

Brincar com Tradição

Jogos Tradicionais para Crianças

Patrícia Pereira



Brincar com Tradição

Jogos Tradicionais para Crianças

Patrícia Pereira

Município de São Brás de Alportel

Ficha Técnica

Brincar com Tradição

Jogos Tradicionais para Crianças

Edição:

Câmara Municipal de São Brás de Alportel

Rua Gago Coutinho, n.º 1 - 8150-151 São Brás de Alportel

Tel. 289 840 000 / Fax. 289 842 455 / E-mail: camara@cm-sbras.pt

Capa:

Gabinete de Imagem, Documentação e Informação – Fátima Guerreiro

Autoria:

Patrícia Pereira Santos

Coordenação:

Paulo Silva

Revisão:

Gabinete de Imagem, Documentação e Informação – Marlene Guerreiro e Sónia Silva

Organização:

Câmara Municipal de São Brás de Alportel

Delegação de Faro do Instituto do Emprego e Formação Profissional

2006: Estágio Profissional de Educação Física e Desporto

Índice

Índice	4
Prefácio	8
1. Macaca.....	10
2. Pião	11
3. Macaquinho do Chinês	12
4. Pneus.....	13
5. Saltar à Corda.....	14
6. Colher com Batata	18
7. Corrida de Sacos	19
8. Mata.....	20
9. Mensagem	22
10. Escondidas	23
11. Berlinde.....	24
12. Cadeiras	25
13. Apanhada.....	26
14. Lá Vai Alho	27
15. Corrida a Três Pés	28
16. Eixo.....	29
17. Carica	30
18. Vizinha, dá-me Lume	31
19. Péla à Parede	32
20. Malha	33

21. Bilros	34
22. Mosca.....	35
23. Estátua Silenciosa	36
24. Elástico.....	37
25. Vara.....	39
26. Tracção com Corda em Linha.....	40
27. Corda Queimada.....	41
28. Corrente	43
29. Cabra Cega	45
30. Lencinho da Botica.....	48
31. Barra do Lenço	50
32. Caracol	52
33. O Rei Manda	53
34. Muro do Chinês.....	54
35. O Gato e o Rato.....	56
36. Pisca	58
37. Anel	59
38. Águia na Sua Caçada	61
39. Três Palmadas	63
40. Bolas Corredoras.....	65
41. Bom Barqueiro	66
42. Camaleão	68
43. Coelhoos às Tocas	70

44. Corda Humana	72
45. “Queimei?”	74
46. Futebol Humano	76
47. Leitinho	78
48. Pedreiro e Carpinteiro	80
49. Rede dos Peixinhos	81
50. Sapateiro	83
51. Serpente.....	85
52. Sete Vidas.....	86
53. Sete	88
54. Urso Dorminhoco.....	90
55. Vira Desvira.....	92
56. Chinquilho.....	94
57. Mamã dá Licença	95
58. Galo	97
59. Arcos	98
60. Anelinho.....	99
61. Corrida de Andas.....	100
62. Homem da Cara Suja.....	101
Notas do Autor.....	104

Prefácio

Às escondidas ou à “apanhada”, ao lencinho da botica ou ao macaquinho do chinês; ao pião, ao eixo, com os berlindes ou as caricas... São brincadeiras de outros tempos, trazidas até nós, pela mão deste magnífico trabalho, de paciente recolha dos jogos tradicionais do nosso país.

Cada página traz à memória o encanto dos divertidos momentos da nossa meninice: as correrias desenfreadas, as gargalhadas, os risinhos e as fantasias. Uma verdadeira caixinha de recordações que sabe bem abrir e guardar.

Ao folhear este livro, recordei ternos momentos da minha infância: os meus primeiros amigos, os velhos bancos da escola, os saudosos lugares da juventude, as memórias que acarinho na lembrança com saudade. Obrigado por esta saborosa viagem pelo tempo.

Num tempo de tão grandes mudanças sociais, numa sociedade que vive uma profunda crise de valores, cada vez mais individualista e só, apesar de sermos no mundo cada vez em maior número, é preciso voltar a ensinar às crianças a brincar, a aprender a viver na escola da brincadeira, onde todos aprendemos as lições da vida que jamais esquecemos.

É por isso de inestimável importância este trabalho de recolha de mais de meia centena de jogos tradicionais, e a sua posterior divulgação junto da comunidade e aplicação às escolas do município. Trazer até às crianças de hoje os velhos jogos de ontem é, certamente, a mais divertida lição de história, que podemos dar aos nossos filhos e netos, levando-os à descoberta deste tesouro.

Os jogos tradicionais, transmitidos de geração em geração, transportam um valioso legado cultural que importa preservar e dar a conhecer. Com este propósito, a Câmara Municipal e a Junta de Freguesia estão a desenvolver um projecto de valorização dos jogos tradicionais, que prevê a criação de alguns

parques para a prática destes jogos, nos sítios do concelho, com a colaboração das associações locais.

Valorizar o passado, para melhor construir o futuro, de forma harmoniosa e sustentada, é a estratégia que defendemos para o Município de São Brás de Alportel.

Como Presidente da Câmara Municipal, é com satisfação que assisto ao culminar deste projecto, fazendo votos de que este pequeno livro seja um grande passo neste caminho, que nos leva na defesa da nossa história, rumo ao pleno desenvolvimento do nosso município.

Gostaria ainda de felicitar a Prof.^a Patrícia Pereira pela feliz iniciativa e por todo esforço desenvolvido na elaboração deste trabalho, agradecendo a todos aqueles que colaboraram nesta publicação. Um verdadeiro presente para o futuro!

São Brás de Alportel, Janeiro de 2006

O Presidente da Câmara Municipal de São Brás de Alportel

António Paulo Jacinto Eusébio

1. Macaca

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Malha ou pedra.

Normas: Todas as casas terão que ser percorridas a pé-coxinho.

Descrição do jogo:

Inicialmente, a malha é lançada para a casa 1. Então, é preciso saltar para a casa 2 e depois percorrer todas as casas, sempre em pé-coxinho, excepto nas casas 4 e 5, 7 e 8 onde os dois pés devem ser colocados em simultâneo.

Depois de saltar as últimas casas, é necessário efectuar o percurso contrário.

Quando se regressa à casa 1, apanha-se a malha sem colocar os dois pés no chão e em seguida, joga-se a malha para a casa 2 e começa-se o jogo saltando, em pé-coxinho para a casa 1 e de seguida para a casa 3, continuando depois todo o percurso.

.



2. Pião

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Pião e baraço.

Normas: O pião tem de ser lançado para dentro do círculo.

Descrição do jogo:

Inicialmente, faz-se um círculo no chão com cerca de 1,5m de raio, para onde todos os jogadores lançam o pião, segundo uma ordem, previamente sorteada.

O jogador cujo pião ficar dentro do círculo depois do movimento de rotação, será arredado do jogo, deixando lá o pião, que os restantes jogadores, um de cada vez, tentarão deitar fora. Sempre que um jogador conseguir retirar o pião de outro jogador ganha um ponto.

O pião pode ser “aparado” (orientado) pelo jogador que, depois de o pôr a dançar na palma da mão, tenta atirá-lo contra o que está no chão, para o fazer sair fora do círculo, de maneira que o seu também saia.

Cada jogo tem três séries de lançamentos, vencendo o jogador que obtiver mais pontos.



3. Macaquinho do Chinês

N.º de Crianças: No mínimo, três crianças

Material: Nenhum.

Normas: As crianças só se poderão mexer enquanto o “macaquinho chinês” estiver de costas voltadas.

Descrição do jogo:

Junto da parede, está uma criança (o “macaquinho do chinês”), de costas voltadas para as outras crianças que alinham a certa distância.

A primeira criança diz: “um, dois, três, macaquinho do chinês”, mais depressa ou mais devagar, voltando-se apenas quando acabar de dizer a frase.

Enquanto esta criança fala, os outros jogadores aproximam-se o mais possível, esforçando-se para que a outra criança não as veja em movimento. A que for vista em movimento, regressa ao ponto de partida e ganha o jogo aquela que primeiro chegar até ao “macaquinho do chinês”.



4. Pneus

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Pneus e paus.

Normas: Só os paus podem guiar os pneus e é eliminado o jogador que não respeite o percurso.

Descrição do jogo:

Neste jogo, pode usar-se qualquer tipo de pneu, sendo o percurso da responsabilidade do júri.

Os jogadores conduzem os pneus, com dois paus (um em cada mão), cujas pontas entram no seu interior, sendo que apenas os paus podem guiar os pneus.

É o primeiro jogador a chegar à meta, respeitando todas as regras, quem ganha a corrida.



5. Saltar à Corda

Este jogo apresenta-se em três variantes: sob a forma de jogo individual; para equipas de três elementos, e ainda para grupos com um mínimo de 4 crianças.

Jogo Individual

N.º de Crianças: Uma.

Material: Cordas.

Normas: As crianças saltam individualmente.

Descrição do jogo:

Ganha a criança que conseguir saltar mais tempo sem pisar, tropeçar ou falhar a corda, sendo o limite máximo de tempo de 15 minutos.

Jogo para Equipas de 3 elementos

N.º de Crianças: Equipas de 3 elementos.

Material: Corda.

Normas: As equipas saltam uma de cada vez.

Descrição do jogo:

Cada equipa é formada por 3 elementos, sendo que 2 dos elementos seguram as cordas, enquanto que o outro elemento salta.

As equipas jogam cada uma de sua vez e vence aquela que permanecer mais tempo a saltar sem pisar, tropeçar ou falhar a corda, sendo de 15 minutos o limite máximo de tempo.

Jogo para Grupos

N.º de Crianças: No mínimo, quatro crianças.

Material: Corda comprida.

Normas: Duas crianças seguram a corda pelas suas extremidades e fazem-na rodar no ar.

Descrição do jogo:

O primeiro jogador do grupo, designado por “rato”, salta uma vez à corda (a pés juntos ou não) e corre depois, dando a volta por trás do jogador que segura a corda, à sua frente.

Volta à corda pelo outro lado, saltando agora 2, dado que se apresenta pela segunda vez diante da corda. Após saltar, corre dando a volta pelo jogador que segura a corda à sua frente e torna a regressar junto da corda e a saltar, desta feita 3 vezes, repetindo este processo repetidamente e saltando sempre o número de vezes equivalente ao número de vezes que se apresenta naquele lugar, escapando ao gato que o persegue.

Mas mal o “rato” salta a primeira vez, um outro jogador, designado por “gato” vai para a corda e salta, uma vez também, correndo atrás do rato. E desta forma, fica também obrigado a saltar uma, duas, três, quatro ou mais vezes, cada vez que regressa junto da corda, após dar a volta por detrás daqueles que a seguram.

O gato só pode caçar o rato quando este está a correr e nunca enquanto este salta, pois se tal acontece, trocam de papéis e de funções.

Por vezes, quer o rato, quer o gato, só saltam uma vez à corda em cada passagem, aumentando a velocidade do jogo.

Outras variantes deste jogo:

I. As duas crianças que seguram a corda pela extremidade fazem-na oscilar da esquerda para a direita, raspando-a pelo chão. Quando a corda chega a um lado, dizem uma palavra e quando chega a outro dizem a palavra correspondente:

Lado direito	Lado esquerdo
Salada	Saladinha
Alface	Alfacinha
Azeite	Vinagre
P'ra Santíssima	Trindade

Depois, logo dizem em voz alta os meses do ano: Janeiro, Fevereiro, Março e assim sucessivamente. A cada mês, corresponde uma volta completa da corda, saltando uma criança de cada vez. Ao fim de doze saltos (que correspondem aos doze meses do ano) sai e dá o lugar a outra.

