

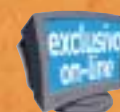
A vibrant, stylized illustration of a group of diverse children playing various street games in a park-like setting. In the center, a boy is on a unicycle. To the left, a girl is jumping high. In the foreground, a boy is doing a handstand and a girl is jumping. Other children are playing soccer, tag, and hopscotch. The background features large green trees and a warm, orange-brown ground.

BRINCADEIRAS DE RUA

Diversão de antigamente que ainda hoje encanta

AMARELINHA, CABRA-CEGA, BARRA-MANTEIGA... BRINCADEIRAS QUE DIVERTIAM VOCÊ, SEUS PAIS E AVÓS HOJE SÃO PARTE DA CULTURA POPULAR. QUE TAL LEVÁ-LAS PARA A ESCOLA?

TEXTO: CRISTIANE MARANGON
ILUSTRAÇÃO: SUPPA



No site www.novaescola.com.br
Em vídeo, o professor de Ed. Física Alexandre Moraes de Mello explica como as brincadeiras de rua ajudam no desenvolvimento psicomotor da criança

Os nomes podem até variar de um lugar para outro, mas as brincadeiras populares estão presentes em todo o país. De tão importantes, elas são estudadas por diversos pesquisadores e reunidas em dezenas de livros. Mais comuns no passado ou nas cidades menores, essas brincadeiras ensinam as crianças a aceitar derrotas e, claro, a vibrar com as vitórias. Há opções para alunos a partir dos 4 anos, que já são capazes de seguir regras fáceis. Por volta de 6 ou 7 anos, jogos mais complicados, como a amarelinha, são sucesso garantido.

CONSULTORIA: ALEXANDRE MORAES DE MELLO, DIRETOR DA ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

1 AGACHA-AGACHA

Nessa brincadeira de perseguição, a criançada corre, agacha e levanta, aperfeiçoando os movimentos

- ◆ **IDADE** A partir de 4 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio ou outro espaço amplo.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ◆ **COMO BRINCAR** Uma criança é eleita o pegador. Para não serem apanhadas, as demais fogem e se agacham. Quando o pegador consegue tocar um colega que está em pé, passa sua função a ele. Não há um vencedor. A brincadeira acaba quando as crianças se cansam.

2 BALANÇA-CAIXÃO

Aqui entra corrida, agacha e levanta e até um esconde-esconde.

A garotada ganha agilidade e capacidade de desenvolver os movimentos

- ◆ **IDADE** A partir de 4 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio ou outro espaço amplo com lugares para servir de esconderijo.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ◆ **COMO BRINCAR** Um integrante do grupo é escolhido o rei e se senta em uma cadeira ou em um muro baixo. Outro participante é eleito o servo. Ele se ajoelha de frente para o rei e apóia o rosto em seu colo. Os demais formam uma fila atrás do servo, cada um apoiando a cara nas costas do companheiro da frente. Todos recitam: "Balança, caixaão / Balança você / Dá um tapa nas costas / E vai se esconder". O último da fila dá um tapa nas costas do que está na sua frente e se esconde. Uma a uma, as crianças vão repetindo essa ação até que todas estejam escondidas. É a vez, então, do servo sair à procura dos colegas. Ganha quem for pego por último. A brincadeira recomeça com a escolha de outras crianças para representar os personagens.
- ◆ **LEMBRETE** Se o pátio da escola não oferece cantinhos para a garotada se esconder, improvise montando "trincheiras" com panos estendidos sobre cadeiras.



3 ELEFANTINHO COLORIDO

Azul, vermelho, verde, amarelo... Qualquer objeto com essas cores se transforma em pique. A atividade exige atenção e agilidade para correr e não ser pego

- ◆ **IDADE** A partir de 4 anos.
- ◆ **LOCAL** Ambiente espaçoso e colorido.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ◆ **COMO BRINCAR** Uma criança é escolhida para comandar. Ela fica na frente das demais e diz: "Elefantino colorido!" O grupo responde: "Que cor?" O comandante escolhe uma cor e os demais saem correndo para tocar em algo que tenha aquela tonalidade. Sorte de quem tiver a cor na roupa: já está no pique! Se o pegador encostar em uma criança antes de ela chegar à cor, é capturada. O comandante tem de escolher uma cor que não está num local de fácil acesso para dificultar o trabalho dos demais. Vence a brincadeira quem ficar por último.

