

BRINCADEIRAS - PATRIMÔNIO CULTURAL - BEM IMATERIAL

AMARELINHA



pyotr021/Getty Images

Desse jogo pode participar qualquer número de crianças.

Risca-se no chão, com carvão, giz, ou se for na areia, com um pedaço de pau ou telha, sete casas numeradas parecendo uma figura que parece um boneco com uma perna só, de braços abertos, ou um avião, terminam com o céu (um semi-círculo).

A criança que gritar antes a palavra PRIMEIRA inicia o jogo e a ordem de quem vai jogar vai sendo gritada pelas outras crianças, sucessivamente. A brincadeira consiste em jogar uma pedra na primeira casa e ir pulando com um pé só e com as mãos na cintura todo o desenho, indo e voltando, evitando-se pisar na casa onde está a pedra e pegando-a na volta. Joga-se a pedra na segunda casa e assim sucessivamente até o céu (círculo). A pedra jogada tem que parar dentro do espaço delimitado de cada quadra ou casa. Ganha o jogo quem conseguir chegar ao céu, sem errar, ou seja colocando a pedra no local correto, em todas as casas, fazendo todo o trajeto sem colocar os dois pés ou pisar na linha do desenho.

QUEIMADA



Os participantes são divididos em dois grupos de crianças. Delimita-se o campo da batalha com a mesma distância para cada lado, traçando-se uma linha no centro chamada de fronteira. O jogo consiste em que cada criança de uma equipe atinja com a bola, jogada com as mãos da linha de fronteira, outra criança da equipe adversária. Quem não conseguir segurar a bola e for atingido por ela será "queimado". A criança que conseguir segurar a bola a atira, imediatamente, tentando atingir alguém do outro grupo. Vence o jogo o grupo que conseguir "queimar" ou matar todos os adversários ou o que tiver o menor número de crianças "queimadas".

CABO-DE-GUERRA



Os participantes são divididos em dois grupos, com o mesmo número de crianças. Cada grupo segura um lado de uma corda, estabelecendo-se uma divisão na sua metade, de forma a permitir que cada grupo fique com o mesmo tamanho de corda. É dado o sinal do início do jogo e cada grupo começa a puxar a corda para o seu lado. O vencedor é aquele que durante o tempo estipulado (um ou dois minutos) conseguir puxar mais a corda para o seu lado.

ESCONDE-ESCONDE



Uma criança é escolhida para contar até 31 com os olhos fechados em um determinado local, enquanto as outras se escondem. Após a contagem, ela tenta encontrar cada criança escondida e ao avistá-la tem que dizer "batida fulano ou fulana". Se alguma das crianças que se esconderam conseguir bater sem ser vista por aquela que está procurando, fala alto "batida, salve todos" e quem está procurando começa novamente a contar. Entretanto, se todos forem pegos, escolhe-se outra criança para contar e começa-se todo o processo outra vez.

PIQUE-BANDEIRA OU ROUBA-BANDEIRA



Os participantes são divididos em dois grupos com o mesmo número de crianças. Delimita-se o campo e, em cada lado, nas duas extremidades, é colocada uma bandeira (ou um galho de árvore). O jogo consiste em cada grupo tentar roubar a bandeira do outro grupo, sem ser tocado por qualquer jogador

adversário. Quem não consegue, fica preso no local onde foi pego e parado como uma estátua, até conseguir que um companheiro de equipe o salve tocando-o. Vence o grupo que tiver menos participantes presos ou quem pegar primeiro a bandeira, independente do número de crianças "presas".

"ADEDONHA" OU STOP



A brincadeira pode ter qualquer número de participantes. Precisa-se apenas de papel caneta ou lápis. Faz-se uma lista ou quadro com 11 colunas e acima de cada uma coloca-se um dos seguintes itens: nome de pessoa, lugar, animal, cor, marca de carro, artista, fruta, verdura, flor, objeto, filme. Sorteia-se uma letra e marca-se um tempo máximo (dois ou três minutos). Cada participante terá que preencher todos os itens com palavras iniciadas pela letra sorteada. Exemplo: se a letra sorteada for A: Ana, Alemanha, anta, amarelo, Audi, Angélica, abacaxi, etc... Quem preencher todos os itens primeiro, mesmo sem utilizar todo o tempo predeterminado, grita "Stop" e a rodada acaba. Ninguém pode escrever mais nada. Faz-se então a contagem dos itens preenchidos por cada participante. Cada item preenchido vale 10 pontos. Se mais de um participante tiver colocado a mesma palavra para um determinado item, em vez de 10 só terá 5 pontos cada um. Ganha o jogo quem obtiver maior número de pontos.

CABRA-CEGA



<https://br.pinterest.com/pin/436427020114405739/>

Escolhe-se uma das crianças para ser a cabra-cega. Coloca-se um venda nos seus olhos, alguém faz com que ela dê vários giros e pede-se que ela tente tocar ou segurar alguma das outras crianças participantes. Quem ela conseguir tocar ou segurar primeiro, será a próxima cabra-cega. A norma tem que ser combinada antes, se é só tocar ou tem que agarrar. A brincadeira deve ser realizada em um espaço pequeno e livre, com poucos obstáculos para que não haja acidentes e machucados.

http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=372



TELEFONE SEM FIO

Uma roda é formada com um grande número de participantes. Uma das crianças fala uma palavra secreta no ouvido de quem está ao seu lado. A criança que ouviu repassa a palavra para a que está ao seu lado e assim por diante. Quando a palavra chega à última criança, ela deve dizê-la alto.

<http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/diversas/761-telefone-sem-fio>