

JOGOS E BRINCADEIRAS

TRADICIONAIS

Organizadores

Eliane Elicker

Alessandra Lima Peres deOliveira

Augusto Nunes Dantas

Gabriela Sotero de Oliveira

Ícaro Dantas de Araújo

Italo Alves da Silva

João Matheus Cardoso de Mesquita

Maria Mikaeli da Silva

Maria Fernanda Frota de Souza

Paulo Ricardo da Silva Cavalcante

Tamyres Fernandes de Araújo



Edufac





JOGOS E BRINCADEIRAS **TRADICIONAIS:** Experiências do PET Educação Física – Ufac

Apoio Financeiro

Programa de Educação Tutorial/SESu/MEC



Jogos e brincadeiras tradicionais: experiências do Programa de Educação Tutorial de Educação Física da Ufac em comunidades do bairro Taquari, de Rio Branco, Acre

Eliane Elicker, Augusto Nunes Dantas, Gabriela Sotero de Oliveira, Ícaro Dantas de Araújo, Ítalo Alves da Silva, João Matheus Cardoso de Mesquita, Maria Mikaeli da Silva, Maria Fernanda Frota de Souza, Paulo Ricardo da Silva Cavalcante, Tamyres Fernandes de Araújo (org.)

ISBN 978-85-8236-182-5 • Feito Depósito Legal
Copyright©Edufac2026

Editora da Universidade Federal do Acre (Edufac)

Rod. BR 364, Km04 • Distrito Industrial
69920-900 • Rio Branco • Acre // edufac@ufac.br

Editora Afiliada



Diretora da Edufac

Nattércia Lima Damasceno

Coordenadora Geral da Edufac

Ângela Maria Poças

Conselho Editorial (Consedufac)

AlAnderson Alves Ramalho, Alcides Loureiro Santos, Ângela Maria Poças (vice-presidente), Carlos Eduardo Garçon de Carvalho, Cláudio Luiz da Silva Oliveira, Daniel Queiroz de Sant'Ana, Ewerton Ortiz Machado, Nattércia Lima Damasceno (presidente), Giselle Xavier d'Ávila Lucena, José Mauro Souza Uchôa, Karlla Barbosa Godoy, Leonardo Lani de Abreu, Manoel Coracy Saboia Dias, Pierre André Garcia Pires, Rosane Garcia Silva, Vagne de Melo Oliveira

Coordenadora Comercial • Serviços de Editoração • Revisão Textual

Ormilfran Pessoa Cavalcante

Projeto Gráfico

Paulo Ricardo da Silva Cavalcante, João Matheus Cardoso de Mesquita, Ícaro Dantas de Araújo, Tamyres Fernandes de Araújo (foram apresentadas ilustrações usando o Canva, mediante devida licença em nome de Adriane Corrêa da Silva).

Arte da Capa

Tamyres Fernandes de Araújo

Universidade Federal do Acre

Biblioteca Central

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

J64j

Jogos e brincadeiras tradicionais: experiências dos Programa de Educação Tutorial de Educação Física da Ufac em comunidades do bairro Taquari, de Rio Branco, Acre / organizadores Eliane Elicker, Alessandra Lima Peres de Oliveira, Augusto Nunes Dantas, Gabriela Sotero de Oliveira, Ícaro Dantas de Araújo, Ítalo Alves da Silva, João Matheus Cardoso de Mesquita, Maria Mikaeli da Silva, Maria Fernanda Frota de Souza, Paulo Ricardo da Silva Cavalcante, Tamyres Fernandes de Araújo. – Rio Branco: Edufac, 2026.
43 p. : il. [30,8 MB]

ISBN: 978-85-8236-182-5

1. Programa de Educação Tutorial (PET). 2. Brincadeiras. 3. Jogos. 4. Educação física I. Título.

CDD: 793



Apresentação

Este livro nasce do encontro entre memória, cultura e educação, fruto de um processo coletivo que envolveu o grupo PET Educação Física da Universidade Federal do Acre, em parceria com a professora do Colégio de Aplicação (CAp), Ma. Alessandra Lima Peres de Oliveira. Por meio de oficinas, buscou-se resgatar e valorizar os jogos e brincadeiras tradicionais, compreendidos não apenas como práticas lúdicas, mas como expressões vivas da cultura local que atravessam gerações.