4 ESTÁTUA

Vale fazer micagens e até cócegas em quem vira estátua.

Vence quem ficar imóvel mesmo com tamanha provocação

- ◆ **IDADE** A partir de 4 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ◆ **COMO BRINCAR** Uma criança é eleita o líder. As demais andam livremente pelo pátio até que ela diga: "1, 2, 3, estátua!" Nesse momento, elas param no lugar fazendo uma pose. O líder escolhe um colega e faz de tudo para que ele se mexa. Só não vale empurrar. Quem resistir às caretas e cócegas ficando imóvel é declarado o vencedor e assume a posição de líder.



5 BARRA-MANTEIGA

A molecada vai correr a valer e trabalhar com um novo conceito de equipe, já que durante a brincadeira todo mundo pode passar de um time para o outro

- ♦ **IDADE** A partir de 5 anos.
- ♦ **LOCAL** Pátio ou área com mais de 17 metros de comprimento.
- ♦ **PARTICIPANTES** No mínimo quatro.
- ♦ **COMO BRINCAR** Trace duas linhas paralelas distantes 15 metros (ou 15 passos) uma da outra. Atrás dessas marcações ficam as crianças, divididas em dois grupos com o mesmo número de integrantes, umas de frente para as outras. Dado o sinal, um aluno do grupo escolhido para começar vai até o limite do outro time, onde estão todos com os braços estendidos e com a palma da mão virada para cima, e recita: “Barra-manteiga / Na fuça da nega / Minha mãe / Mandou bater / Nesta daqui / Um, dois, três.”

Ele bate na palma da mão de um dos colegas e foge para o seu território. O adversário tem de correr atrás dele e tentar pegá-lo. Se isso acontecer, o desafiante é incorporado à equipe adversária. Caso contrário, é a vez do desafiado fazer o mesmo com alguém do outro time. A linha nunca deve ser invadida pelo perseguidor.

Caso aconteça, ele é capturado. Vence o time que ficar com mais gente.

- ♦ **LEMBRETE** Se o número de crianças for ímpar, participe você também da atividade.



6 BATATA QUENTE

Para não “morrer” com a bola na mão, as crianças precisam se concentrar e coordenar os movimentos ao ritmo da fala

- ♦ **IDADE** A partir de 5 anos.
- ♦ **LOCAL** Pátio.
- ♦ **MATERIAL** Bola.
- ♦ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ♦ **COMO BRINCAR** O grupo fica em círculo, sentado ou em pé. Uma criança fica fora da roda, de costas ou com os olhos vendados, dizendo a frase: “Batata quente, quente, quente... queimou!” Enquanto isso, os demais vão passando a bola de mão em mão até ouvirem a palavra “queimou”. Quem estiver com a bola nesse momento sai da roda. Ganha o último que sobrar.
- ♦ **LEMBRETE** Uma opção é pedir para as crianças mudarem o ritmo com que dizem a frase. As que estão na roda têm de passar a bola de mão em mão mais rápido ou devagar, conforme a fala.

7 CARACOL

Essa atividade é um ensaio para a amarelinha. A meninada desenvolve o equilíbrio fazendo todo o percurso pulando com um pé só

- ♦ **IDADE** A partir de 5 anos.
- ♦ **LOCAL** Pátio.
- ♦ **MATERIAL** Giz para riscar o chão e pedrinhas.
- ♦ **PARTICIPANTES** No mínimo dois.
- ♦ **COMO BRINCAR** Depois de desenhado o diagrama (ao lado) no chão, as crianças determinam uma ordem entre elas.

A primeira joga a sua pedrinha no número 1. O objetivo é percorrer todo o caracol pulando com um pé só em todas as casas – só não pode pisar naquela em que está a pedrinha. Quando chega ao “céu”, ela descansa e retorna da mesma maneira: pulando em cada casa até o número 1. Ela agacha, apanha a pedrinha e pula para fora do caracol. Para continuar a brincadeira, ela joga a pedrinha no número 2 e assim por diante. Ela não pode pisar ou jogar a pedrinha na risca nem atirá-la fora do diagrama. Se isso acontecer, perde a vez. Vence quem completar o percurso primeiro.