Se o jogador tocar na corda, tem de passar a vez ao próximo.

II. As duas crianças que fazem girar a corda cantam a seguinte lenga-lenga, que transmite ordens, que cada criança, ao saltar, deve cumprir:

“Bruxa, Bruxinha, entra em jogo

Bruxa, bruxinha, levanta a saia

Bruxa, bruxinha, salta a pé coxinho

Bruxa, bruxinha, dá meia volta

Bruxa, bruxinha, sai do jogo.”

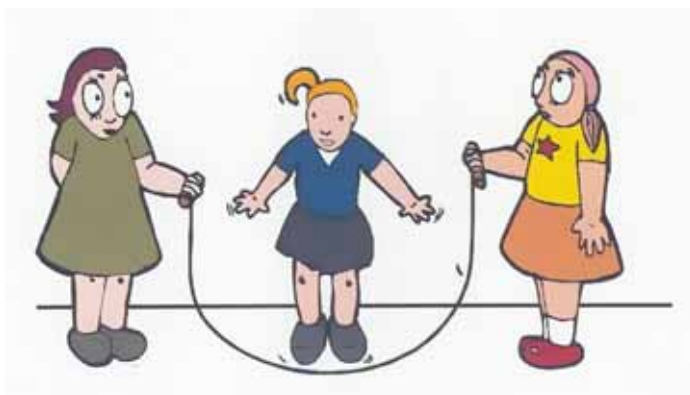
Para cada frase, dá-se três voltas à corda: uma volta enquanto se diz a palavra bruxa, outra para a palavra bruxinha e outra volta enquanto se dá a ordem que o saltador deve cumprir.

Do mesmo modo, também nesta variante do jogo, caso o jogador tocar a corda, deve de imediato ceder a sua vez ao próximo.

III. Saltam várias crianças ao mesmo tempo.

Nesta variante do jogo, quem for tocado pela corda é eliminado e para dificultar o jogo, a corda pode ser rodada com variações de ritmo!

Vence o jogo a última criança a ser tocada pela corda.



6. Colher com Batata

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Colheres e batatas.

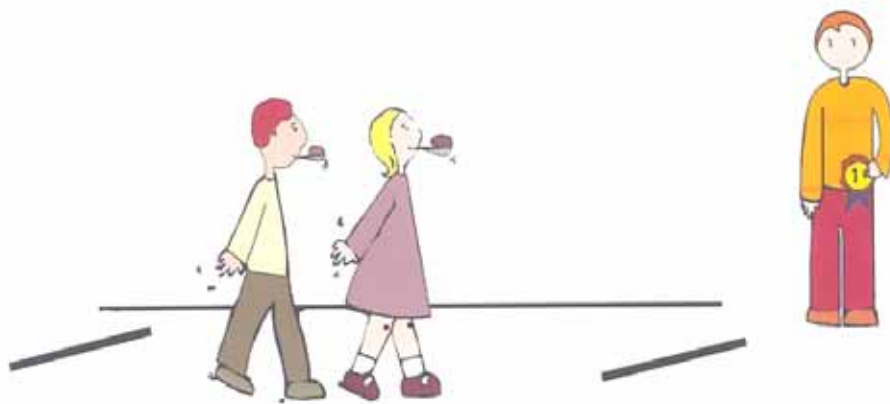
Normas: A colher só pode ser segura, pelo cabo e com a boca.

Descrição do jogo:

Os jogadores estão alinhados à partida e correm através de um percurso que é determinado pelo júri.

Cada jogador segura uma colher pelo cabo, com a boca, e nessa colher encontra-se uma batata.

O jogador que deixar cair a batata é desde logo eliminado, vencendo aquele que primeiro chegar à meta, sem nunca deixar cair a batata.



7. Corrida de Sacos

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Sacos.

Normas: Os sacos devem encontrar-se em bom estado.

Descrição do jogo:

Os jogadores entram para dentro do saco, seguram as abas com as mãos e colocando-se em posição vertical, correm em direcção à meta.

O percurso é definido pelo júri e vence o jogo a criança que primeiro chegar à meta, dentro do seu saco.



8. Mata

N.º de Crianças: No mínimo, oito crianças, divididas em duas equipas.

Material: Bolas de espuma.

Normas: Vence o jogo a equipa que conseguir eliminar todos os elementos adversários, alvejando-os no corpo (do pescoço para baixo).

Descrição do jogo:

Inicialmente, são formadas duas equipas com o mesmo número de elementos.

Em cada equipa é seleccionado um dos elementos, para desempenhar o papel de “piolho”. Cada equipa ocupa uma parte do campo e o respectivo “piolho” situa-se no campo atrás da equipa contrária.

Para iniciar a partida, uma equipa tem de conseguir efectuar 3 lançamentos, sobrevoando a equipa adversária e chegando até ao “piolho” da sua equipa, sem que a bola seja interceptada pelos adversários.

Após 3 lançamentos sem deixar cair a bola no chão ou que esta seja interceptada, a equipa pode tentar “matar” os adversários, tentando acertar-lhes no corpo (mas apenas do pescoço para baixo).

Quando o primeiro elemento de cada equipa é alvejado, este troca de posição com o “piolho”. Os restantes elementos ao serem alvejados juntam-se ao segundo piolho e permanecem lá até ao fim do jogo.

Após os 3 lançamentos efectuados, sempre que a equipa recuperar a bola, antes de tentar alvejar os adversários tem que fazer um lançamento até ao “piolho” sem a bola cair no chão ou ser tocada pelos adversários.

O jogo termina quando todos os elementos de uma equipa foram alvejados e por isso se encontram na zona do “piolho” e vence a equipa que manteve o maior número de elementos na sua área de jogo.



9. Mensagem

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Nenhum.

Normas: A mensagem tem que passar por todos os elementos, o mais parecido possível com a sua versão inicial.

Descrição do jogo:

Inicialmente, forma-se uma roda com todos os elementos. Um elemento inicia o jogo, transmitindo uma mensagem ao ouvido do colega que se encontra ao seu lado direito e que passará posteriormente a mensagem ao colega que estiver à sua direita. E assim sucessivamente, sendo a mensagem passada de um a um, por todos os elementos do grupo.

Depois de ter passado por toda a roda, o último elemento a receber a mensagem diz em voz alta o que ouviu e o primeiro diz a mensagem inicial. Neste momento, podem avaliar-se e comparar-se as duas mensagens, reflectindo sobre a importância da comunicação.



10. Escondidas

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Nenhum

Normas: Os jogadores têm que chegar ao “ponto de salvamento”, sem que sejam vistos pelo jogador que anda à procura dos colegas.

O último jogador a ser salvo pode ou não dizer Salva-todos.

Descrição do jogo:

No início do jogo, é seleccionada uma criança para contar até um determinado número.

Enquanto este jogador conta, os outros escondem-se e terminada a contagem, tenta encontrar as crianças escondidas e denunciá-las no “ponto de salvamento”, um local escolhido para este fim.

Quem não for visto, pode tentar chegar ao “ponto de salvamento” e “salva-se”, se dizer rapidamente “1,2,3”, acrescido do seu nome.

O último jogador a ser visto pode ou não dizer “salva-todos”.

A primeira criança a ser descoberta fica a contar na próxima partida do jogo.



11. Berlinde

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Berlindes.

Normas: O berlinde tem que passar pela cova e depois acertar nos berlindes dos adversários, eliminando-os.

Descrição do jogo:

Inicia-se o jogo, fazendo uma cova num campo de terra.

Todos os jogadores fazem então um lançamento de berlinde, tentando aproximar-se o mais possível da cova. Todos os berlindes têm que chegar à cova e só depois de terem passado por esta é que podem tentar eliminar os adversários, tentando acertar nos seus berlindes.

Quando o jogador é eliminado, se o seu berlinde tiver sido alvejado, aguarda que o jogo termine e só depois pode iniciar uma nova jogada.



12. Cadeiras

N.º de Crianças: No mínimo, quatro crianças.

Material: Cadeiras e equipamento para música.

Normas: As cadeiras são em número inferior ao número de jogadores e quando termina a música, todos procuram uma cadeira para se sentar, sendo que quem ficar sem cadeira é eliminado.

Descrição do jogo:

No meio de um recinto, colocam-se as cadeiras, em número inferior ao dos jogadores.

Quando começa a música, todos circulam em volta das cadeiras e quando esta termina, as crianças procuram ocupar uma cadeira rapidamente.

A criança que ficar sem cadeira, é eliminada e antes de iniciar novamente a música, retira-se outra cadeira, de maneira a que esteja sempre menos uma cadeira, relativamente ao número de crianças.



13. Apanhada

N.º de Crianças: No mínimo, três crianças.

Material: Nenhum.

Normas: O jogador que é apanhado, fica imobilizado onde foi tocado, ou sai do jogo e espera que este recomece novamente.

Descrição do jogo:

Inicialmente, é escolhido um dos jogadores, que fica com a tarefa de apanhar os colegas. Todos os outros jogadores terão que fugir do “apanhador”, dentro de um determinado recinto, existindo no entanto um local previamente determinado, designado por “coito”, dentro do qual os jogadores não podem ser apanhados.

Ao serem apanhados, os jogadores podem ser eliminados e têm que esperar que o jogo reinicie, ou ficam imobilizados no local onde foram apanhados à espera que sejam “salvos” pelos colegas.

O jogo termina quando todos os elementos forem apanhados.



14. Lá Vai Alho

N.º de Crianças: No mínimo, cinco crianças.

Material: Nenhum

Normas: A equipa que vai ficar em cima da outra depois de todos os elementos estarem colocados nos seus lugares tem que tentar destruir a equipa que está em baixo sem cair ao chão.

Descrição do jogo:

Inicialmente, são formadas 2 equipas. A primeira equipa forma o “burro”, colocando um dos elementos de frente para os colegas e suportando o seu peso, enquanto os colegas se colocam na posição de eixo encaixando-se uns nos outros e formando uma estrutura forte.

A outra equipa prepara-se para saltar por cima do burro, dizendo sempre antes de saltar “lá vai alho”. Depois de estar em cima do primeiro “alho” (jogador) tem que se deslocar até à cabeça do “burro” sem cair. Todos os colegas seguem o primeiro e quando todos já estiverem em cima do “burro” vão tentar destruí-lo.

Os “alhos” não podem cair de cima do “burro”, pois se caírem são eliminados.

Ganha a equipa que conseguir destruir o burro ou que conseguir deitar todos os alhos ao chão.



15. Corrida a Três Pés

N.º de Crianças: No mínimo, quatro crianças.

Material: Cordas.

Normas: Os jogadores percorrem, dois a dois, o percurso com os pés atados, vencendo a equipa que terminar primeiro o percurso.

Descrição do jogo:

O jogo inicia com a formação de equipas de dois elementos.

Depois, dentro de cada equipa, os elementos são atados, ligando o pé de um jogador ao pé do outro, de modo a que fiquem com três pés, para percorrer o percurso.

Ao sinal de partida, todas as equipas iniciam o percurso, vencendo aquela que finalizar primeiro.



16. Eixo

N.º de Crianças: No mínimo, quatro crianças.

Material: Nenhum.

Normas: Os jogadores têm que saltar ao eixo sobre todos os outros colegas.