A proposta, articulada no âmbito do PET Educação Física e do Projeto Resgatando Jogos e Brincadeiras Tradicionais, teve como horizonte a multiplicação dessas experiências junto às comunidades, reforçando laços de pertencimento e fortalecendo a transmissão de saberes populares. Cada oficina constituiu-se como espaço de vivência, reflexão e criação, permitindo que estudantes e participantes se apropriassem dessas práticas e pudessem reintroduzi-las em diferentes contextos sociais e educativos.





Esta obra, portanto, foi organizada pelo grupo PET Educação Física da Universidade Federal do Acre. A linguagem adotada é simples e acessível, o que permite que este livro seja utilizado tanto como referencial pedagógico para professores de Educação Física em sua prática docente, quanto como material de inspiração para crianças, jovens e adultos que desejem conhecer, brincar e compartilhar essas tradições. Dessa forma, ele se coloca como uma ponte entre o universo acadêmico, a prática educativa e a ludicidade presente no cotidiano das comunidades.

Ao resgatar a ludicidade enraizada na tradição, reafirma-se a relevância dos jogos e brincadeiras como instrumentos de sociabilidade, identidade e resistência cultural.

Mais do que um produto final, esta obra é um convite: que cada leitor se permita brincar, reaprender e compartilhar essas práticas, contribuindo para que a riqueza da cultura local permaneça viva e continuamente renovada nas comunidades.

Prof.^a Dr.^a Eliane Elicker
Tutora do grupo Pet Educação Física



Prefácio

Escrever estas palavras é, antes de tudo, um gesto de afeto e reconhecimento pela trajetória desta colega e amiga. Acompanho a caminhada da Eliane Elicker desde 2007, e ver suas conquistas na área da Educação Física, me emociona profundamente. Ao relembrar os muitos momentos que já compartilhamos, compreendo por que ela está aqui, concretizando mais este projeto. Seu compromisso com a formação acadêmica e sua crença no poder transformador do conhecimento continuam fazendo a diferença por onde passa — e, neste momento, materializam na temática dos “JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS”.

Este livro nasce das experiências compartilhadas no Programa de Educação Tutorial (PET) Educação Física da Universidade Federal do Acre (Ufac) — um espaço de práticas e trocas, alimentado a cada nova possibilidade. Vale ressaltar que o PET é, sem dúvida, fundamental para a formação de estudantes da graduação em Educação Física (Bacharelado e Licenciatura), pois cria condições para atividades que articulam ensino, pesquisa e extensão por meio de uma formação crítica.

No caso do PET Educação Física, coordenado pela Professora doutora Eliane Elicker, as atividades são fundamentadas em estudos e pesquisas subsidiados pelo Grupo de Pesquisa intitulado Laboratório de Estudos e Pesquisas em Educação Física, Educação, Saúde e Lazer (Lepef-EdSala) da Ufac. Essa articulação entre o Lapef-EdSala e o PET parte do princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão — um tripé que a professora estabelece como norteador de sua prática docente.





Nesse sentido, este livro carrega experiências afetivas do contexto de prática no bairro Taquari, da cidade de Rio Branco/Acre, construídas na produção viva do currículo em movimento, condizente com a realidade acreana. Cada brincadeira apresentada é um convite para revisitar práticas lúdicas que se revelam como possibilidades potentes de inclusão, expressão e construção de saberes.

Os "JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS" aqui reunidos não apenas documentam experiências, mas também apresentam a criatividade, o cuidado e a escuta que marcaram a trajetória dos(as) petianos (as). É uma obra que pulsa com força no coração da Amazônia, entusiasmando quem acredita que brincar é parte essencial da educação integral das sociedades contemporâneas.

A você, que está lendo este prefácio, convido a se jogar de corpo inteiro na leitura, permitindo-se capturar o que de mais íntimo esta obra lhe provoca. No movimento da leitura, você será instigado a movimentar-se, então não pare, pule, corra, dance, pois, a vida pulsa na floresta!

Com carinho e admiração,
Adriane Corrêa da Silva
Prof.^a Dr.^a do curso de Educação Física da Ufac.



SUMÁRIO

1.Stop.....	10
2.Escravos de Jó.....	12
3.Forca.....	13
4.Passar o anel.....	14
5.Pique bandeira.....	15
6.Cabo de guerra.....	17
7.Bolinha de Gude.....	18
8.Passar por baixo da corda.....	19
9.Pique cola/Manja do cola.....	20
10.Manja do ajuda.....	21
11.Manja da corrente.....	22
12.Manja das cores.....	23
13.Manja da ponte.....	24
14.Terremoto.....	25
15.Cadê o grilo?.....	26
16.Queimada.....	27
17.Queimada com rainha.....	28

18.Queimada com cemitério.....	29
19.Queimada com cone.....	30
20.Jogo da sandália.....	31
21.Quente/Frio.....	32
22.Pula corda com músicas.....	33
23.Cabra cega.....	34
24.Lagarta pintada.....	35
25.Quem segura o touro.....	36
26.Jogo da velha.....	37
27.Jogo das pedrinhas.....	38
28.Coelho sai da toca.....	39
29.Pula elástico.....	40
30.Glossário.....	41
31.Referências.....	43



STOP



O que é?