8 PASSA, PASSA TRÊS VEZES

Essa brincadeira é pura adivinhação. Mas, quem conhece o gosto dos colegas pode levar vantagem nessa hora

- ♦ **IDADE** A partir de 5 anos.
- ♦ **LOCAL** Pátio.
- ♦ **PARTICIPANTES** No mínimo cinco.
- ♦ **COMO BRINCAR** Em segredo, duas crianças definem um tema – frutas, por exemplo. Depois, escolhem qual fruta cada uma irá representar. Uma pode ser a uva e a outra a pêra. Elas dão as mãos formando um túnel por onde os colegas passam, um atrás do outro, cantando: “Passa, passa três vezes / O último que ficar / Tem mulher e filhos / Que não pode sustentar”. Quando a música acaba, as duas crianças que formam o túnel abaixam os braços prendendo o colega que está passando naquele momento. Sem que os outros escutem, o que foi preso responde à pergunta: “Pêra ou uva?” Depois, ele sai da fila e vai para trás do colega que representa a sua escolha. Ganha a brincadeira quem tiver mais participantes atrás de si.
- ♦ **LEMBRETE** As crianças podem escolher, além de frutas, temas como brinquedos, cidades, cores e flores.

9 CABRA-CEGA*

Quem está de olhos vendados aprimora a audição. As outras crianças aprendem a cooperar quando alertam o amigo sobre os obstáculos que estão pelo caminho

- ◆ **IDADE** A partir de 6 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio pequeno e livre de objetos (para evitar acidentes).
- ◆ **MATERIAL** Uma venda para os olhos.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ◆ **COMO BRINCAR** A criança escolhida para ser a cabra-cega tem os olhos vendados. Os colegas, que dão as mãos formando um círculo ao redor dela, começam um diálogo com a cabra: “Cabra-cega de onde vieste?” / “Do moinho de vento.” / “Que trouxeste?” / “Fubá e melado.” / “Dá-nos um pouquinho?” / “Não.” / “Então afasta-te.” Assim que dizem isso, as crianças da roda se espalham pelo pátio, desafiando a cabra-cega a encontrá-las. Quando a cabra consegue tocar um dos fugitivos, tira a venda e elege outro para ficar em seu lugar.

* A brincadeira também é chamada de pata-cega.

10 ELÁSTICO

Na altura do tornozelo, até que é fácil. Craque mesmo é quem consegue dar seus pulos quando o elástico está bem alto

- ◆ **IDADE** A partir de 6 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio.
- ◆ **MATERIAL** Um elástico de 4 metros com as pontas unidas.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ◆ **COMO BRINCAR** Duas crianças são escaladas para segurar o elástico. Elas ficam aproximadamente 2 metros de distância uma da outra, com o elástico na altura do tornozelo e com as pernas afastadas. A criança que fica no centro do elástico tem de fazer todos os movimentos combinados com os colegas antes de iniciar a brincadeira. Pode ser pular com os dois pés em cima do elástico, com os dois pés fora dele, saltar com um pé só e depois com o outro etc. Se conseguir, ela passa para a próxima fase: executar a mesma sequência de movimentos com o elástico colocado em uma altura maior. Do tornozelo passa para a canela, depois para o joelho até chegar à coxa. Se a criança errar, troca de posição com um dos colegas que estão segurando o elástico. Ganha quem chegar mais alto sem errar.



11 PASSA-ANEL

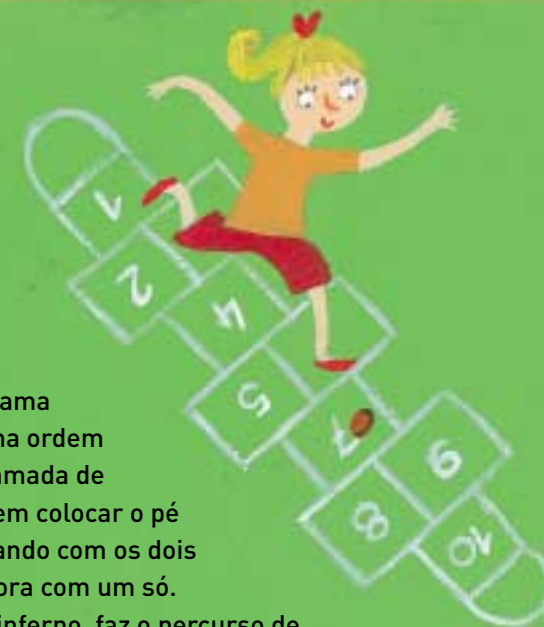
Uma boa capacidade de observação aliada a um palpite certo são fundamentais para se sair bem nessa divertida brincadeira