Descrição do jogo:

Inicialmente, os jogadores formam uma roda e colocam-se na posição de eixo. Depois estabelece-se qual o primeiro a iniciar o jogo, o qual tem que saltar ao eixo até terminar.

Quando o primeiro jogador já tiver saltado por cima de dois colegas, pode iniciar outro colega e assim sucessivamente. O jogo termina quando todos os jogadores tiverem saltado e passado por todos.



17. Carica

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Caricas e giz.

Normas: Os jogadores têm que conduzir as suas caricas até à meta, sem sair das linhas que definem a pista.

Descrição do jogo:

Inicialmente faz-se uma pista no chão e coloca-se o respectivo nome em cada carica. Com o dedo, atira-se a carica para a frente, sem que esta saia fora da pista. Se a carica sai fora da pista, é necessário voltar ao sítio onde estava antes da jogada.

Vence o jogador que chegar primeiro à meta sem que a carica saia fora da pista.



18. Vizinha, dá-me Lume

N.º de Crianças: No mínimo, quatro crianças.

Material: Arcos

Normas: Os jogadores fazem círculos no chão ou utilizam arcos que funcionam como se fossem as suas casas.

Descrição do jogo:

O jogo tem início com a colocação dos arcos, que funcionam como as “casas” dos jogadores. Depois, cada jogador ocupa a sua casa, ficando no meio um jogador sem arco, isto é, sem casa.

O jogador que fica no meio dirige-se a uma das casas para pedir lume, onde o seu morador pode aceder ou não ao seu pedido. Se a criança não quiser dar lume indica outra casa para onde o jogador se deve dirigir.

Enquanto a criança do meio se desloca a outra casa, as outras crianças vão trocando de casas. A criança que está no meio vai tentando arranjar uma casa e a criança que fica sem casa, fica depois no meio a pedir lume.



19. Péla à Parede

N.º de Crianças: No mínimo, 2 crianças, podendo funcionar em um contra um ou dois contra dois.

Material: Uma bola de trapos (péla)

Normas: As crianças agarram a bola e atiram-na à parede, o maior número de vezes possível, sem deixar a bola cair ao chão. Se a bola cair, passa para as mãos do adversário, que continua o jogo.

Descrição do jogo:

Cada jogador atira a bola à parede com a mão, sucessivamente, tentando não deixar cair a bola ao chão. Se jogam em equipa, atira primeiro um jogador e depois o outro, alternadamente.

A bola pode ser lançada o mais alto que se quiser.

Sempre que a bola cai ao chão, a posse da bola passa para o adversário ou para a equipa adversária. Vence o jogador ou a equipa que conseguir bater o maior número de vezes com a bola na parede.



20. Malha

N.º de Crianças: No mínimo, duas equipas com dois elementos cada.

Material: Quatro malhas de madeira, ferro ou pedra (duas para cada equipa) e dois pinos (paus redondos que se equilibrem na vertical).

Normas: Os jogadores têm que tentar derrubar os pinos ou ficar o mais perto possível deles.

A malha é sempre lançada apenas com uma mão.

Descrição do jogo:

Num terreno liso e plano, são colocados os pinos na mesma direcção, com cerca de 15/18 metros de distância entre si.

Cada equipa encontra-se atrás de um dos pinos. Joga primeiro um elemento de uma equipa e depois um elemento da outra, e assim sucessivamente, sendo objectivo do jogo derrubar ou colocar a malha o mais perto do pino onde está a outra equipa.

A pontuação é atribuída, como a seguir se descreve: 6 pontos por cada derrube e 3 pontos para a malha que fique mais perto do pino, vencendo a equipa que primeiro atingir 30 pontos.

Uma partida pode ser composta por três jogos, sendo que para vencer, a equipa terá de ganhar pelo menos dois.



21. Bilros

N.º de Crianças: Equipas com o mesmo número de crianças cada uma.

Material: Uma bola de trapos ou madeira, nove bilros (pinos) e um bilro maior (o vinte).

Normas: Ganha a equipa que primeiro atingir 100 pontos.

Descrição do jogo:

Num terreno liso e plano, formam-se três colunas, compostas por três bilros (dos mais pequenos) cada, estando todos separados numa distância de cerca de 15 centímetros. O bilro grande coloca-se no prolongamento da coluna central, distando dos outros cerca de 30 centímetros, e estando separado por um risco feito no chão. As equipas devem encontrar-se a uma distância dos bilros que irá de 6 a 8 metros.

Um jogador de cada vez lança a bola para que esta role pelo chão, tentando derrubar os bilros.

A atribuição da pontuação é definida da seguinte forma: 20 pontos para o derrube do bilro maior (o vinte), 2 pontos para o derrube de um dos bilros pequenos, se este não ultrapassar o risco, e 10 pontos para o derrube de um bilro pequeno, se ultrapassar o risco.

Cada partida pode ser composta por três jogos, sendo que uma equipa para vencer terá de ganhar dois.



22. Mosca

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Três pedras ou pinos rasos

Normas: As crianças têm que ultrapassar as pedras colocando um pé dentro de cada espaço entre as três pedras.

Descrição do jogo:

Os jogadores colocam-se em fila e determinam qual será a “mosca”, o último jogador que tem a função de aumentar a distância das pedras com passos maiores.

Colocam-se as pedras à distância de um pé entre si e todos os jogadores têm que saltar sem tocar nelas.

Quando, por último, salta a mosca, aumenta a distância da última pedra com o seu passo. No lugar onde o seu último pé toca no chão, coloca-se então a pedra e o jogo reinicia depois do lado que a pedra aumentou.

A distância das pedras vai aumentando e perde quem não conseguir saltar a mesma distância que a mosca. Quem conseguir saltar mais que a mosca, no próximo jogo passa então a desempenhar esse papel.



23. Estátua Silenciosa

N.º de Crianças: No mínimo, sete crianças.

Material: Nenhum

Normas: O objectivo do jogo é descobrir quem toca na estátua ou quem mostra os dentes ou sorri. Quem for descoberto, passa a ser estátua silenciosa.

Descrição do jogo:

Para jogar este jogo, dividem-se as crianças em dois grupos, para formar os muros. A criança que começa o jogo como estátua, aguarda que os outros digam “estátua silenciosa” e depois passa entre os dois muros formados pelas outras crianças. Ao passar, não pode sorrir nem mostrar os dentes e tem que tentar ver quem é que lhe toca durante a sua passagem.

As crianças que estão nos muros também não podem sorrir nem mostrar os dentes e tentam tocar na estátua, enquanto ela passa, sem serem vistos.

Se a estátua identificar quem lhe tocou, ou se alguém sorrir ou mostrar os dentes trocam então de posições.



24. Elástico

N.º de Crianças: No mínimo, três crianças.

Material: Elástico

Normas: As crianças têm que saltar o elástico, cumprido o ritmo de contagem dos saltos (123,123,123,123,12,12,12,12,1,1,1,1).

Descrição do jogo:

No caso de serem três crianças, duas colocam-se dentro do elástico e a outra salta (se for apenas uma criança, suporta o elástico nas cadeiras).

O jogo inicia-se com o nível 1 – com o elástico nos tornozelos. O jogador deve saltar os elásticos, no seguinte ritmo 123,123,123,123,12,12,12,12,1,1,1,1. À medida que consegue saltar os elásticos, estes vão sendo colocados numa posição mais elevada, até que são colocados à altura do jogador.

Quando termina o nível 1, o jogador troca de posição com outro.

Sempre que o jogador se enganar na contagem, pisar o elástico, apanhar os dois elásticos de uma só vez ou não o alcançar, o jogador perde e dá a vez a outro. Ao terminar cada nível, o jogador troca de posição com o outro jogador.

Vence o jogador que primeiro passar todos os níveis, num total de 9.

Níveis:

Nível 1 – Colocar o elástico no corpo e alargá-lo com os pés e os braços.

Nível 2 – Colocar o elástico no corpo, à largura dos pés juntos.

Nível 3 – Colocar o elástico num só pé e numa só perna. Do tronco para cima, para o elástico ficar estreito, a criança coloca-se de lado.

Nível 4 – Colocar o elástico no corpo e alargá-lo com os pés e os braços e inicia o jogo entrelaçando a perna no elástico dando apenas uma volta.

Nível 5 – Colocar o elástico no corpo à largura dos pés juntos e inicia o jogo entrelaçando a perna no elástico dando apenas uma volta.

Nível 6 - Colocar o elástico num só pé e numa só perna. Do tronco para cima, para o elástico ficar estreito, a criança coloca-se de lado e inicia o jogo entrelaçando a perna no elástico dando apenas uma volta.

Nível 7 – Colocar o elástico no corpo e alargá-lo com os pés e os braços e inicia o jogo entrelaçando a perna no elástico dando duas voltas.

Nível 8 – Colocar o elástico no corpo à largura dos pés juntos e inicia o jogo entrelaçando a perna no elástico dando duas voltas.

Nível 9 - Colocar o elástico num só pé e numa só perna. Do tronco para cima, para o elástico ficar estreito, a criança coloca-se de lado e inicia o jogo entrelaçando a perna no elástico dando duas voltas.

Variantes:

- Com quatro elementos, pode-se jogar em forma de triângulo, jogando os níveis 1 e 4.

- Com cinco elementos, pode-se jogar em forma de quadrado, jogando os níveis 1 e 4.



25. Vara

N.º de Crianças: No mínimo, três crianças.

Material: Varas

Normas: As varas devem ser em número inferior em relação ao número total das crianças (existindo menos uma vara em relação ao número de crianças). As crianças têm de se apoderar de uma vara, sendo eliminada aquela que ficar sem vara.

Descrição do jogo:

No chão, espetam-se as varas. Os jogadores alinham atrás de uma marca, de costas voltadas para as varas.

Após um sinal, dado por alguém que não esteja a jogar, cada jogador corre para tentar apoderar-se de uma vara.

O jogador que não conseguir apanhar uma das varas, é eliminado, enquanto que o jogo prossegue com os outros jogadores que se dirigem novamente para a marca de partida.

A situação repete-se, cada vez com menos varas, até que reste só uma criança, que será a vencedora.



26. Tracção com Corda em Linha

N.º de Crianças: Duas equipas com o mesmo número de crianças cada.

Material: Uma corda e um lenço (deverá estar atado a meio da corda)

Normas: As equipas deverão ser equilibradas e tentar que as suas crianças não ultrapassem a marca estabelecida no chão.

Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés.

Descrição do jogo:

Num terreno plano e livre de obstáculos, duas equipas com forças equivalentes seguram, uma de cada lado, e à mesma distância do lenço, uma corda. Entre as equipas, antes de começar o jogo, traça-se ao meio uma linha no chão.

Cada equipa tenta puxar a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra equipa, fazendo com que a primeira criança do grupo adversário ultrapasse a linha marcada no chão. É derrotada a equipa se os seus elementos caírem ou largarem a corda.



27. Corda Queimada

N.º de Crianças: No mínimo, cinco crianças.

Material: Nenhum

Normas: As crianças têm que se entrelaçar umas nas outras, de mãos dadas e quando a corda partir, ganha a ponta da corda que tiver mais elementos.

Descrição do jogo:

As crianças, de mãos dadas e com os braços esticados, formam uma linha recta perpendicular a uma parede.

A criança que se encontra num dos extremos da corda coloca a mão esquerda na parede, enquanto a criança do outro extremo puxa a fila, de forma a passar por baixo do braço da primeira.