É uma brincadeira em que cada jogador precisa completar o quadro, com palavras em diferentes categorias que comecem com a mesma letra — e tudo contra o tempo!

Como brincar?

- 1 Cada participante pega um papel e faz colunas (nome, bicho, fruta...)
- 2 A letra do alfabeto é definida pelas mãos dos participantes.
- 3 Todos escrevem palavras com a letra sorteada nos dedos.
- 4 Quem acabar primeiro grita "STOP!"
- 5 Depois leem as palavras e contam os pontos.
- 6 Ganha quem fizer mais pontos!



STOP



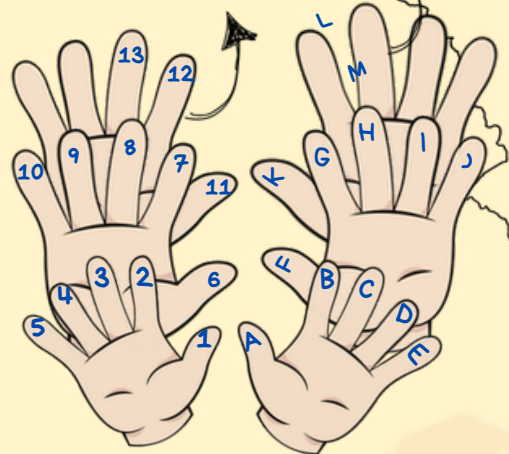
categorias

Como Brincar?

Quantidade de
Letras

Letra sorteada

	filmes	nomes	cidades	séries	animal	frutas
	Maria Moore		Maceio	Manifest	Mamão	Macaco



A brincadeira pode ser adaptada para diversos ambientes, contanto que se atente às instruções acima! Pode ser realizada em dupla ou grupo.

Escravos de Jó

Esta é uma brincadeira cantada. Para brincar siga as instruções a seguir:

Como brincar: todos sentam no chão fazendo uma roda e cada um fica com uma tampinha na mão, a qual vai passando para o colega do lado, conforme vai cantando a música.

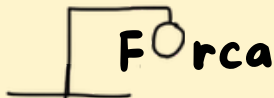
Como brincar sem objeto: todos ficam de pé, dão as mãos e começam a girar conforme canta a música; na parte do "zigue zigue zá", de mãos dadas, balançam para frente e para trás.



"ESCRAVOS DE JÓ,
JOGAVAM CAXANGÁ,
TIRA PÔE DEIXA FICAR
GUERREIROS COM GUERREIROS
FAZEM ZIGUE ZIGUE ZÁ ,
GUERREIROS COM GUERREIROS
FAZEM ZIGUE ZIGUE ZÁ"

A brincadeira pode ser realizada em dupla ou em grupo.





O que é?

É uma brincadeira de adivinhação, quando todo mundo tenta descobrir qual é a palavra secreta antes que o bonequinho da forca seja desenhado por completo!



A E R I A

Como brincar?

Uma criança pensa em uma palavra e desenha tracinhos no papel, um para cada letra da palavra.

- 1 Os outros vão tentando adivinhar as letras, uma por uma.
- 2 Se acertar, a letra é escrita no lugar certo.
- 3 Se errar, uma parte do bonequinho é desenhado na "Forca".

Ganha quem adivinhar a palavra antes que o desenho fique completo! A brincadeira pode ser realizada em dupla ou em grupo.

PASSAR O ANEL

O que é?

É uma brincadeira cheia de suspense e diversão, em que todo mundo tenta adivinhar com quem está o anel escondido!



Como brincar?

- 1 Todos sentam em roda com as mãos juntas, como se fosse uma conchinha.
- 2 Uma pessoa segura o anel entre as mãos e passa pelas mãos dos outros participantes, fingindo deixar o anel em cada uma.
Mas só em uma mão o anel realmente fica!
- 3 Depois que termina de passar por todos, ela escolhe alguém para tentar adivinhar:

"Com quem está o anel?"

Se acertar, troca quem passa o anel. Se errar, a mesma pessoa continua.

PIQUE BANDEIRA

O que é?