- ◆ **IDADE** A partir de 6 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio.
- ◆ **MATERIAL** Um anel.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo quatro.
- ◆ **COMO BRINCAR** Uma criança fica com o anel. As outras se sentam em um banco, uma ao lado da outra, com os braços apoiados no colo e com a palma das mãos unidas. A “dona” do anel passa suas mãos unidas entre as de seus companheiros escolhendo um deles para receber o anel. Ela repete esse movimento algumas vezes – pode até fingir que colocou nas mãos de alguém. Quando resolve parar, abre as mãos mostrando que estão vazias e pergunta para um dos participantes: “Com quem está o anel?” Se o escolhido acertar a resposta, tem direito de passar o anel. Se não, a brincadeira recomeça com o mesmo passador.

12 AMARELINHA*

Joga, pula e agacha. Assim, a garotada vai do céu ao inferno fazendo ginástica e ficando craque na pontaria

- ◆ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio.
- ◆ **MATERIAL** Giz ou fita adesiva e pedra ou bolinha de papel.
- ◆ **PARTICIPANTES** Um ou mais.
- ◆ **COMO BRINCAR** Depois de desenhado o diagrama (ao lado) no chão, as crianças determinam uma ordem entre elas. A primeira vai para a área oval chamada de céu e, de lá, atira a sua pedra no número 1. Sem colocar o pé nessa casa, ela atravessa o diagrama ora pulando com os dois pés, quando tiver uma casa ao lado da outra, ora com um só. Quando chega à figura oval onde está escrito inferno, faz o percurso de volta e apanha a pedra, também sem pisar na casa marcada. Em seguida, ela repete o mesmo procedimento em todas as casas. A criança não pode pisar ou jogar a pedra na risca nem atirá-la fora do diagrama. Se isso acontecer, ela perde a vez. Vence quem completar o percurso primeiro.
- * A brincadeira também é chamada de amarela, marelinha, academia, cademia, sapata, avião, maré, macaca e pular-macaco.



13 ARRANCA-RABO

Não tem nada a ver com briga, não! A turma desenvolve a agilidade e o espírito de equipe tentando puxar a fita presa na calça dos adversários

- ♦ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ♦ **LOCAL** Pátio.
- ♦ **MATERIAL** Fitas de tecido ou de papel.
- ♦ **PARTICIPANTES** No mínimo quatro.
- ♦ **COMO BRINCAR** O grupo é dividido em dois. Os integrantes de um dos times penduram um pedaço de fita na parte de trás da calça ou da bermuda. Eles serão os fugitivos. Ao sinal do professor, os fugitivos correm tentando impedir que as crianças do time adversário peguem suas fitas. Quando todos os “rabos” forem arrancados, as equipes trocam de papel. Quem era pegador vira fugitivo. Ganha a equipe que demorar menos tempo para arrancar todos os “rabos”.



15 BEIJO, ABRAÇO, APERTO DE MÃO

Surpresa total. As crianças escolhem de olhos fechados quem vão beijar ou abraçar ou de quem vão apertar a mão

- ♦ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ♦ **LOCAL** Pátio.
- ♦ **PARTICIPANTES** No mínimo quatro.
- ♦ **COMO BRINCAR** As crianças ficam sentadas, uma ao lado da outra. Duas delas, eleitas para iniciar a brincadeira, ficam em frente às demais – uma delas com os olhos tapados. A que está vendo aponta para os que estão sentados e pergunta para a colega: “É esse? É esse?” Quando ela responde “sim”, vem a segunda pergunta: “O que você quer dele? Beijo, abraço ou aperto de mão?” A criança interrogada faz a sua escolha, olha para o grupo e descobre quem é. Aí é só beijar ou abraçar o colega ou apertar a mão dele.

14 BANDEIRINHA*

No corre-corre para perseguir e pegar, as crianças desenvolvem a agilidade e a rapidez. E mais: se tornam ótimas estrategistas

- ♦ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ♦ **LOCAL** Pátio ou quadra de voleibol.
- ♦ **MATERIAL** Duas bandeiras de cores diferentes, que podem ser garrafas PET, por exemplo.
- ♦ **PARTICIPANTES** No mínimo quatro.
- ♦ **COMO BRINCAR** O grupo é dividido em duas equipes. Cada uma escolhe um campo e coloca a sua

“bandeira” no centro da linha de fundo do campo adversário. O objetivo é recuperar a bandeira sem ser tocado. Quem for pego fica parado no lugar até que um colega de equipe se arrisque a salvá-lo. Para isso, basta tocá-lo. Assim, ele fica livre para voltar ao campo de origem ou investir mais uma vez na recuperação da bandeira. O time precisa decidir a melhor estratégia, já que se avançar no campo adversário com muitos jogadores ficará com poucos para defender o seu.

