


A young man with dark, curly hair and a slight smile is in the foreground, wearing a plain white t-shirt. He is looking towards the camera. In the background, a woman in a white top and denim shorts is walking on a grassy area. A large, colorful umbrella with segments of blue, red, and brown is also visible. The background is filled with green trees, suggesting a park or outdoor setting.

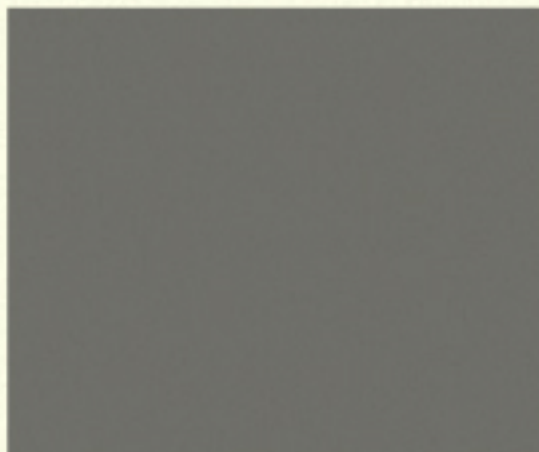
Brincadeiras Antigas

Por: Kátia Pratto



digite aqui


digite aqui



Pula carniça

Precisa ser bom de pulo. As crianças ficam em fila e vão pulando sobre as costas do companheiro parado (que é a carniça), que deverá estar curvado, apoiando as mãos nos joelhos. Após pular o último, o jogador corre e pára na frente, esperando que as outras crianças pulem sobre ele.

Pega Rabinho



Divida os participantes em duas equipes – ou mais, dependendo do número de participantes – e distribua, para cada uma, pedaços de pano ou fitas de cores diferentes, identificando cada time.

Os jogadores devem prender a fita no cós da calça ou bermuda, como se fosse um rabo.

Neste jogo de pega-pega, as crianças correm umas atrás das outras e tentam pegar o maior número de ‘rabo’ da equipe adversária. Quem ficar sem rabo espera a brincadeira acabar. Dica: determine um tempo para a caçada, como dois ou três minutos.

Feijão Queimado

Todos os participantes ficam de mãos dadas em uma fila. Quem estiver em uma das pontas comanda a brincadeira. Para começar, cantam-se os seguintes versos:

Todos: “Feijão Queimado”

Comandante: “Quem queimou?”

Todos: “Ladrão dos porcos”

Comandante: “Quer que eu prenda?”

Todos: “Prenda já, daqui pra lá”.

O comandante então puxa a fila em direção a outra ponta e passa por baixo da ligação entre os braços do último e do penúltimo jogador, levando o resto do grupo com ele. Com isso o penúltimo da fila ficará com os braços cruzados, como em um nó.

Quando a fila inteira estiver enrolada, as duas pessoas que estiverem na ponta puxam a fila para lados opostos como em um cabo de guerra vivo. Quando a corrente humana se romper, o lado com mais jogadores é o vencedor. Dica: durante a brincadeira os participantes podem aproveitar para cantar outras músicas de roda ou folclóricas.

Um dos participantes é encarregado de ser o mestre e ficará a frente dos outros jogadores. Ele dará as ordens e todos os seguidores deverão cumpri-las desde que sejam precedidas das palavras de ordem: “O mestre mandou” ou “Macaco Simão mandou”.

As ordens que não começarem com essas palavras não devem ser obedecidas. Por isso, esse é um jogo que exige bastante atenção, uma vez que será eliminado aquele que não cumprir as ordens ou cumprir as ordens sem as palavras de comando.

A diversão está na dificuldade das tarefas dadas pelo chefe, que pode pedir, por exemplo, que os seguidores tragam objetos de determinada cor ou façam uma sequência de atividades de uma vez só, como: “O mestre mandou... pular de um pé só mostrando a língua, girando e batendo palma!”