É uma brincadeira cheia de emoção, em que dois times tentam pegar bandeira um do outro. Mas tem que ser rápido e esperto para não ser pego!



Como brincar?

Os participantes devem se dividir em dois times, com quantidades iguais de integrantes, então cada time se posiciona em um lado delimitado.

Cada time tem uma bandeira (pode ser um pano colorido ou um brinquedo). O desafio é correr até o lado do outro time, pegar a bandeira e voltar sem ser tocado!

Se alguém for pego no campo do outro time, fica "congelado".

Um amigo pode salvar tocando na mão e levando de volta,

Ganha o time que conseguir pegar a bandeira e voltar para seu lado com ela.

PIQUE BANDEIRA

Onde Brincar?



A brincadeira pode ser adaptada para diversos ambientes, contanto que se atente para as instruções apresentadas na página anterior!

Cabo de guerra

O que é?

Uma brincadeira em que duas equipes puxam uma corda para lados opostos. Vence quem conseguir trazer o outro time para o seu lado.



Para que serve?

Além de trabalhar a força física, também é uma forma divertida de trabalhar união, estratégia e espírito de equipe.

Como Brincar?

Duas equipes se posicionam em lados opostos da corda;
Uma linha é marcada no chão, bem no meio;
Ao sinal, todos puxam com força e coordenação;
O time que conseguir puxar a equipe adversária além da linha, vence.



Bolinha de Gude

O que é?

Esse é um jogotradicional utilizando bolinhas de gude.



Como brincar?

1

Esse jogo possui várias formas de ser jogado, mas geralmente envolve tentar acertar as bolinhas de gude do adversário. Caso consiga fazer isso, você pode ficar com as bolinhas de gude que acertou.

2

Outra forma de brincar é: cada jogador deve lançar a bolinha de gude o mais próximo possível de uma área demarcada. O jogador que chegar mais próximo da linha pode ficar com as bolinhas que passaram da linha (área demarcada) ou pode ter as bolinhas dos adversários, se acertá-las durante o jogo. Cada jogador terá sua chance para fazer isso. Ganha quem tiver mais bolinhas de gude no final do jogo.

A brincadeira pode ser realizada em dupla ou em grupo.



Passar por baixo da corda

O que é?

A brincadeira "Passar por baixo da corda" ou "Fio elétrico" consiste em passar por baixo de uma corda esticada sem encostar nela.

Como brincar?

Esticar a corda à altura do pescoço;
Pedir que as crianças passem por baixo da corda
sem encostar;
Na segunda rodada, abaixar a corda um pouco
mais;
Repetir o processo, abaixando a corda a cada
rodada.



Pique cola / Manja do Cola

O que é?

É uma brincadeira de pega-pega diferente e super divertida! Quem for pego fica parado, até que um amigo venha salvá-lo.



Como brincar?

Uma criança será o pegador, e as demais deverão correr da manja.

O pegador deve tentar encostar nos corredores.

Quem for tocado deve ficar parado como uma "estátua".

Para ser libertado, um corredor que ainda não foi pego, precisa tocar em quem foi colado.

O pegador vence se conseguir "colar" todas as crianças.

Manja do ajuda

O que é?

É uma versão do pega-pega em que ninguém fica parado por muito tempo, porque sempre tem um amigo pronto pra ajudar!

Como brincar?

Uma criança é escolhida como pegador (o "manja").

" "

Ela corre atrás dos outros para tentar encostar e pegar alguém. Quem for pego, agacha ou para no lugar.

Mas outro amigo pode "ajudar", encostando e salvando a pessoa.

A brincadeira só termina quando o pegador conseguir pegar todo mundo — o que é difícil, porque a ajuda não para, e todas as crianças podem ser salvas e podem salvar os demais.

Manja da Corrente

O que é?

É uma outra versão do pega-pega. Nesta brincadeira uma ou duas pessoas podem ser a manja, enquanto as demais devem fugir.

Como brincar?

Para iniciar a brincadeira **todos devem identificar a manja e tentar fugir dela.** Sempre que alguém for pego deve segurar na mão da manja ou da criança que foi pega por último, formando uma corrente, e assim devem correr junto a ela até que todos sejam pegos.

Vence o último a ser pego.



Manja das Cores



O que é?



É uma outra versão da manja convencional. Nesta o pegador, a manja, terá seu objetivo traçado a partir das cores determinadas por ele mesmo.



Como brincar?

Nesta brincadeira é escolhida uma pessoa para ser a manja, enquanto as demais devem fugir.