- ♦ A brincadeira também é chamada de pique-bandeira, bandeira, rouba-bandeira e bimbarra.



16 BOCA-DE-FORNO

A turma tem de fazer tudo o que o mestre mandar. Quanto mais criativa a tarefa, mais divertido fica

- ♦ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ♦ **LOCAL** Pátio.
- ♦ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ♦ **COMO BRINCAR** Uma das crianças é escolhida para representar o mestre. A brincadeira inicia com ela dizendo: “Boca-de-forno”. E a turma responde: “Forno”. Ela continua: “Tirando o bolo”. E o resto diz: “Bolo”. Ela novamente: “Fareis tudo o que seu mestre mandar?” O grupo fala: “Faremos!” Nesse momento, o mestre dá uma ordem e cada um dos participantes tem de cumpri-la. Ele pode, por exemplo, pedir aos colegas que andem até um determinado ponto e voltem pulando em um pé só ou que busquem algum objeto. O primeiro que chegar se torna o chefe e o último recebe um castigo.

17 CINCO-MARIAS*

De olho nos saquinhos que estão no chão e nos que são jogados para cima, a molecada ganha em concentração e trabalha a coordenação motora

- ◆ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio.
- ◆ **MATERIAL** Cinco saquinhos recheados com areia ou arroz.
- ◆ **PARTICIPANTES** Um ou mais.
- ◆ **COMO BRINCAR** Determine a ordem dos participantes. O primeiro joga os cinco saquinhos para cima deixando-os cair aleatoriamente no chão. Na primeira fase, ele escolhe um dos saquinhos e o joga para cima. Antes de pegá-lo de volta, recolhe com a mesma mão um outro que está no chão. Em seguida, joga um dos que estão em sua mão para cima e pega um terceiro, segurando todos juntos na mesma mão. Se o saquinho que está no ar cair, a criança dá a vez para outra. O participante passa para a próxima fase se conseguir segurar todos os saquinhos. Na segunda fase, os saquinhos que estão no chão são pegos de dois em dois. O desafio aumenta na terceira fase. Agora, é preciso lançar um saquinho e pegar três. Depois, jogar um que está na mão e pegar o restante. Na quarta fase, a criança forma com o polegar e o indicador de uma das mãos uma trave de futebol. Com a outra, joga um saquinho para o alto e empurra outro para dentro desse gol antes de pegar o que está no ar. A criança tem de fazer quatro gols em quatro tentativas. A última fase determina os pontos de cada criança. Ela lança os cinco saquinhos ao ar e tenta pegar o máximo possível com as costas da mão. Quantos ficarem em sua mão será o número de pontos.

* A brincadeira também é chamada de jogo das pedrinhas.

18 QUEIMADA*

A atividade desenvolve a agilidade corporal. Afinal, é preciso se safar das boladas para não sair do jogo. De quebra, a garotada fica boa de mira para acertar o adversário

- ◆ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio ou quadra de voleibol.
- ◆ **MATERIAL** Bola.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo quatro.
- ◆ **COMO BRINCAR** O grupo é dividido em duas equipes, cada uma com o seu campo. Decide-se quem começa com a bola. O objetivo é acertar um participante do time adversário e eliminá-lo. Se a criança conseguir pegar a bola, tem o direito de atirá-la em um jogador da outra equipe. Ganha o time que eliminar todos os participantes da equipe concorrente.

* A brincadeira também é chamada de queima.



19 CORRIDA DE SACO*

Ganha quem chegar mais rápido, mas nessa corrida ninguém estica as pernas em grandes passadas. A garotada sua mesmo, dando pulos feito canguru

- ◆ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio ou área livre com cerca de 20 metros.
- ◆ **MATERIAL** Sacos de farinha ou de batatas.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo quatro.
- ◆ **COMO BRINCAR** A turma é dividida em equipes. São traçadas duas linhas paralelas com cerca de 18 metros de distância uma da outra. Uma será a marca da partida e a outra da chegada. Cada time recebe um saco. O primeiro corredor “veste” o saco e o segura com as mãos na altura da cintura. Ao sinal de partida, ele sai pulando até a marcação oposta e volta, também pulando. Em seguida, tira o saco e o entrega ao segundo participante. O jogo prossegue assim até que todos os integrantes de uma das equipes completem o percurso e vençam a competição.