Depois de todas terem passado, esta fica com os braços cruzados, em forma de nó. De seguida, passam por baixo do braço da segunda criança e assim sucessivamente até à última. Enquanto passam e cruzam os braços vão cantando:

“Corda queimada

Quem te queimou

Foi uma velha que aqui passou

Nos tempos d’areia

Fazia poeira

Puxa lagarta por esta aldeia”

Quando todas já estiverem de braços cruzados, a última criança pergunta à primeira e esta vai respondendo:

“Maria, empresta-me o seu ancinho?”

Não tem dentes.

Empresta-me o seu balde?

Caiu ao poço.

Maria empresta-me a sua corda?

Está cheia de nós.”

Neste momento, os extremos da corda começam a puxar cada um para seu lado até à corda partir. Ganha o jogo a ponta da corda que tiver mais elementos.



28. Corrente

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Nenhum

Normas: A corrente passa de mão em mão discretamente e a criança tem que adivinhar onde vai a corrente. Se conseguir, troca com aquela que foi descoberta. Se não recomeça o jogo de novo com a mesma criança no meio.

Descrição do jogo:

Os jogadores formam uma roda, de mãos dadas, palma com palma. No meio da roda, fica um, escolhido previamente.

Um dos jogadores da roda inicia a corrente, apertando a mão ao jogador do lado direito, de forma discreta. Este aperta a mão à sua direita e assim sucessivamente, passando a mensagem. O jogador que está no meio tenta adivinhar onde vai a mensagem, e se o conseguir, troca de lugar com aquele que não conseguiu disfarçar o seu aperto de mão.

No início do jogo, o jogador que está no meio tem olhos fechados e quem inicia o jogo grita: “começou”, para que quem está no centro tenha a noção de onde partiu o sinal.

Quando a mensagem regressa ao jogador que iniciou este avisa: “já chegou” e o jogo recomeça, normalmente, com o mesmo jogador no meio.



29. Cabra Cega

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Lenço ou pano.

Normas: A criança de olhos vendados tenta encontrar uma das crianças que corre à sua volta, e dizer o seu nome.

Descrição do jogo:

Os jogadores colocam-se de mãos dadas, formando uma roda. A cabra-cega fica no centro da roda, de cócoras e com os olhos tapados com uma venda.

A seguir inicia-se um diálogo entre as crianças que estão na roda e a Cabra-Cega.

“Cabra-Cega, de onde vens?”

“Venho da Serra.”

“O que me trazes?”

“Trago bolinhos de canela.”

“Dá-me um!”

“Não dou.”

As crianças que se encontram na roda dizem em coro: “Gulosa, gulosa, gulosa...”, repetindo até que a Cabra-Cega agarre alguém.

A Cabra-Cega levanta-se e tenta apanhar um jogador da roda. Se apanhar alguém, as crianças calam-se todas e a Cabra-Cega tem de adivinhar, apalpando com as mãos, quem é o colega que apanhou. Quando acertar, fica esse a ser a ser a Cabra-Cega.

Por vezes, nesta variante da roda, as crianças podem estar silenciosas, mas a roda não se pode mexer do sítio. Antes de ir à procura de alguém, a Cabra-Cega terá que dar três voltas sobre si mesma.

Noutra variante, as crianças espalham-se pelo espaço previamente definido, que não pode ser muito grande. A Cabra-Cega, com os olhos tapados, tenta agarrar uma outra criança qualquer. Todas as crianças se deslocam pelo espaço, aproximando-se e afastando-se da Cabra-Cega para a desorientar com o ruído dos seus deslocamentos enquanto cantam:

“Cabra-Cega! Cabra-Cega!

Tudo ri, mãos no ar, a apalpar, tactear, por aqui, por ali.

Tudo ri! Cabra-Cega! Cabra-Cega!

Mãos no ar, apalpando, tacteando, por aqui, por ali, agarrando o ar! Tudo ri...”.

Também lhe podem tocar nas costas.

Quem for agarrado pela Cabra-Cega passa para o seu lugar. Se a Cabra-Cega sair do espaço marcado, deve ser avisada.

Antes das crianças se dispersarem, pode haver este diálogo:

- “Cabra-Cega o que perdeste?”

- “Uma agulha.”

- “Fina ou grossa?”

- “Fina” (ou então grossa)

- “Então anda achá-la“

Por vezes, a Cabra-Cega, depois de agarrar alguém, tem de adivinhar quem agarrou. Só se acertar é que trocam de lugar, caso contrário tem de continuar. Para descobrir quem a agarrou passa as mãos pelo cabelo e cara dessa criança.

Existe também a Cabra-Cega com “stop”. Todos se deslocam no espaço definido, mas quando a Cabra-Cega grita “stop”, todos se imobilizam. A Cabra-Cega procura então as crianças e tem de adivinhar a identidade de quem agarrou, trocando de lugar com ele(a), se acertar.



30. Lencinho da Botica

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Lenço ou pano.

Normas: Uma criança coloca o lenço por detrás das costas da outra, sem que esta dê conta. Quando esta se apercebe vai tentar apanhá-la.

Descrição do jogo:

Os jogadores, sentados no chão, formam uma roda. Fora dela, outro jogador tem um lenço na mão e coloca-o atrás de um dos jogadores, sem que este se perceba. Enquanto a criança circula em volta da roda, as crianças da roda cantam:

Lencinho da botica,

Lá vai, lá fica

Atrás da Barriquita;

Lencinho da botica,

Lá vai, lá fica

Atrás da Barriquita;

Depois, o jogador deixa o lenço trás das costas de uma das crianças que estão sentadas no chão. A criança que descobrir o lenço nas suas costas tem de correr atrás daquela que pôs o lenço. Se não a apanhar, ela ocupa o seu lugar na roda. Se a criança for apanhada ou não descobrir o pano atrás das costas é considerada

galinha choca e vai para o meio da roda. A galinha choca é substituída quando outra criança ficar na mesma situação.

A galinha choca pode roubar o lenço depois de colocado atrás de um das crianças da roda.



31. Barra do Lenço

N.º de Crianças: No mínimo, nove crianças.

Material: Lenço ou pano.

Normas: A equipa tentará retirar o lenço e pontuar o mais possível.

Descrição do jogo:

É necessário um espaço de jogo rectangular e amplo, com cerca de vinte metros de comprimento. Dividem-se os jogadores em duas equipas e posiciona-se cada equipa num dos extremos do campo. No ponto médio, entre ambas as equipas, fica a “mãe”, que tem um lenço na mão e que comandará o jogo.

Os elementos de cada equipa têm de ter um número, atribuído secretamente, sem a outra equipa saber. Se, por exemplo, as equipas tiverem oito elementos cada, estes serão numerados de um a oito.

Após esta atribuição dos números, cada equipa vai posicionar-se no extremo do seu campo, na sua “casa”, com as crianças colocadas, lado a lado.

Depois, a mãe, com um lenço na mão e colocada no ponto médio do campo, chama por um número, à sorte. Imediatamente, os jogadores cujo número corresponde ao que foi chamado (um de cada equipa) correm para a mãe. Cada um tenta retirar da mão da mãe o lenço, sem ser apanhado pelo outro. Se nenhum conseguir retirar o lenço num certo período de tempo, a mãe pode chamar outro número.

Se quem retirar o lenço à mãe voltar com o lenço para a sua casa, sem ser tocado, ganha um ponto para a sua equipa. Se retirar o lenço e, sem ser tocado, conseguir fugir para a casa adversária, ganha dois pontos. Se for tocado durante a fuga, para

um lado ou outro, perde um ponto. Assim, o jogador que chegou em último lugar ao lenço, deve tentar tocar o outro enquanto este foge com o lenço na mão.

Depois desta fase do jogo, o lenço volta à mão da mãe e esta chama outro número, prosseguindo a brincadeira.

Em vez de chamar um número, a mãe também pode gritar “fogo” e nesse caso, todos os jogadores de cada equipa participam ao mesmo tempo na corrida ao lenço. Se gritar “água”, ninguém se pode mexer. E se alguém se mexer, conta um ponto para a outra equipa. Se a mãe chama um número e acrescenta a palavra “vinagre”, as crianças chamadas terão de se deslocar ao pé-coxinho.

Caso chame um número e diga “vinho”, as crianças deslocam-se saltitando, como se estivessem a pisar uvas. Se chamar um número e acrescentar “tesoura”, as duas crianças chamadas deslocam-se abrindo e fechando os membros inferiores, andando como se fossem uma tesoura.



32. Caracol

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Giz, malha ou patela.

Normas: Depois de traçada a figura do caracol no solo, as crianças tem de encaminhar a malha ou patela até ao céu.

Descrição do jogo:

Para jogar a este jogo é necessário desenhar no chão a figura de um caracol, sendo que cada caracol tem um número variável de casas.

O jogador tem o desafio de levar a malha ao longo do caracol, colocando-a em cima do pé e regressando ao ponto de partida, a pé-coxinho, sem poder pisar qualquer traço da figura, com o pé ou com a malha.

Se o jogador conseguir ir e regressar correctamente, escolhe uma casa qualquer e marca-a. Nessa casa o jogador poderá descansar, pousando ambos os pés no chão quando, no jogo seguinte por lá passar; enquanto que os outros jogadores terão de passar por cima.

Desta forma, à medida que os jogadores vão participando, o jogo vai gradualmente aumentando de dificuldade, vencendo o jogador que conseguir o maior número de casas.



33. O Rei Manda

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Nenhum.

Normas: Este jogo necessita de um espaço que tenha uma parede ou muro, embora estes possam ser substituídos por um risco, desenhado no chão.

Descrição do jogo:

Um dos jogadores – o “rei” - coloca-se de costas para a parede (ou para o risco), enquanto que os outros se colocam, lado a lado, à sua frente, a uma distância superior a dez metros.

A função do rei é dar ordens que podem variar bastante. Os outros jogadores cumprem essas ordens, tentando aproximar-se o mais possível da parede ou risco onde está o rei. Quem conseguir chegar à parede ou ao risco em primeiro lugar, será então o novo rei.

Ao dar as suas ordens, o rei deve começar por dizer, “O rei manda...”. A título de exemplo, pode dizer: “O rei manda... dar dois saltos a pés juntos para a frente, um salto de gigante para o lado esquerdo, marchar no sítio, saltitar a pé coxinho para o lado direito, dizer o nome em voz alta, rodopiar duas vezes”, entre muitas outras hipóteses.

O professor, educador ou acompanhante das crianças deve ter o cuidado de verificar se as ordens do rei não se tornam demasiado restritivas à aproximação das crianças ao seu posto.



34. Muro do Chinês

N.º de Crianças: No mínimo, dez crianças.

Material: Nenhum.

Normas: A criança que desempenha no jogo o papel de chinês deve apanhar as outras crianças quando estas passam de um lado para o outro, e com as crianças que apanhou vai formando o “muro do chinês”.

Descrição do jogo:

O jogo inicia com a escolha do jogador que desempenhará o papel de “chinês”. Num espaço rectangular, desenha-se um corredor central, com cerca de um metro de largura, onde fica colocado o chinês. Este só pode deslocar-se no corredor e não pode sair de lá. Todos os outros jogadores, pelo menos em número de nove, estão colocados num extremo do campo.

Ao sinal do professor/educador ou acompanhante dos jogadores, estes atravessam o campo de um lado para o outro, por cima do corredor, tentando não ser tocados pelo chinês.