Para começar a brincadeira a manja deve falar uma cor e então, os demais devem tocar em algo ou alguém que tenha essa cor, para que não seja pego.

O objetivo é pegar quem não estiver tocando na cor determinada pela manja.

A pessoa que for pega será então, a próxima manja.





Manja da Ponte



O que é?

É outra brincadeira de pega-pega diferente e super divertida! Quem for pego deve se tornar uma **ponte**.



-Uma ponte?

-Isso mesmo, quer entender mais? Siga as instruções abaixo!

Como brincar?

O jogo segue a mesma lógica da Manja do Cola, mas com uma diferença: quem for pego deve ficar na posição de ponte (peito voltado para o chão e quadril elevado, como se estivesse fazendo uma prancha). Para libertar um amigo, um corredor precisa passar por baixo da ponte.

A brincadeira termina quando não restarem mais corredores livres ou quando todos decidirem parar. O espaço pode ser delimitado ou livre.





Terremoto

Como brincar?

Nesta brincadeira devem ser montadas "casas". Mas como? Duas pessoas devem estar de braços estendidos e mãos entrelaçadas, e os demais devem ser moradores das casas, ou seja, se posicionar entre as duas pessoas.



Para iniciar a brincadeira deve ser dado um dos seguintes comandos:

1

Morador troca!

As pessoas que são moradores devem trocar de casa, e a casa fica parada.

2

Casa troca

As pessoas que formam a casa devem ir atrás de outro morador, e o morador anterior fica parado.

3

Terremoto:

Moradores podem formar casa e as pessoas que formam a casa podem virar moradores, casas e moradores devem trocar.



Cadê o grilo?

O que é?

Esta é uma brincadeira divertida, com semelhanças ao pega-pega e muito comum no Brasil, principalmente no Nordeste.



Como brincar?

Forma-se uma fila e uma pessoa fica de fora, posicionada frente das demais.

Ela pergunta: "Cadê o grilo?". O primeiro da fila responde:

"Está lá atrás".

E então, quem pergunta corre até o final da fila para pegar o último colega, que deve correr até o início da fila para fugir do pegador.



Queimada

O que é?

É uma brincadeira em que o objetivo é acertar os jogadores do time adversário com uma bola a fim de eliminá-los da partida, até que não reste nenhum participante no time adversário.

Como brincar?

O espaço é delimitado igualmente para as duas equipes, separadas por uma linha ao centro. A partir dela divide-se os jogadores em quantidades iguais;

Segue-se as regras de arremesso e eliminação, desde que a bola acerte os participantes do time adversário sem tocar no chão;

Se a pessoa for eliminada, ela não pode mais ajudar na partida, está fora até a próxima rodada.

Só pode pegar a bola quando estiver no seu espaço, não pode invadir e nem arremessar a bola

Utilize uma bola leve que não machuque, em um espaço amplo. Pode ser uma quadra, campo ou espaço aberto que comporte os grupos. Após isso, faça as marcações no chão para delimitar as áreas, como está na imagem ao lado. A brincadeira ocorre com duas equipes, e segue as seguintes regras: do espaço adversário;

O jogo acaba quando um dos dois times não possui mais jogadores em quadra.





Queimada com Rainha

O que é?

Esta é uma outra versão da queimada com algumas modificações. Veja a seguir.

Como brincar?

Segue-se os mesmos princípios da queimada tradicional, no entanto, há uma pequena alteração que pode deixar a brincadeira ainda mais divertida, a RAINHA!



Antes de iniciar a partida, cada equipe deve escolher um integrante do seu grupo que será a "rainha", mas somente a sua equipe deve saber.

A rainha vai agir como um jogador normal, porém, se a rainha for eliminada, todos caem no chão assim como ela, pois todos são eliminados!

Então se planeje, escolha sua rainha, jogue normalmente, protegendo-a, de modo que a equipe adversária não saiba quem é, e assim, busque eliminar toda a equipe adversária ou somente sua rainha, e assim vença!

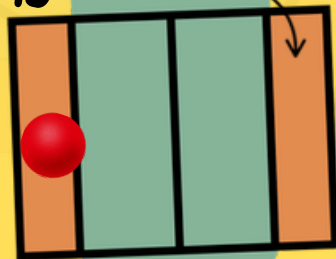


Queimada com cemitério

Cemitério 29

O que é?

Essa é uma outra versão da queimada, com o mesmo objetivo de acertar os jogadores do time adversário com uma bola a fim de eliminá-los da partida.



Como brincar?

