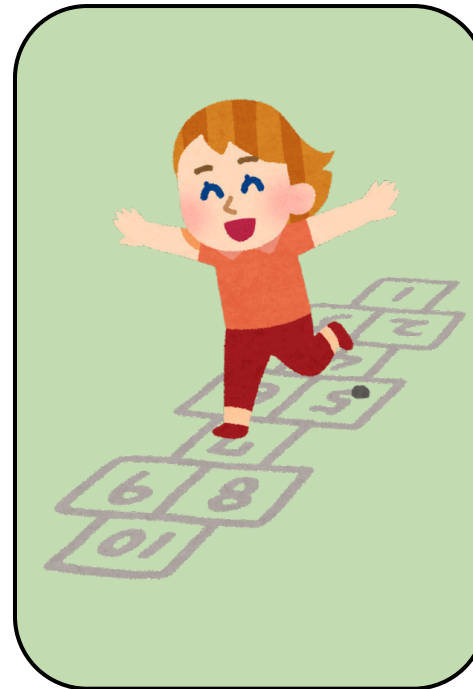


Brincadeiras do Folclore Brasileiro para imprimir e brincar



Amarelinha

Desenha-se um percurso com quadrados numerados no chão, geralmente de 1 a 10, com o “Céu” no final. As crianças pulam com um ou dois pés, seguindo as casas e evitando pisar na linha ou na casa onde a sua pedrinha foi atirada.



Pipa

Uma das brincadeiras mais tradicionais, onde o objetivo é construir e empinar uma pipa, aproveitando o vento. Muitas vezes, envolve competições para ver qual voa mais alto ou para “cortar” a linha da pipa de outros jogadores.



Esconde-esconde

Um clássico mundial. Uma pessoa conta até um número combinado com os olhos fechados num “pique”, enquanto as outras se escondem. Depois, o contador deve procurar e encontrar todos.



Pega-pegas

Uma criança é o “pegador” e corre atrás das outras. Quem for tocado, passa a ser o novo pegador.



Queimada

Dois times se enfrentam num campo dividido. O objetivo é “queimar” (acertar com a bola) os jogadores do time adversário. Quem é queimado vai para o “cemitério” (uma área atrás do campo inimigo) e pode voltar ao jogo se conseguir queimar alguém de lá.



Cantigas de roda

Brincadeiras cantadas em círculo, de mãos dadas, como “Ciranda, Cirandinha”, “Atirei o Pau no Gato” ou “Escravos de Jó”. As letras e os gestos são passados de geração em geração.



Peteca

De origem indígena, joga-se com uma “peteca” (uma base de borracha com penas). Os jogadores batem na base da peteca com a palma da mão, passando-a de um para o outro sem a deixar cair.



Passa Anel

Os jogadores sentam-se em círculo com as mãos juntas em concha. Um participante (o passador) segura um anel escondido nas mãos e passa as suas mãos pelas mãos de todos os outros, deixando o anel cair discretamente nas mãos de um deles. Depois, pergunta a outro jogador: “Com quem está o anel?”. Se a pessoa acertar, torna-se o novo passador.



Cinco Marias

Um jogo de habilidade que usa cinco saquinhos de pano (ou pedrinhas). O jogador lança um saquinho para o ar e, antes que ele caia, deve pegar outro do chão. As fases do jogo vão aumentando a dificuldade.



Cama de gato

Utilizando um pedaço de barbante amarrado nas pontas, duas pessoas criam figuras geométricas passando o fio de uma mão para a outra de forma alternada, sem desfazer o desenho.



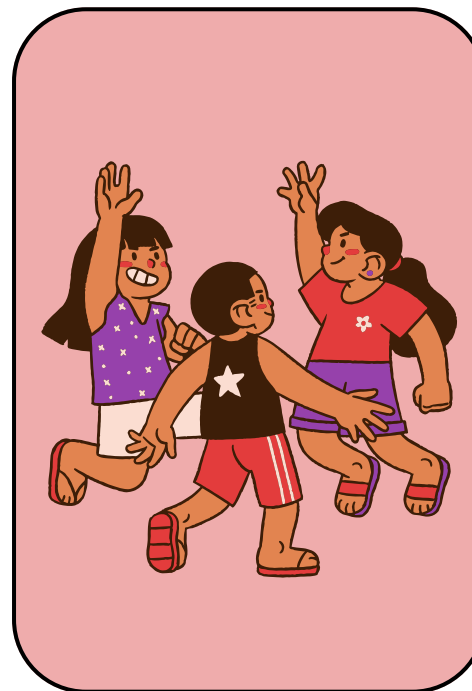
Pular corda

Uma ou mais crianças pulam uma corda que é batida por outras duas pessoas, muitas vezes ao som de músicas e rimas específicas para a brincadeira.



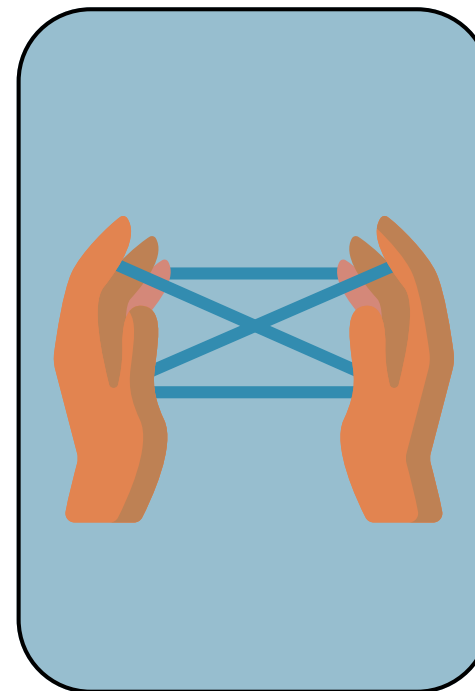
Pião

Consiste em enrolar um barbante ao redor de um pião de madeira e lançá-lo com força no chão para que ele gire o mais tempo possível. Existem manobras como pegá-lo na mão enquanto gira.



Estátua

Uma pessoa fica de costas a cantar uma música ou a dizer “1, 2, 3, estátua!”. Enquanto isso, os outros avançam na sua direção. Quando a pessoa se vira, todos devem ficar imóveis como estátuas. Quem se mexer, perde.



Elefantinho colorido

Um líder grita “Elefante colorido!” e os outros respondem “Que cor?”. O líder escolhe uma cor e todos devem correr para tocar em algo com essa cor. Quem não conseguir a tempo ou for apanhado pelo líder, sai da brincadeira ou torna-se o novo líder.



Adoleta

Duplas ou grupos batem palmas uns contra os outros num ritmo específico enquanto cantam músicas como “Adoleta, le peti, petecolá...”.



Telefone sem fio

Os participantes sentam-se em fila. O primeiro inventa uma frase e sussurra-a no ouvido do seguinte, que a repassa ao próximo, e assim por diante. O último jogador diz em voz alta o que entendeu, que geralmente é algo muito diferente e engraçado da mensagem original.



Bolinha de gude

Existem várias modalidades, mas a mais comum envolve desenhar um círculo no chão. Os jogadores tentam, com um peteleco, acertar as bolinhas dos adversários para tirá-las do círculo e capturá-las.



Cabra-cega

Um jogador tem os olhos vendados (a “cabra-cega”) e deve tentar apanhar os outros participantes. Quem for apanhado torna-se a nova cabra-cega.

Mais recursos **EDUCATIVOS EM**

educlub

www.educlub.com.br