Enquanto os jogadores atravessam o campo, o chinês desloca-se de um lado para o outro, tentando tocar nelas para as colocar no corredor, formando um muro. Este muro serve apenas para diminuir a largura do terreno, de modo a dificultar a passagem aos outros jogadores que ainda não foram tocados.

O chinês pode optar encostar os jogadores apanhados ou por dispersá-los pelo corredor. Quando colocados no muro, permanecem imóveis, não podendo tocar ou prender os outros.

O professor, educador ou acompanhante vai dando sinal para a passagem das crianças de um lado para o outro do campo, sendo que esta passagem vai sendo

cada vez mais difícil, dado que o muro se torna cada vez maior. A última criança a ser apanhada é a vencedora e será o próximo chinês. Se algum jogador, ao fim de um tempo determinado, não passar para o outro lado, vai automaticamente para o muro.



35. O Gato e o Rato

Normas: A criança que desempenha o papel de “gato” tem de tentar descobrir onde está o “rato” e apanhá-lo.

Descrição do jogo:

Os jogadores fazem uma roda, de mãos dadas, enquanto que dois jogadores ficam de fora da roda: um é o “rato” e o outro é o “gato”. De entre os jogadores da roda, um é a “porta” e o outro o “relógio”.

Para iniciar o jogo, o gato dirige-se à porta e estabelece com esta o seguinte diálogo:

- “Truz, truz, truz
- Quem é?
- É o gato
- O que queres?
- Quero apanhar o rato.
- O rato não está. Foi comer queijo.
- A que horas volta?
- Não sei. Vai perguntar ao relógio.”

De seguida, o gato dirige-se ao relógio, com quem estabelece o seguinte diálogo:

- “Relógio, a que horas chega o rato?
- O rato chega às (...) horas”.

O relógio indica a que hora chega o rato. Por exemplo, se o relógio diz: “O rato chega às cinco horas”, as crianças da roda começam a contar em voz alta até

cinco. Depois levantam os braços e o rato começa a fugir, entrando e saindo da roda por baixo dos seus braços. Ao ouvir o número cinco, o gato dirige-se à porta e entra na roda perseguindo o rato a fim de o apanhar, mas o gato só pode entrar e sair da roda pelos lugares por onde já passou o rato.

O jogo termina quando o gato apanha o rato ou quando este desiste, escolhendo-se então um novo gato, um novo rato, uma porta e um relógio.



36. Pisca

N.º de Crianças: No mínimo, doze crianças.

Material: Nenhum.

Normas: A criança nomeada para ficar no meio vai tentar levar os parceiros dos adversários para trás de si, piscando-lhes o olho discretamente.

Descrição do jogo:

Os jogadores formam dois círculos, um dentro do outro, ficando aos pares, cada um atrás de outro.

Um dos jogadores fica sem par e pisca o olho aos colegas do círculo de dentro, para que estes se coloquem atrás si, enquanto que os jogadores do círculo de fora tentam impedir a deslocação dos respectivos pares. Desta forma, o jogador que está no meio pisca o olho para um dos jogadores do círculo mais próximo de si, de forma que o seu par (que está atrás) não se aperceba.

Se o jogador, a quem foi piscado o olho, conseguir chegar ao centro sem ser tocado (já que aquele que está atrás de si deverá estar atento e tocar o seu par, evitando que este chegue ao centro), então será esse o próximo a piscar.

O jogador que fugir coloca-se atrás da que lhe piscou o olho e aquele que ao tentar ir para o meio for tocado, volta de novo para o seu lugar, continuando a piscar a que está no meio.



37. Anel

N.º de Crianças: No mínimo, oito crianças.

Material: Corda e anel.

Normas: A criança que está no meio vai ter de adivinhar onde paira o anel.

Descrição do jogo:

Para dar início ao jogo, coloca-se um anel (pode ser substituído por uma argola de porta-chaves) num cordel comprido, atado nas suas extremidades.

Depois, os jogadores colocam-se em círculo, segurando a corda nas suas mãos. Um jogador sorteado coloca-se no meio. O anel é colocado sob a mão de um dos jogadores, sem que aquele que se encontra no meio saiba qual é.

Os jogadores que estão na roda, segurando a corda, vão fazendo deslizar o anel através da corda, de mão em mão e da forma mais dissimulada possível, para que aquele que está no meio não se aperceba onde este está.

Todos os jogadores que estão na roda vão cantar a seguinte lengalenga:

“Vai correndo o lindo anel, a que mãos irá parar?

Onde está, onde se encontra,

Quem o pode adivinhar?”

Quando termina esta pequena cantiga, todos os jogadores se calam e aquele que está no meio tenta adivinhar onde está o anel, dando uma palmada na mão do jogador que julga tê-lo escondido. Se conseguir acertar, o jogador do meio troca de lugar com aquele que tinha o anel, mas se estiver enganado, continua no meio.



38. Águia na Sua Caçada

N.º de Crianças: No mínimo, dez crianças.

Material: Nenhum.

Normas: A criança nomeada “águia” terá de caçar os passarinhos quando estes saírem dos seus ninhos para ir ter ao ninho da “mãe”, que os chama.

Descrição do jogo:

É necessário um espaço rectangular e relativamente amplo, com um mínimo de doze metros de comprimento. Os jogadores são divididos em grupos iguais de quatro ou mais elementos cada, cada grupo com um nome de ave (ex. as andorinhas, os pardais, os melros, etc), e estão colocadas no “ninho”.

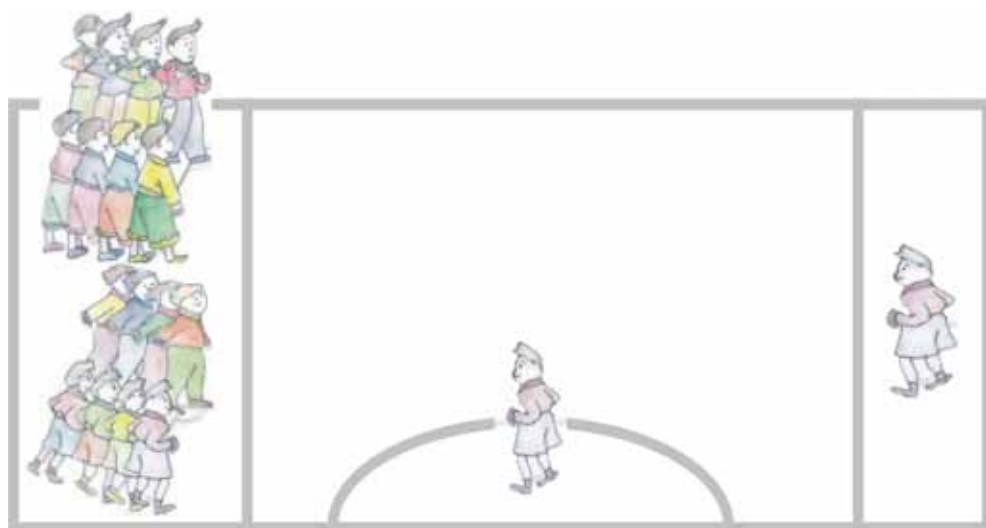
Um jogador fica fora dos grupos, ficando com o papel de “águia” e posicionando-se a meio do campo, no seu ninho. Outro dos jogadores desempenha o papel de mãe, colocando-se no outro extremo do campo. Existe ainda um espaço rectangular, onde se posiciona a mãe (é a sua casa), no qual a águia não pode entrar.

O jogo começa quando a mãe chama por um dos grupos, o qual é obrigado a sair da sua área, atravessar todo o campo e entrar na casa da mãe. Após este chamamento, a águia sai do seu ninho e tenta caçar os elementos desse grupo, tocando-lhes e colocando-os depois no seu próprio ninho. A águia tenta apanhar o máximo de aves possível, antes que estas consigam entrar na casa da mãe.

De seguida, a mãe chama outro grupo de aves e assim sucessivamente, até que todos passem para o outro lado.

Vence o grupo de aves que tiver menos elementos apanhados pela águia.

Importa referir que se alguma ave não sair do seu ninho, com medo da águia, após a mãe ter chamado o seu grupo, a águia pode entrar lá para a apanhar.



39. Três Palmadas

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças em cada equipa.

Material: Nenhum

Normas: Uma criança escolhe outra e tenta tocar-lhe com três palmadas. Depois de tocar na criança tem de tentar fugir para o seu campo sem ser tocada. A criança que levou as palmadas tem que tentar apanhar a outra para ganhar um ponto para a sua equipa.

Descrição do jogo:

Para dar início ao jogo, é necessário riscar um rectângulo amplo no solo. Formam-se então duas equipas e coloca-se cada uma delas num dos lados do rectângulo, escolhendo por sorteio qual deve abrir o jogo.

Começa-se a jogar, com o deslocamento de um dos elementos de uma equipa até ao outro lado, onde se encontra a equipa adversária. Após chegar ao outro lado, o jogador escolhe um adversário, dá-lhe três palmadas na mão e foge rapidamente, regressando o mais depressa possível ao seu lado, atravessando a linha da sua equipa.

Após receber a terceira palmada, o jogador que as levou corre atrás de quem lhas deu, tentando tocar-lhe antes que este consiga colocar-se a salvo, atrás da linha da sua equipa. O jogador que recebeu as palmadas, independentemente de apanhar, ou não, aquele que as deu, continuará o jogo, dando três palmadas na mão de um elemento da equipa adversária, fugindo depois para a sua linha. O jogo prossegue desta forma, sucedendo esta situação repetidamente. E sempre que um jogador apanha aquele que lhe deu as palmadas, ganha um ponto.

Uma das regras deste jogo determina que não se pode provocar um jogador pela segunda vez, sem antes passar (dando as três palmadas) por todos os elementos da mesma equipa.

O jogo termina quando uma equipa atinge um número de pontos que é previamente combinado.



40. Bolas Corredoras

N.º de Crianças: No mínimo, dez crianças.

Material: Uma bola por equipa.

Normas: Dividem-se as crianças, em duas equipas, que são colocadas num único círculo, intercaladas, sendo que não se podem colocar dois companheiros da mesma equipa ao lado um do outro.

Todos os jogadores devem estar virados para o centro do círculo.

Descrição do jogo:

Depois de estar formado o círculo, dá-se uma bola a uma criança de cada equipa. As duas crianças (cada uma de sua equipa) devem estar de frente, uma para a outra, cada uma num dos extremos opostos do círculo. Após ser dado um sinal, cada criança passa a bola rapidamente à companheira da direita, esquivando-se do adversário que está entre ambas.

Cada equipa tentará que a sua bola dê uma volta completa ao círculo, voltando às mãos da criança que iniciou essa volta. Cada vez que o conseguir, obtém um ponto. Por outro lado, se um elemento adversário conseguir agarrar a bola lançada entre as duas crianças, soma dois pontos para a sua equipa.

Quando uma bola cair ao chão, por qualquer motivo, recomeça a ser jogada no mesmo ponto onde tal aconteceu.



41. Bom Barqueiro

N.º de Crianças: No mínimo, cinco crianças.

Material: Nenhum.

Normas: As crianças são colocadas em coluna, dispostas de forma a que cada um possa apoiar os braços nos ombros da criança da frente.

A primeira criança de cada coluna é a “mãe”.

Fora desta coluna, duas crianças são os “barqueiros”, que se colocam um em frente ao outro, com os braços levantados, e as mãos dadas, formando uma ponte ou arco.

Descrição do jogo:

Os barqueiros combinem entre si os seus nomes, sem que os outros jogadores os escutem. Podem utilizar-se nomes de fruta, flores, cores, etc.