Utilize um espaço amplo, pode ser uma quadra, campo ou espaço aberto que comporte os grupos, e, faça as marcações no chão para delimitar as áreas, como está na imagem acima.

A bola inicia com um dos times; decide-se na sorte.

O propósito é acertar os jogadores adversários com a bola, sem que ela toque no chão antes. Assim, se a bola acertar alguém, essa pessoa vai para o "cemitério" que fica atrás do campo adversário; ela ainda pode continuar jogando, mas, apenas daquele espaço; Quando alguém consegue segurar a bola diretamente do arremesso ainda no ar, a pessoa que arremessou é eliminada e também vai para o "cemitério";

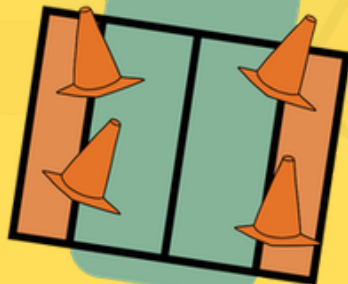
Quando um dos times eliminar todos os jogadores da equipe adversária, será o vencedor.



Queimada com Cone

Esta é uma outra versão da queimada, seguindo os mesmos princípios, no entanto, existem algumas modificações. Veja a seguir.

Como brincar?



Nesta, acrescenta-se CONES, igualmente espaçados pelo espaço das duas equipes!

Além de eliminarem os adversários, aqui o foco principal é DERRUBAR TODOS OS CONES DO ADVERSÁRIO;

Se todos os cones forem derrubados, se encerra a partida e vence quem estiver com pelo menos um cone em "pé";

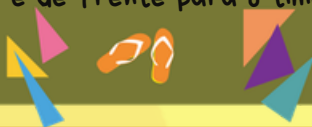
Se o cone foi derrubado, não se pode mais levantá-lo;

As equipes podem proteger seus cones com estratégias, como por ex.: ficar na frente dos cones, dificultando para que o adversário não consiga derrubá-lo.

Jogo da Sandália

Como brincar?

O Jogo da sandália é formado por dois grupos; cada integrante fica lado a lado, e de frente para o time adversário.



É determinado um número para cada integrante de um grupo, e os integrantes do outro time recebem a mesma numeração.

Após isso, é colocado um objeto entre os dois times. Quando o professor der o comando e chamar um número, os dois jogadores que receberam o número (cada um de um time) devem correr para pegar o objeto e levá-lo ao seu time.

se um jogador do Time A, tocar em um jogador do Time B enquanto ele está segurando o objeto, o Time A deve ganhar 1 ponto, porém, se o jogador do Time B não for pego.

Levar o objeto para o seu time, o time B deve ganhar 1 ponto;

Ganha o jogo o time que tiver mais pontos.



Quente / Frio

O que é?

É uma brincadeira que consiste em encontrar objetos escondidos, através de pistas divertidas. Quem está procurando recebe dicas de distância, como "frio" ou "quente", até encontrar o que está escondido!

Como brincar?

Uma criança esconde um objeto em algum lugar da sala ou do pátio, sem que os outros vejam. Os outros jogadores saem para procurar o objeto escondido.

Quem escondeu vai dando dicas com palavras:

"Frio" se a pessoa está longe,

"Morno" se está se aproximando,

"Quente" se está bem perto,

"Pegando fogo!" se estiver quase em cima!

Quem encontrar o objeto primeiro ganha e pode esconder na próxima rodada!

A brincadeira pode ser realizada em dupla ou em grupo.

Pular corda com Músicas

O que é?

Você já pulou corda cantando? É muito legal! Nesta brincadeira, a gente pula, canta e dá risada, tudo ao mesmo tempo!

Como brincar?

Duas crianças rodam a corda. Outra entra no meio e começa a pular — no ritmo da música que for cantada. Enquanto pula, todo mundo canta junto: "Um homem bateu em minha porta..." "Corre, corre, cavalinho..." Ou qualquer outra música divertida!



Errou?

Não tem problema!
É só sair e esperar sua vez novamente.

Cabra Cega

O que é?

A cabra cega é uma brincadeira popular em que um dos participantes, com os olhos vendados, tenta pegar os outros jogadores. Aquele que for pego passa a ser o novo "cabra cega".

Como Brincar?

Escolha o "cabra cega": um participante é escolhido ou sorteado para ser o "cabra cega".

Venda os olhos: o "cabra cega" recebe uma venda (um lenço ou pano) para cobrir os olhos.

Posição inicial: os outros participantes se espalham e começam a se esconder ou mover se em volta do "cabra cega".

