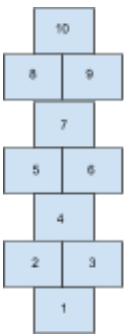



<b>NOME</b>	AMARELINHA
<b>LUGAR</b>	SÃO PAULO - SP
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	ACIMA DE 2
<b>MATERIAIS</b>	TRILHA (QUE PODE SER DESENHADA NO CHÃO COM GIZ), PEDRAS OU TAMPINHAS DE GARRAFA.
<b>TRILHA</b>	<p>RETÂNGULOS COM NÚMEROS DE 1 A 10</p> 
<b>REGRAS</b>	<p><b>1-</b> CADA JOGADOR TEM UMA TAMPINHA OU PEDRINHA.</p> <p><b>2-</b> OS JOGADORES DECIDEM QUE IRÁ COMEÇAR E ESTA PESSOA DEVE JOGAR SUA PEDRINHA NA CASA NÚMERO 1 E IR PULANDO DE CASA EM CASA, PARTINDO DA CASA 2 ATÉ A 10.</p> <p><b>3-</b> NA TRILHA QUANDO HOVER APENAS UM RETÂNGULO PULA-SE COM UM PÉ SÓ. QUANDO HOVEREM DOIS RETÂNGULOS PODE PULAR COM OS DOIS PÉS (UM EM CADA RETÂNGULO)</p> <p><b>4-</b> QUANDO CHEGAR AO FIM, O JOGADOR RETORNA PULANDO DA MESMA FORMA E PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA NÚMERO 2.</p>

	<p><b>5-</b> O MESMO JOGADOR SEGUE A BRINCADEIRA JOGANDO A PEDRA NA CASA DE NÚMERO 2 E PULANDO DA CASA NÚMERO 1 PARA A CASA NÚMERO 3 COM UM PÉ SÓ. E ASSIM POR DIANTE ATÉ QUE ESTE JOGADOR PERCA A VEZ.</p> <p><b>6-</b> PERDE A VEZ QUEM:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PISAR NAS LINHAS DOS RETÂNGULOS;</li> <li>- PISAR NA CASA ONDE A PEDRA ESTÁ;</li> <li>- NÃO ACERTAR A PEDRA NA CASA EM QUE ELA DEVE CAIR;</li> <li>- NÃO CONSEGUIR OU ESQUECER DE PEGAR A PEDRA NA VOLTA;</li> </ul> <p><b>7-</b> GANHA QUEM TERMINAR DE PULAR AS 10 CASAS PRIMEIRO.</p>
--	--

<b>NOME</b>	CANCÃO OU ACADEMIA
<b>REGIÃO</b>	BACABAL - MARANHÃO
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	ACIMA DE 2
<b>MATERIAIS</b>	TRILHA (QUE PODE SER DESENHADA NO CHÃO COM GIZ), PEDRAS OU CHINELO/SAPATO DE QUEM ESTIVER JOGANDO.
<b>TRILHA</b>	<p>RETÂNGULOS COM NÚMEROS DE 1 A 7 COMO O DA FIGURA</p> 

## REGRAS

**1-** CADA JOGADOR TEM UMA PEDRINHA OU USA O SEU PRÓPRIO CHINELO/SAPATO.

**2-** OS JOGADORES DECIDEM QUE IRÁ COMEÇAR E SE PULARÃO AS CASAS PARES (2,4 E 6) OU AS IMPARES (1,3,5 E 7).

**3-** O PRIMEIRO JOGADOR JOGA A PEDRA NA CASA 1 OU 2 E COMEÇA A PULAR. ELE PULA COM UM PÉ SÓ ATÉ O FIM (NÃO VALE TROCAR DE PÉ) RESPEITANDO OS NÚMEROS ESCOLHIDOS.

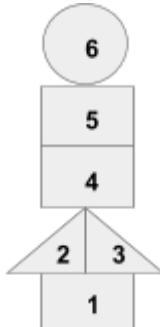
**4-** QUANDO CHEGAR AO FIM, O JOGADOR RETORNA PULANDO DA MESMA FORMA E PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA ANTERIOR ÀQUELA QUE ESTÁ A PEDRA.

**5-** O MESMO JOGADOR SEGUE A BRINCADEIRA JOGANDO A PEDRA NA CASA POSTERIOR E ASSIM POR DIANTE ATÉ QUE ESTE JOGADOR PERCA A VEZ.

**6-** PERDE A VEZ QUEM:

- PISAR NAS LINHAS DOS RETÂNGULOS;
- PISAR NO NÚMERO ERRADO;
- PISAR NA CASA ONDE A PEDRA ESTÁ;
- NÃO ACERTAR A PEDRA NA CASA EM QUE ELA DEVE CAIR;
- NÃO CONSEGUIR OU ESQUECER DE PEGAR A PEDRA NA VOLTA;

**7-** GANHA QUEM TERMINAR DE PULAR AS CASAS PRIMEIRO.

<b>NOME</b>	MACACO
<b>REGIÃO</b>	MONTE DO CARMO - TOCANTINS
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	ACIMA DE 2
<b>MATERIAIS</b>	TRILHA (QUE PODE SER DESENHADA NO CHÃO COM GIZ), PEDRAS OU TAMPINHAS DE GARRAFA.
<b>TRILHA</b>	<p>FORMAS GEOMÉTRICAS COM OU SEM NÚMEROS COMO NA FIGURA</p> 
<b>REGRAS</b>	<p><b>1-</b> CADA JOGADOR TEM UMA TAMPINHA OU PEDRINHA.</p> <p><b>2-</b> OS JOGADORES DECIDEM QUE IRÁ COMEÇAR E ESTA PESSOA DEVE JOGAR SUA PEDRINHA NA CASA NÚMERO 1 E IR PULANDO DE CASA EM CASA, PARTINDO DA CASA 2 ATÉ A 6.</p> <p><b>3-</b> NA TRILHA QUANDO HOVER APENAS UMA FORMA GEOMÉTRICA PULA-SE COM UM PÉ SÓ. QUANDO HOVEREM DUAS PODE PULAR COM OS DOIS PÉS (UM EM CADA FORMA)</p> <p><b>4-</b> QUANDO CHEGAR AO FIM, O JOGADOR RETORNA PULANDO DA MESMA FORMA E PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA ANTERIOR À QUE A PEDRA ESTIVER.</p>

**5-** O MESMO JOGADOR SEGUE A BRINCADEIRA JOGANDO A PEDRA NA CASA DE NÚMERO 2 E PULANDO DA CASA NÚMERO 1 PARA A CASA NÚMERO 3 COM UM PÉ SÓ. E ASSIM POR DIANTE ATÉ QUE ESTE JOGADOR PERCA A VEZ.

**6-** PERDE A VEZ QUEM:

- PISAR NAS LINHAS DAS FORMAS;
- PISAR NA CASA ONDE A PEDRA ESTÁ;
- NÃO ACERTAR A PEDRA NA CASA EM QUE ELA DEVE CAIR;
- NÃO CONSEGUIR OU ESQUECER DE PEGAR A PEDRA NA VOLTA;

**7-** QUEM COMPLETAR O PRIMEIRO PERCURSO ATÉ A ÚLTIMA CASA, VIRA DE COSTAS E ATIRA A PEDRA EM QUALQUER LUGAR DO DESENHO. A CASA ONDE A PEDRA CAIU TEM QUE SER MARCADA COM UM "X". A PARTIR DAÍ, SÓ A PESSOA QUE JOGOU A PEDRA PODERÁ PISAR NELA. AÍ A BRINCADEIRA RECOMEÇA E VAI FICANDO MAIS DIFÍCIL.