Os outros jogadores passam em coluna, por baixo da ponte dos barqueiros, enquanto cantam:

“Bom barqueiro, bom barqueiro,
Deixai-me passar,
Tenho filhos pequeninos,
Não os posso criar”.

(Ou, em substituição dos dois últimos versos: “Tenho muitos filhinhos para acabar de criar”).

Ao que os dois barqueiros respondem, cantando:

“Passarás, passarás,

Mas algum ficará,

Se não for o da frente,

Há-de ser o de trás”

Quando passa a última criança da coluna, esta fica presa entre os braços dos barqueiros, que os baixam para a prender por cima dos ombros.

Os barqueiros perguntam ao jogador preso, em voz baixa, qual de dois nomes é que este escolhe (correspondendo estes aos nomes escolhidos pelos barqueiros) não mencionando, qual o barqueiro correspondente a cada nome. Consoante a escolha, o jogador vai para trás do barqueiro a que corresponde o nome que mencionou.

O jogo continua até que todos os jogadores da coluna sejam colocados atrás dos barqueiros, formando assim dois grupos. Após esta fase, desenha-se um risco no chão, entre os dois barqueiros. Os dois agarram-se, pelos pulsos, enquanto os outros jogadores, que estão atrás de si, agarram-se pela cintura.

Cada barqueiro e os seus companheiros puxam o outro grupo, tentando que este passe o risco, para o seu lado. Ganha o jogo, o grupo do barqueiro que não transpôs o risco.



42. Camaleão

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Nenhum.

Normas: As crianças tentarão fugir da criança, que desempenha o papel de “camaleão”, utilizando como “coito” - lugar seguro - um objecto da cor que foi referida pelo camaleão.

Descrição do jogo:

Este jogo necessita de um espaço relativamente plano, delimitado e onde exista uma parede ou muro.

Um dos jogadores, designado por camaleão fica virado para a parede, de olhos tapados com as mãos.

Os restantes jogadores estão colocados à vontade, a uma distância de cerca de dez metros do camaleão. Ao sinal de início do jogo, os jogadores perguntam em coro àquela que está junto à parede: “Camaleão, de que cor?”, ao que o camaleão responde dizendo uma cor. Imaginemos que o camaleão responde “azul”. Após referir a cor, o camaleão vira-se e começa a correr atrás dos colegas, que tentam fugir-lhe. Para lhe escaparem, as crianças procuram um objecto azul (a cor escolhida pelo camaleão) e ao tocar neste, ficam salvas, pois neste caso, o camaleão não as pode caçar.

Se o camaleão tocar nalguns dos jogadores, antes que estes tenham conseguido tocar num objecto da cor escolhida, este passa a ser o novo camaleão. Enquanto o camaleão não conseguir caçar ninguém, continua na sua função.

Importa referir ainda que se o camaleão der como resposta à pergunta dos jogadores “cor de burro quando foge”, as crianças devem ficar quietas, não

podendo fugir. Neste caso, aquela que se mexer, perde e passa então a ser o novo camaleão.



43. Coelhos às Tocas

N.º de Crianças: No mínimo, dez crianças.

Material: Nenhum.

Normas: As crianças assumem o papel de coelhos e de tocas. Os coelhos deverão ocupar as tocas, segundo uma ordem.

Descrição do jogo:

O jogo inicia-se dividindo o conjunto dos jogadores em dois grupos, numericamente iguais. Um grupo constitui as tocas e o outro, os coelhos.

Os jogadores que representam as “tocas” devem espalhar-se por todo o espaço e tomar a sua posição de pé, com as pernas afastadas, sem se mexerem.

O professor, educador ou acompanhante das crianças dá então a ordem de correr aos “coelhos”, estes acedem, percorrendo todo o espaço. Seguidamente, uma outra ordem determina “coelhos às tocas”, e escutando esta voz, os coelhos põem-se de gatas debaixo das pernas das tocas, entrando por detrás das tocas, para evitar choques.

O professor, educador ou acompanhante deverá colocar-se atrás de uma das tocas para que um dos coelhos fique sem lugar, o qual perde 1 ponto.

Depois de quatro ou cinco jogadas, as crianças trocam de posição. Os coelhos tomam o lugar das tocas e vice-versa.

Vence o jogo o jogador com menos pontos, uma vez que ficou menos vezes sem toca.



44. Corda Humana

N.º de Crianças: No mínimo, dez crianças.

Material: Nenhum.

Normas: A criança que desempenha o papel de “gavião” tenta apanhar os restantes jogadores que se vão juntando a ela, à medida que são apanhados.

Descrição do jogo:

Um dos jogadores é escolhido para desempenhar a função de “gavião”, ao qual cabe a tarefa de caçar os outros.

Os jogadores tentam fugir do gavião, num espaço que é previamente definido. Este corre atrás das crianças, sendo que aquelas a quem conseguir tocar vão dando a mão entre si, para formar uma cadeia. Os jogadores que vão sendo tocados, vão se juntando à cadeia, de modo a que quem é tocado, fica sempre a ser o último elo desta cadeia, enquanto que no outro extremo está o gavião.

Apenas os elementos que se encontram nas extremidades da cadeia podem caçar, e só se a cadeia estiver unida, sendo que ninguém poderá caçar, se a cadeia se partir, o que é vulgar acontecer.

Por outro lado, se um jogador sair do espaço de jogo, passa automaticamente para a cadeia, mesmo sem ser apanhado pelo gavião.

O último jogador a ser caçado pelo gavião é o vencedor.

Numa outra variante deste jogo, podem existir 2 gaviões, que competem entre si (e entre as suas cadeias) para ver quem caça mais crianças.



45. “Queimei?”

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Nenhum.

Normas: A criança que está de olhos vendados tem de percorrer as casas sem as pisar, vencendo a criança que primeiro chegar à última casa.

Descrição do jogo:

É necessário riscar no chão um rectângulo dividido em quadrados – “casas” -, que terão sensivelmente a largura de dois ou três pés, sendo que o número de casas é variável, mas nunca deve ser superior a dez.

O primeiro jogador coloca-se com os pés na casa inicial, com os olhos vendados. Salta para a segunda casa e pergunta: “Queimei, queimei?”, ao que os outros jogadores respondem: “queimou” ou “não queimou” (isto é, se pisou ou não os riscos dos quadrados).

Se não queimou, o jogador continua a jogar, voltando a saltar, desta vez para a terceira casa e assim sucessivamente. “Queima-se” se ao saltar, pisar algum dos riscos do rectângulo ou dos quadrados, cedendo depois o seu lugar ao próximo jogador. Quando voltar a jogar, após os outros jogadores, este recomeça no sítio onde estava.

Vence o jogo a criança que primeiro chegar à última casa.

Numa das variantes do jogo, os jogadores combinam entre si que só é vencedora a criança que voltar ao ponto de partida, saltando no percurso inverso mas de costas.



46. Futebol Humano

N.º de Crianças: No mínimo, dez crianças.

Material: Nenhum.

Normas: Uma equipa tenta marcar golos à outra sem perder elementos que fiquem presos no campo adversário.

Descrição do jogo:

Para jogar futebol humano, é necessário começar por desenhar, num espaço plano, um rectângulo, dividido em dois meios campos iguais, os quais ficam cada um para cada uma das equipas.

Os jogadores de cada equipa dispõem-se lado a lado, junto à linha de meio campo. Ao sinal de início do jogo, cada equipa tenta marcar golo, o que acontece quando um jogador, partindo do seu meio campo, passa para além da linha final da equipa adversária, sem ser tocado por ninguém desta equipa.

Quando um jogador tem oportunidade, avança para o meio campo adversário e tenta ultrapassar a sua linha final, a fim de marcar golo, mas por sua vez, os elementos da equipa que está a defender, tentarão tocar-lhe, para evitar a marcação do golo. Se conseguirem defender-se, e tocar o jogador que tentou marcar golo, este fica preso no local onde foi tocado e só pode voltar ao jogo se outro jogador, da sua equipa o livrar, tocando-lhe.

Os elementos de uma equipa só podem caçar outros no seu meio campo e nunca no meio campo adversário, onde poderão ser, por sua vez, caçados.

Depois de invadir o meio campo adversário, um jogador que ocupa neste futebol a posição de avançado pode regressar ao seu meio campo, desde que não seja tocado.

Depois de existir um golo, todos os elementos caçados regressam ao seu meio campo e o jogo recomeça. Vence a equipa que mais golos marcar.



47. Leitinho

N.º de Crianças: No máximo, 16 crianças.

Material: Nenhum

Normas: O objectivo dos elementos da equipa atacante é fazer “leitinho”, ou seja, percorrer sequencialmente os quatro quadrados sem serem tocados, pelos jogadores que desempenham o papel de defesas.

Descrição do jogo:

No solo, é desenhado um quadrado com cerca de oito metros de lado, o qual é dividido em quatro quadrados mais pequenos.

Os jogadores são divididos em duas equipas: uma das quais é a atacante e a outra a defesa.

Os elementos que compõem a defesa posicionam-se em cima dos riscos do “leitinho” (o quadrado), quer horizontais, quer verticais, sendo que em cada risco, não se pode colocar mais do que um defesa, designado por “guarda”. Os guardas podem deslocar-se de um risco para outro imediatamente a seguir, mas só se lá não estiver já outro elemento. Nenhum dos guardas pode deixar de estar em contacto com o risco, nem que seja só com um pé, uma vez que estes guardas têm a missão de defender o “leitinho”, tocando nas crianças da equipa atacante.

Aos jogadores atacantes cabe-lhes a tarefa de tentar penetrar num dos quadrados do “leitinho”, sem que sejam tocados pelas defesas. Se alcançarem este objectivo, tentarão passar para o próximo quadrado e assim sucessivamente, até terem passado por todos os quatro quadrados, nunca sendo tocados pelas defesas. Neste caso, após concluir uma volta completa, o jogador sai para fora e grita “leitinho”.

Importa referir que após entrar num dos quadrados, o jogador atacante não pode voltar atrás ou sair, sem passar pelos quatro quadrados. Os atacantes podem entrar, ou não, ao mesmo tempo e por casas diferentes: o que interessa é que passem pelas quatro casas, de forma sequencial e basta que um atacante seja tocado pelos guardas para que toda a sua equipa perca e passe à posição de defesa.

De igual forma, caso seja detectado um erro por parte de um jogador atacante, quando este percorrer as quatro casas, toda a sua equipa perde. Outra penalidade acontece quando um dos jogadores atacantes faz “leitinho” e outro elemento da equipa ainda não entrou no “leitinho”. A equipa é igualmente penalizada se um elemento atacante calcar o centro do terreno.

O jogo termina quando um atacante fizer o “leitinho”, ao que segue o recomeço do jogo, com as equipas nas mesmas funções.



48. Pedreiro e Carpinteiro

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Três pedras e três paus pequenos.

Normas: Cada criança procura ser o primeiro a realizar uma linha recta (“três em linha” ou “três seguidos”), com os três paus ou com as três pedras e quem primeiro o conseguir é o vencedor deste jogo.

Descrição do jogo:

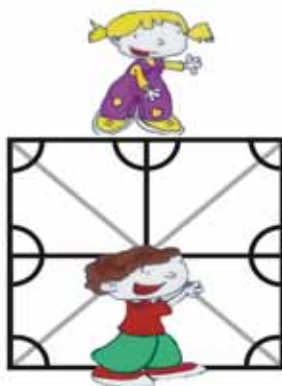
Este jogo realiza-se num local plano, de preferência de terra, sobre o qual se desenha um quadrado, dividido em quatro partes iguais.