* A brincadeira também é chamada de corrida do canguru.



20 PEGA-PEGA

A meninada vai precisar de fôlego e agilidade para correr do pegador. Para variar, quem for pego também começa a correr atrás dos colegas

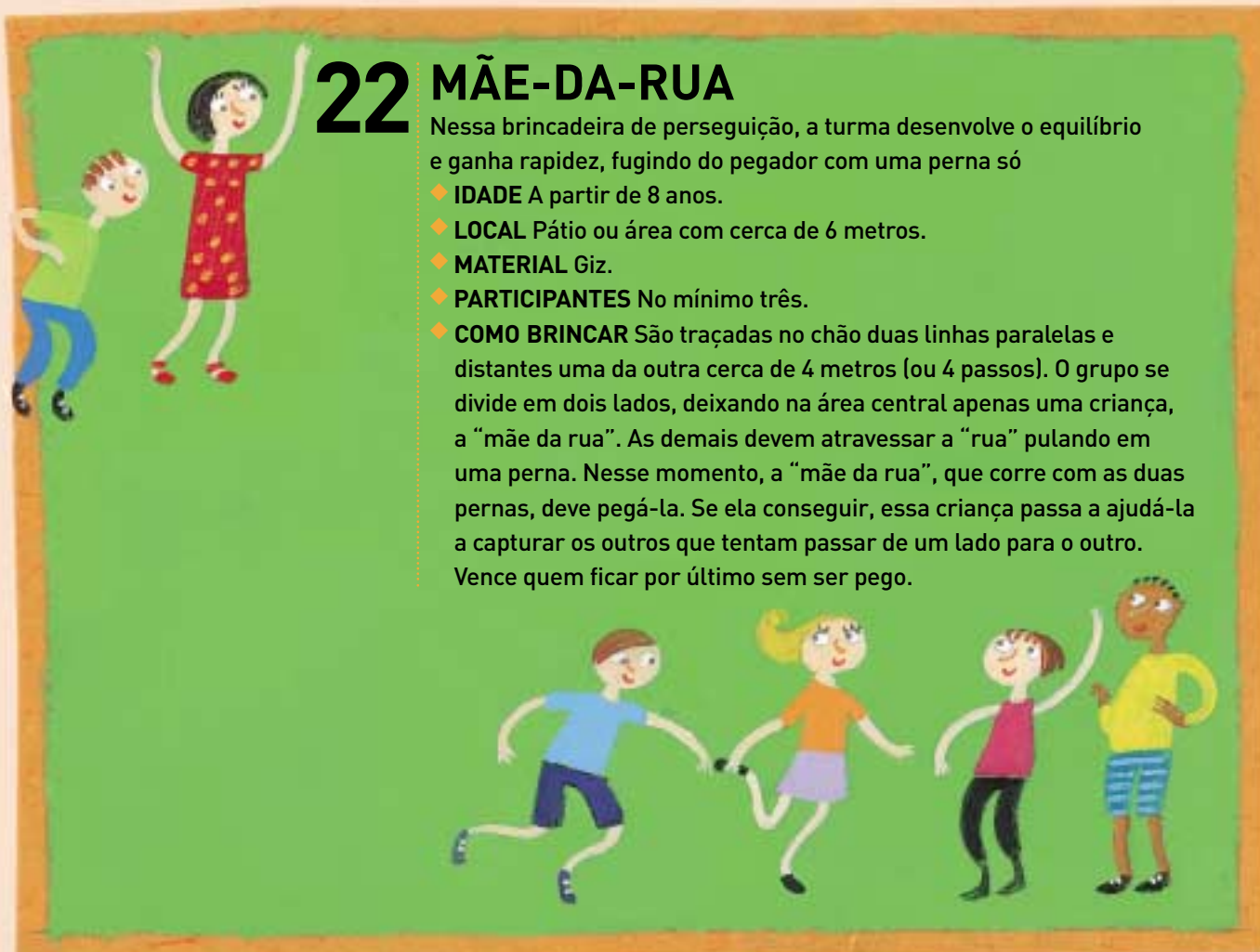
- ◆ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ◆ **COMO BRINCAR** Uma criança é escolhida para ser o pegador. A turma se dispersa e ela corre atrás dos colegas tentando tocá-los. Se encostar a mão em alguém, esse será o novo pegador. Há algumas variações possíveis. Exemplos: a criança tocada tem de dizer o nome de um colega, que será o novo pegador; e as crianças pegas passam a pegar os colegas também, só que mantendo uma mão no lugar onde foram tocadas.