Tentativa de pegar: o "cabra cega", com os olhos vendados, tenta pegar um dos outros participantes.

Troca do "cabra cega": se o "cabra cega" conseguir pegar alguém, a pessoa que foi pega troca de lugar com ele e passa a ser o novo "cabra cega".





LAGARTA PINTADA

COMO BRINCAR?

As crianças formam uma roda e colocam as mãos para frente, ligadas ao chão. Uma delas vai tocando as mãos das outras, uma de cada vez, enquanto todos cantam a música. A última criança que teve a mão tocada deve colocá-la na orelha da pessoa que está ao lado. A brincadeira acaba quando todas as crianças estão segurando as orelhas dos colegas, quando cantam a música pela última vez.

CANTIGA

Lagarta Pintada quem foi que te pintou, Foi uma velha
que por aqui passou, no tempo da era
fazia poeira, puxa lagarta
na tua orelha.





Quem segura o Touro

O que é?

Na brincadeira de "Quem segura o touro", uma pessoa é escolhida para ser o touro e fica no centro da roda formada pelas demais crianças. A tarefa do touro é tentar escapar da roda, correndo e quebrando a "cerca" formada pelos colegas de mãos dadas. Quando o touro rompe a cerca, ele deve correr e todos os outros participantes correm atrás dele para pegá-lo. Quem pegar o touro vira o próximo touro.

Como brincar:

Formação da roda: as crianças se reúnem em círculo de mãos dadas, formando uma "cerca".

O touro: uma criança é escolhida para ser o touro e fica no centro da roda.

Tenta escapar: o touro tenta romper a "cerca", correndo e se esforçando para escapar.

Perseguição: depois que o touro escapa, ele corre, e todos os outros participantes o perseguem.

Próximo touro: quem pegar o touro vira o próximo touro.

Jogo da Velha

O que é ?

O jogo da velha é um jogo clássico, e é composto por dois jogadores.

Como jogar?

Cada um escolhe um símbolo, geralmente **O** e **X** (Bola e X), e ganha quem ocupar primeiro uma linha com três símbolos iguais, na horizontal, vertical ou diagonal.





Jogo das Pedrinhas

COMO BRINCAR?

Os jogadores sentam-se em círculo. O primeiro lança as cinco pedrinhas no chão e começa pegando uma, lançando-a ao ar, e tentando apanhar outra do chão antes de pegar a que lançou. Repete a jogada, aumentando o número de pedrinhas a apanhar (duas, três, até cinco) sem que a pedrinha lançada caia no chão. Se errar, passa a vez e retoma da etapa onde falhou na próxima rodada. No final, lança as cinco pedrinhas ao ar e tenta apanhá-las com o dorso da mão. Ganha quem conseguir segurar mais pedrinhas dessa forma.



BENEFÍCIOS:

Desenvolve a coordenação motora
fina e grossa;
Equilíbrio;
Capacidade de atenção;
Orientação espacial e percepção
temporal;
Controle emocional;
Velocidade de reação.

A brincadeira pode ser realizada em dupla ou em grupo.



Coelho sai da toca



O que é?

Uma brincadeira divertida para fazer com os amigos! São diversas formas de brincar. Você pode usar bambolês, marcas no chão ou até, papéis no chão para serem as tocas dos coelhinhos.



Como brincar?

1. Cada criança entra em uma toca (bambolê ou marca no chão).
Uma fica de fora — é o coelhinho solto.
2. Alguém grita:



"Coelhinho, sai da toca!"

3. Todos trocam de toca bem rápido!
4. O coelhinho solto também tenta entrar em uma.
Quem ficar sem toca vira o novo coelhinho solto.



Pular elástico

40

O que precisa?

Um elástico grande e forte (tipo de costura), com 2 a 3 metros, amarrado em círculo.

Como brincar?

Pelo menos 3 pessoas:

- 2 seguram o elástico nas pernas.
- 1 pula no meio.

1. O elástico fica nas pernas das crianças que o seguram, começando nos tornozelos.

2. Quem pula tem que seguir os pulos certos:

- Dentro do elástico
- Fora do elástico
- Pisando em cima
- Fazendo combinações de pulos



3: Cada vez que acerta, o elástico sobe:

Tornozelo → Panturrilha → Joelho → Coxa
→ Cintura → Axila → Pescoço!

Se errar:

Troca de lugar com quem segura o elástico

A brincadeira pode ser realizada em grupo.