Um dos jogadores tem três pedras na mão, designando-se por “pedreiro”, enquanto que o outro tem três paus, assumindo o papel de “carpinteiro”.

Depois de se sortear quem começa primeiro, vão jogando cada um, de sua vez, colocando um pau ou uma pedra numa das junções das linhas desenhadas no interior do quadrado.

Nota: Numa primeira fase, vence quem conseguir realizar os “três em linha” utilizando somente as linhas verticais e horizontais.

Numa segunda fase, se os jogadores já dominam o jogo, podem também utilizar-se as linhas diagonais.



49. Rede dos Peixinhos

N.º de Crianças: No mínimo, dez crianças.

Material: Nenhum.

Normas: Um grupo de crianças, nomeadas para formarem a “rede”, têm por tarefa tentar apanhar o maior número de peixes possível.

Vence o jogo o “peixe” que não for apanhado pela “rede”.

Descrição do jogo:

Este jogo necessita de um espaço relativamente plano, onde três ou quatro jogadores se juntam, em círculo e de mãos dadas, formando a “rede”; enquanto que os outros, os “peixinhos”, ficam fora deste círculo.

Os jogadores que compõem a rede combinam entre si, em voz baixa, um número (por exemplo o dez), que é desconhecido dos peixinhos.

As crianças da rede levantam os braços e começam a contar em voz alta lentamente até ao número combinado (que neste exemplo seria o dez), enquanto que os peixinhos começam a correr, entrando e saindo constantemente da rede, passando por baixo dos braços levantados dos jogadores que fazem a rede, desconhecendo em que número parará a contagem.

Quando a contagem atinge o número combinado, os jogadores da rede baixam os braços ao mesmo tempo e os peixinhos que estiverem no seu interior ficam presos, passando automaticamente a pertencer à rede. Combina-se então um novo número, em segredo, e recomeça a contagem para se efectuar nova “pescaria”, até que todos os peixinhos sejam apanhados na rede.

Devem avisar-se as crianças que constituem a rede de que a contagem deve ser feita, em ritmo constante e em voz alta, dado que é vulgar que as crianças

empreguem uma entoação mais forte e arrastada quando a contagem se aproxima do número combinado, o que pode constituir um motivo de aviso para os peixinhos, que poderão mais facilmente fugir à rede.



50. Sapateiro

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Um pau, um giz ou um ferro.

Normas: O “freguês” deve percorrer o percurso da casa do sapateiro, sem cair nas suas armadilhas.

Descrição do jogo:

Este jogo necessita de um espaço relativamente plano, de preferência em terra batida, obre o qual se desenha um grande caracol, dentro do qual podem ser desenhados mais círculos – “poços” -, de maior ou menor largura.

Para se dar iniciar o jogo, são necessários dois jogadores: um dos quais desempenha o papel de “sapateiro”, colocado em sua casa; e o outro desempenhando o papel de “freguês”, colocado na entrada do caracol.

O freguês inicia o jogo imitando o gesto de bater à porta e dizendo “Truz, truz, truz” ou de tocar à campainha, dizendo “trrrrim”. O sapateiro pergunta: “Quem vem lá?” e responde o freguês, dizendo: “É para fazer o sapato”. Então o sapateiro vai buscar o freguês à entrada, (ou seja, vai abrir a porta), trazendo o freguês até à sua casa. Este desloca-se atrás do sapateiro, muito próximo das suas costas, a fim de dificultar a sua visão, pois se calcar algum risco do caracol ou poço, será eliminado e perde a sua vez.

Já em casa do sapateiro, o freguês coloca um pé no chão e o primeiro, com uma pedra, pau ou ferro pequeno delimita, no chão, o pé do segundo.

O sapateiro diz então: “venha amanhã que o sapato está pronto”. O freguês sai sozinho, iniciando outro jogador o mesmo ritual.

Passado algum tempo (como se fosse o dia a seguir), e depois de se terem apresentado cerca de quatro fregueses, o primeiro freguês repete a chamada e, à

pergunta de “quem vem lá”, responde: “É p’ra buscar o sapato” e entra no caracol, em direcção à casa, deslocando-se sozinho e sem calcar qualquer linha ou poço. Chegado à casa do sapateiro, este imita com as mãos a entrega do sapato ao freguês e pergunta: “Onde está o dinheiro?”.

O freguês responde rapidamente: “Está no cu do candeeiro” e foge na direcção da entrada. O sapateiro persegue-o, tentando alcançá-lo antes dele sair do caracol, pois se conseguir, passa o freguês a ser o novo sapateiro. O freguês também sofrerá esta penalidade se, ao fugir, calcar qualquer risco do caracol ou do poço, o que é muito frequente, dada a velocidade da fuga.

No entanto, se nenhuma das situações ocorrer, o sapateiro mantém as suas funções.

Costureira (variante do jogo)

Por vezes, a figura do sapateiro, é substituída pela figura da costureira. A dinâmica do jogo é diferente apenas nestes aspectos: a costureira desenha no chão a peça de roupa que é pedida pelo freguês que respondeu ao “quem vem lá?” dizendo, “Venho fazer uma encomenda” e no final do jogo, o freguês paga sempre o dinheiro pedido, realizando um gesto que tal simbolize. A costureira leva então o freguês até à entrada e só é substituída depois de desenhar uma peça de roupa para cada um dos clientes. Neste caso, no final do caracol existe uma casa desenhada para cada freguês.



51. Serpente

N.º de Crianças: No mínimo, dez crianças.

Material: Nenhum.

Normas: Cada “serpente” tem o objectivo de proteger a sua “cauda” e tentar apanhar a cauda da outra.

Descrição do jogo:

Os jogadores formam duas equipas. Os elementos de cada uma das equipas dispõem-se em fila, agarrando-se uns aos outros pela cintura, de modo a formarem uma serpente.

As suas equipas – duas “serpentes”, colocam-se frente a frente e à indicação do professor, educador ou acompanhantes das crianças, o jogador da frente de uma equipa tentará tocar no último jogador da outra equipa.

Vence a equipa que tocar em primeiro lugar no último jogador da outra serpente.



52. Sete Vidas

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Uma bola pequena.

Normas: As crianças devem andar longe da criança que tem a bola, para não serem atingidas e não perderem vidas.

Descrição do jogo:

Este jogo requer um espaço amplo e plano.

A cada jogador, é atribuído um número. Se por exemplo, jogarem dez jogadores, as crianças são numeradas de 1 a 10.

Todos os jogadores estão juntos no centro do terreno, um dos quais começa o jogo, atirando a bola ao ar, ao mesmo tempo que chama por um número. Se por exemplo, o número for o “6”, todos os jogadores fogem, excepto aquele a quem tiver sido atribuído o número 6, o qual se aproxima do local da queda da bola, tentando apanhá-la o mais rápido possível. Ao apanhar a bola no ar ou depois desta bater no solo, o jogador grita “Stop” ou “Nem mais um passo”. Todos os outros jogadores têm que parar imediatamente de correr e aquele que apanhou a bola olha à sua volta, escolhe a que esteja mais próxima e aproxima-se dela, dando até um máximo de três passos; tenta então acertar no jogador de quem mais se aproximou, atirando-lhe a bola. Se acertar, esta “perde uma vida”, das sete que todos os jogadores têm.

O jogador que apanhou com a bola e perdeu uma vida aproxima-se agora do centro do terreno, e passa a atirar a bola ao ar, chamando por um número e recomeçando o jogo. Por outro lado, se a bola não lhe acertar, não perde qualquer uma das suas 7 vidas, mas recomeça igualmente com o jogo, atirando a bola ao ar.

Quando um jogador perde todas as suas 7 vidas, é eliminado, vencendo o jogo aquele que for o último a perdê-las, mantendo-se “vivo” mais tempo.

Noutra variante deste jogo, o jogador só pode tentar acertar no outro se apanhar a bola no ar, quando foi chamada. Se a deixar cair, perde o direito a tentar acertar em alguém e tem de atirar a bola ao ar, recomeçando o jogo.



53. Sete

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Uma bola pequena, tipo ténis.

Normas: As crianças têm que executar as sete etapas do jogo, tentando não perder em nenhuma delas. Ganha a criança que conseguir acabar primeiro todas as etapas, com todas as variantes.

Descrição do jogo:

Um jogador coloca-se em frente a uma parede (a cerca de três metros, sensivelmente), enquanto que os outros esperam a sua vez, sendo que o jogador só cede a sua vez se falhar algum lançamento.

O jogador lança a bola à parede, de forma sempre diferente e ao longo de 7 diferentes etapas:

1º - Atira a bola à parede e apanha-a no ar (sete vezes);

2º - Atira a bola à parede e apanha-a, após pinchar no chão (seis vezes);

3º - Bate a bola para o chão, com a palma da mão (cinco vezes);

4º - Atira a bola à parede, lançando-a por baixo do joelho (quatro vezes);

5º - Deixa cair a bola no chão e após o ressaltio, bate-lhe por baixo, com a palma da mão, para que a bola bata na parede e regresse (três vezes);

6º - Atira a bola ao chão, para que esta depois bata na parede e regresse (duas vezes);

7º - Atira a bola à parede e, enquanto isso, bate com as mãos nos ombros, cruzando os braços flectidos pelos cotovelos (uma vez).

Após concluir todas estas etapas, o jogador aplica-lhe ainda três variantes. Na primeira das variantes, o jogador bate as palmas entre cada lançamento, uma, duas e depois três vezes.

Na segunda variante do jogo, o jogador deve apanhar a bola primeiro só com a mão direita, depois só com a mão esquerda e depois com as duas, lançando com a mão direita ou com a esquerda.

Numa terceira variante, o jogo complica ainda mais, sendo que o jogador precisa de lançar a bola sem sair do lugar onde joga, numa primeira fase, depois tem de saltitar com os dois pés e por último tem de saltar ao pé-coxinho, enquanto lança a bola.



54. Urso Dorminhoco

N.º de Crianças: No mínimo, dezassete crianças.

Material: Uma bola pequena.

Normas: A criança que faz de “urso dorminhoco” vai tentar apanhar o maior número de crianças fora do seu refúgio, vencendo o grupo que conseguir ter mais crianças, sem serem apanhadas.

Descrição do jogo:

No chão, desenha-se um quadrado e marcam-se os cantos.

Em cada canto, coloca-se um grupo de crianças, que deve ter pelo menos quatro elementos e deve receber um nome, como por exemplo coelhos, gatos, patos e tantos outros. Cada canto constitui-se como o “refúgio” desse grupo.

No centro do terreno, está deitado um jogador que não integra nenhum dos grupos e que assume o papel de “urso dorminhoco”.

A um sinal do professor, educador ou acompanhante das crianças, o jogo tem início, com a saída das crianças dos diferentes grupos dos seus refúgios, correndo livremente no espaço. A um segundo sinal, o urso dorminhoco levanta-se e persegue as crianças, tentando tocar-lhes quando estas estão fora dos seus refúgios.

Os jogadores vão sucessivamente entrando e saindo dos seus refúgios, vencendo o grupo que, ao fim de um determinado tempo, previamente combinado, tenha menos elementos caçados.



55. Vira Desvira

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Uma bola pequena.