21 QUENTE OU FRIO*

Atenção e concentração nas pistas. Só assim a criança encontra o local que os colegas transformaram em esconderijo

- ◆ **IDADE** A partir de 7 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio.
- ◆ **MATERIAL** Qualquer objeto.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo dois.
- ◆ **COMO BRINCAR** Os alunos escolhem um colega que se afasta enquanto eles escondem um objeto. A criança é chamada de volta e a turma começa a dar pistas sobre onde está ele. Quando ela se afasta do esconderijo, o grupo diz: “Está frio” ou “Está gelado” (se ela estiver bem longe). Quando se aproxima, a criança sinaliza falando: “Está quente” ou “Está pelando” (caso esteja muito perto). Quando ela encontra o objeto, o grupo grita: “Pegou!”

* A brincadeira também é chamada de peia-quente.



22 MÃE-DA-RUA

Nessa brincadeira de perseguição, a turma desenvolve o equilíbrio e ganha rapidez, fugindo do pegador com uma perna só

- ◆ **IDADE** A partir de 8 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio ou área com cerca de 6 metros.
- ◆ **MATERIAL** Giz.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo três.
- ◆ **COMO BRINCAR** São traçadas no chão duas linhas paralelas e distantes uma da outra cerca de 4 metros (ou 4 passos). O grupo se divide em dois lados, deixando na área central apenas uma criança, a “mãe da rua”. As demais devem atravessar a “rua” pulando em uma perna. Nesse momento, a “mãe da rua”, que corre com as duas pernas, deve pegá-la. Se ela conseguir, essa criança passa a ajudá-la a capturar os outros que tentam passar de um lado para o outro. Vence quem ficar por último sem ser pego.



23 CORDA

As crianças não param com os pés no chão com essa série de brincadeiras que desenvolve o ritmo e a capacidade aeróbica

- ◆ **IDADE** A partir de 8 anos.
- ◆ **LOCAL** Pátio.
- ◆ **MATERIAL** Corda de sisal, náilon ou elástico com aproximadamente 4 metros de comprimento.
- ◆ **PARTICIPANTES** No mínimo dois (se uma ponta da corda ficar amarrada).
- ◆ **COMO BRINCAR** **Aumenta-aumenta:** duas crianças seguram a corda pelas pontas bem próxima ao chão e as outras pulam. A altura da corda vai aumentando aos poucos. A brincadeira termina quando resta apenas um participante capaz de pular a corda àquela altura.

Chicotinho queimado: o grupo se organiza em um círculo e uma criança fica no centro segurando a corda por uma das pontas. Ela gira a corda rente ao chão e as outras pulam. Vence quem nunca for tocado pela corda.

Zerinho: duas crianças batem a corda. O objetivo dos outros participantes é passar pela corda sem esbarrar nela calculando a altura e a velocidade ideais.

Foguinho: duas crianças começam batendo corda em um ritmo e, aos poucos, aumentam a velocidade. Termina quando a criança esbarrar na corda.

Pular corda: se a criança não sabe começar a pular com a corda já em movimento, peça para ela se posicionar ao lado da corda, rente ao chão, e só então os colegas começam a bater. Para entrar na brincadeira com a corda em movimento, é preciso esperar que ela fique no alto. A brincadeira fica mais divertida se a garotada marcar o ritmo e o tempo com ladainhas como essas: “Salada, saladinha / Bem temperadinha / Sal, pimenta, salsa e cebolinha / É um, é dois, é três”; “Abacaxi-xi-xi / Quem não entra / É um saci / Beterraba-raba-raba / Quem não sai é uma diaba”; “Um homem bateu à minha porta / E eu abri / Senhoras e senhores / Dá uma vultinha (e a criança, dentro da corda, dá uma volta) / Senhoras e senhores / Pule num pé só (e a criança, dentro da corda, pula com um pé só) / Senhoras e senhores / Põe a mão no chão (e a criança, dentro da corda, põe a mão no chão) / E vai para o olho da rua” (e a criança tem de “sair” da corda).