe chama outro grupo de aves, até passarem todas para o outro lado. Vence o grupo de aves que tiver menos elementos apanhados pela águia. Se alguma ave não sair do seu ninho com medo da águia, quando a mãe chama, aquela pode entrar lá para apanhá-la.



- M – MÃE
- A – ÁGUIA
- - ANDORINHAS
- ✦ - PARDAIS
- - MELROS



INSTITUTO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DE JUIZ DE FORA

ANO: 1972/1973

JOGOS PESQUISADOS EM VÁRIOS LIVROS PARA EFEITO DE ESTÁGIO.

Todos os jogos foram executados.

Minha equipe era maravilhosa.

Este apanhado é minha homenagem ao Instituto Estadual de Educação, à minha equipe e a nossa professora de Educação Física que infelizmente agora me fugiu o nome, mas assim que lembrar conserto.

Saudades...

Cristina - nº. 8.

Colegial A

crisquim2003@yahoo.com.br

Links:

<http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/labrimp1.htm>

<http://www.guiademidia.com.br/sitesparacrianças.htm>

<http://www.terrabrasileira.net/folclore/manifesto/jogos.html>

<http://jangadabrasil.com.br/bibliografia/bibliografiamo.htm>

<http://www.prof2000.pt/users/cfpoa/jogosinfantis/listajogos.htm>

http://www.mobil.com.br/Brazil-Portuguese/LCW/Audiences/Travel_Games.asp

<http://www.jogosantigos.clic3.net/>

http://www.jogoscooperativos.com.br/Revista_na_Escola.htm

<http://www.planetaeducacao.com.br/professores/infantil/infantil.asp>

<http://www.portaldafamilia.org/sclazer/jogos/jogossalao.shtml>

http://ifolk.vilabol.uol.com.br/brinc/mapa_todas_brinc.htm

<http://www.indi.com.br/preescola.htm>

<http://www.construirmoticias.com.br/asp/materia.asp?id=343>





JOGOS PRA CRIANÇAS EM

IDADE ESCOLAR