Descrição do jogo:

Com a ajuda de um objecto pontiagudo, desenha-se no chão um rectângulo, dividido em seis partes - as “casas” -, tal como se pode ver no esquema. Um jogador joga de cada vez, atirando uma patela de fora para a primeira casa.

Este jogo decorre em seis etapas:

1ª Etapa: O jogador salta e calca a patela que está na 1ª casa, vai a pé-coxinho até ao D (que significa descanso), onde pode pousar os dois pés. Continua a pé-coxinho até ao V / D. Aqui, põe um pé em cada lado e vira-se em sentido contrário, para prosseguir fazendo o percurso inverso. O jogador volta então para trás, a pé-coxinho, calca a patela que está na 1ª casa, apanha-a e sai, passando à etapa seguinte.

2ª Etapa – O jogador põe a patela em cima do pé e faz o mesmo percurso, mas caminhando com o pé inclinado.

3ª Etapa – O jogador leva a patela nas costas de dois dedos da mão.

4ª Etapa – O jogador leva a patela em cima da cabeça, caminhando devagar, não podendo calcar as marcas e vencendo a criança que conseguir cumprir, em primeiro lugar, todas as etapas.

5ª Etapa – O jogador é orientado pelos colegas enquanto percorre as casas de olhos fechados. Se não calcar as marcas, os outros dizem “água”, e este pode continuar, mas se as calcar, os colegas dizem “vinho” e o jogador perde a etapa.

6ª Etapa – De costas para o jogo, e com a patela na mão, o jogador escolhe uma das três posições para a atirar: por cima da cabeça; pelo ombro direito ou pelo ombro esquerdo. Cada posição é associada a um animal e esta escolha pode ser feita por um colega.

Se acertar numa casa, o jogador marca-a e não podem entrar nela. Recomeça o jogo desde a 1ª etapa. O jogo termina quando houver poucas “casas” livres, o que não permite o continuar do jogo.

Vence quem tiver preenchido mais “casas”.



56. Chinquillo

N.º de Crianças: No mínimo, duas crianças.

Material: Uma bola (com 10 cm diâmetro) e seis paulitos (garrafas com areia).

Descrição do jogo:

Traça-se um risco no solo e, a cerca de 5 m, marca-se a posição dos paulitos, colocados como se vê na figura. É conveniente pôr os paulitos diante de uma parede, para não serem precisas longas caminhadas à procura da bola.

À vez, cada jogador efectua três lançamentos, sendo atribuído um ponto por cada paulito que conseguir derrubar. Durante estes lançamentos, só tornam a ser colocados os paulitos, após o jogador conseguir derrubá-los todos.

Sempre que um dos jogadores conseguir derrubar todos os paulitos, ainda que o faça em vários lançamentos, ganha uma bola extra e soma cinco pontos à sua classificação.

É costume jogar este jogo, estabelecendo para cada partida, a atribuição de cinquenta pontos, sendo que é vencedor o primeiro jogador que os alcançar.



57. Mamã dá Licença

N.º de Crianças: No mínimo, 3 crianças.

Material: Nenhum.

Normas: As crianças têm que percorrer a distância até à “mãe”, cumprindo as suas ordens.

Descrição do jogo:

Um dos jogadores é escolhido para desempenhar o papel de “mãe”, colocando-se junto à parede, enquanto que os outros estão mais distantes.

A criança que inicia o jogo vai dizer:

- Mamã dá licença?
- Dou meu filho.
- Quantos passos?

Ao que a mãe responde, dizendo quantos passos a criança pode dar e de que forma: se forem passos “à caranguejo”, são para trás; se forem “à tesoura”, a criança dá saltos afastando e unindo as pernas deslocando-se para a frente. Se forem passos “à bebé”, são com os pés juntos um ao outro; se forem passos de gigante, deverão ser passos muito largos; se forem à “canguru”, são executados com os pés juntos; e se for à panela a criança tem que andar com as mãos na cabeça.

O jogo **termina quando a criança** chega ao pé da mãe, passando a ser ela a desempenhar esse papel.



58. Galo

N.º de Crianças: Duas crianças.

Material: Três pedras e três paus.

Normas: O objectivo neste jogo é alinhar três símbolos iguais, na horizontal, na vertical ou na diagonal.

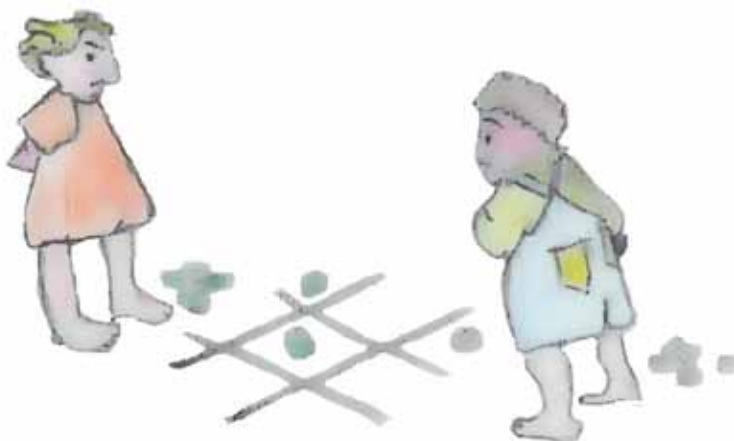
Descrição do jogo:

Numa folha quadriculada (ou também na areia), é necessário traçar duas linhas verticais e duas horizontais perpendiculares.

Cada jogador (ou cada equipa de jogadores) adopta um símbolo, como por exemplo: a cruz ou a roda (pau ou pedra).

O primeiro jogador coloca o símbolo onde deseja, depois o segundo também escolhe o seu símbolo.

O objectivo dos jogadores consiste em conseguir três dos seus símbolos, quer na horizontal, na vertical ou diagonalmente (e, evidentemente, impedir que o adversário faça o mesmo).



59. Arcos

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Arcos.

Normas: Ao sinal de partida, os jogadores têm que deslocar-se para dentro dos arcos, ficando de pés juntos.

Descrição do jogo:

Colocam-se no chão os arcos espalhados, sendo que as crianças ficam de costas para a zona onde estes estão colocados.

Ao sinal do professor, educador ou acompanhante, as crianças têm que voltar e correr para os arcos.

No caso de chegarem dois jogadores ao mesmo tempo ao arco, ganha aquele que se colocou primeiro lá dentro, com os dois pés.

A última criança a chegar dentro do arco perde e é eliminada, sendo retirado um arco.

Vence o jogo quem conseguir eliminar todos os outros adversários.



60. Anelinho

N.º de Crianças: No mínimo, seis crianças.

Material: Um anel.

Normas: O anel tem que percorrer todas as mãos dos meninos sem ser visto, ou seja, o mais discreto possível. O jogador que está no centro tem que detectar onde está o anel.

Descrição do jogo:

Os jogadores formam uma roda, sendo que um deles é colocado no seu centro.

O “anelinho” vai iniciar o seu percurso, andando de mão em mão até ser descoberto.

A criança que está no meio tem que descobrir em que mão está ou para que mão vai o anelinho. Se o jogador acerta troca com aquele que deixou que o anel fosse encontrado.



61. Corrida de Andas

N.º de Crianças: No mínimo, três crianças.

Material: Andas.

Normas: As crianças tem que percorrer o percurso em cima das andas sem cair ou colocar o pé no chão.

Descrição do jogo:

No chão, marca-se um percurso com partida e chegada.

Os jogadores colocam-se em cima das andas no local de partida, e ao sinal, iniciam a corrida por todo o percurso, tentando não cair ao chão ou não se desequilibrar.

Se o jogador se desequilibrar ou colocar um pé no chão regressa atrás e inicia o percurso de novo.

O jogador que conseguir percorrer todo o percurso sem cair, chegando em primeiro lugar, ganha.



62. Homem da Cara Suja

N.º de Crianças: No mínimo, quatro crianças.

Material: Nenhum.

Normas: A criança nomeada para desempenhar o “homem da cara suja” tem de conseguir comprar o número máximo de panelas.

Descrição do jogo:

Um jogador ocupa a posição de “vendedor” - porta -, outro ocupa a posição de “homem de cara suja”, enquanto que os restantes jogadores representam as “panelas”.

Os jogadores que representam as “panelas” combinam entre si as cores a que cada um corresponde.

O jogo inicia-se com um diálogo entre o vendedor e o homem de cara suja:

- Truz-truz
- Quem é?
- É o homem da cara suja.
- Então vá lava-la.

O homem vai embora e faz o gesto de que está a lavar a cara. Depois volta e bate novamente à porta.

- Truz-truz
- Quem é?
- É o homem da cara molhada.

- Então vá limpá-la.

O homem vai embora e faz o gesto de que está a limpar a cara. Depois volta e bate novamente à porta.

- Truz-truz

- Quem é?

- É o homem da cara limpa.

- Pode entrar. O que deseja?

- Uma panela.

- De que cor?

- Cor amarela (exemplo).

Neste exemplo, a panela que tiver a cor amarela procura fugir do “homem”, que vai tentar apanhá-la.

Vence o jogo o “homem” se conseguir apanhar a panela.

Por outro lado, se a panela fugir, o homem começa o jogo de novo até conseguir apanhar uma panela. Quando esta for apanhada passa a ser o homem da cara suja.



Notas do Autor

Os Jogos tradicionais estão sujeitos a regras, que variam de região para região, dentro do mesmo país, e até de localidade para localidade dentro da mesma região.

Jogar é fugir às malhas e convenções que a sociedade tece; as fronteiras das regras esbatem-se, sendo estas frequentemente adaptadas aos gostos e caprichos dos participantes.

A simplicidade e a rudeza de processos mantêm-se no jogo tradicional enquanto no jogo de alta competição, o fim que era o prazer voltou a ser o meio de atingir a fama, fortuna, etc.

Segundo Montaigne, “os jogos são as mais sérias ocupações das crianças”.

As muitas horas que os bebés e as crianças gastam a brincar não são de forma alguma perdidas ou meramente recuperáveis pela natureza. A brincadeira pode dar prazer mas também é uma actividade séria para a infância durante essas horas, a criança constrói firmemente a sua competência para lidar com o meio.

Piaget afirma que “O jogo consiste em transformar um meio num fim em si mesmo”.

“O jogo, segundo Iuri Lutman, é um dos meios mais importantes de aquisição das diferentes situações vitais, de aprendizagem de tipos de comportamento”.

Este livro surge na necessidade de reavivar memórias e desenvolver as diferentes capacidades das crianças através dos jogos tradicionais.

Foi elaborado no âmbito do projecto de estágio profissional de Educação Física e Desporto na Câmara Municipal de S. Brás de Alportel.

A pesquisa dos jogos tradicionais, aqui apresentados bem como as suas regras, foi feita através de investigação de documentos e de questionários junto dos alunos e respectivos familiares do ensino básico do concelho de S. Brás de Alportel, aos quais deixo aqui expresso o meu agradecimento.

Agradeço ainda aos docentes do Ensino Básico envolvidos e a todos aqueles que colaboraram na realização do Livro “Brincar com Tradição”.

Os jogos tradicionais são uma das mais espontâneas formas e expressão da alma de um povo.

Neles se exprime a necessidade do lazer, a importância do trabalho transfigurando em festa e a imaginação enriquecida por uma experiência secular.

A actividade lúdica tem uma importância fundamental na vida da criança, pois lhe acompanha, condiciona e promove o desenvolvimento.

Brincar é, não só uma necessidade, mas sobretudo um direito da infância.