Glossário

41

1. Stop — Adedonha de papel, Adedonha de letras.
2. Escravos de Jó — Às vezes chamado de Brincadeira de cantar e passar o objeto.
3. Forca — Jogo da Forca, Adivinhar a palavra.
4. Passar o anel — O anel passou, Cadê o anel?.
5. Pique bandeira — Rouba bandeira, Capture a bandeira.
6. Cabo de guerra — nome universal no Brasil.
7. Bolinha de gude — Bila, Fubeca, Bolinhas, Buraca.
8. Passar por baixo da corda — Limbo (influência internacional).
9. Pique cola / Manja do cola — Pega-pegas cola, Grude, Pegador grude.
10. Manja do ajuda — Pega-pegas com ajuda, Pega-ajuda, Salva-pegas.
11. Manja da corrente — Pega-corrente, Pega-cadeia, Corrente humana.
12. Manja das cores — Pega-pegas das cores, Pique das cores.
13. Manja da ponte — Pique da ponte, Pega da ponte.



14. Terremoto — Treme-terra ou Tremorzinho.
15. Cadê o grilo? — Cadê o bicho?, Cadê o brinquedo? (variações).
16. Queimada — Bola queimada.
17. Queimada com rainha — Queimada com salva, Queimada com resgate.
18. Queimada com cemitério — Queimada com cova, Queimada com mortos e vivos.
19. Queimada com cone — geralmente conhecida assim mesmo.
20. Jogo da sandália — Taco de chinelo, Beisebol de chinelo (variação de Bete).
21. Quente/Frio — Tá quente, tá frio, Esconde o objeto.
22. Pula corda com músicas — Corda cantada, Pular corda de roda.
23. Cabra cega — Pega de olhos vendados.
24. Lagarta pintada — Minhoca pintada, Lagarta colorida.
25. Quem segura o touro — Touro bravo, Pega do touro.
26. Jogo da velha — Xis e bolinha, Três em linha.
27. Jogo das pedrinhas — Cinco marias, Bete com pedrinhas, Pedrinhas.
28. Coelho sai da toca — Sai da toca, Toca do coelho.
29. Pula elástico — Jogo do elástico, Salto de elástico



Referências

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

HOUAISS, A. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

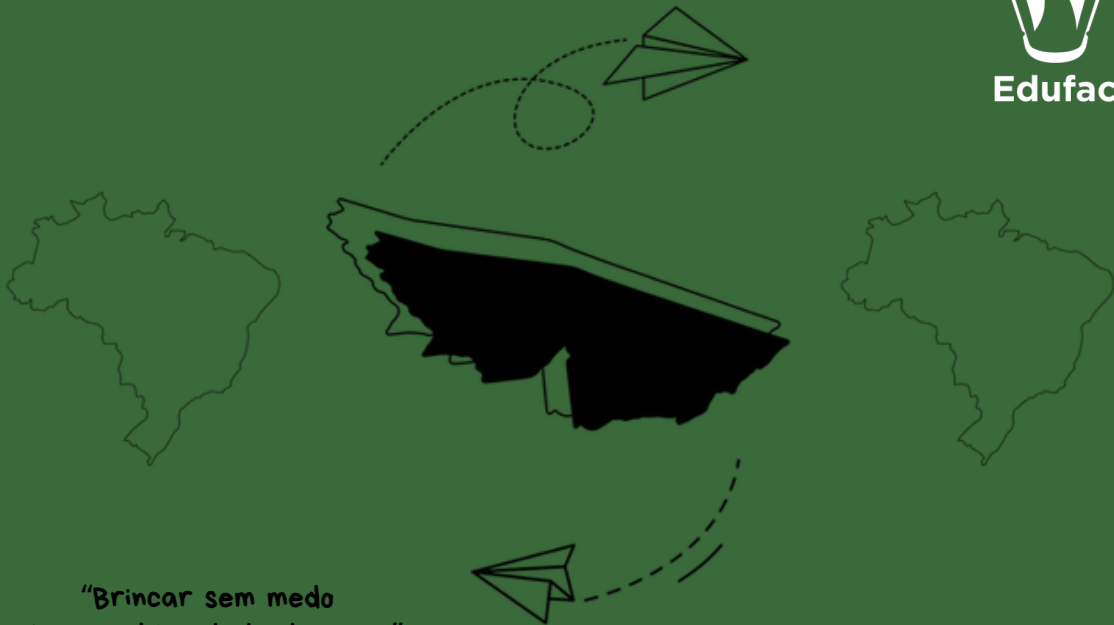
HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: ArtMed, 2008.



Edufac



"Brincar sem medo
é ter a liberdade de viver"