

INTERESSANTES BRINCADEIRAS INFANTIS

RECOLHIDAS PELA ACADÊMICA Graziella Alves ENFOCANDO DIFERENTES ASPECTOS PECULIARES DA INFÂNCIA

BRINCADEIRAS DE DUPLA

Pisca/Rir

A brincadeira de piscar é muito conhecida e simples. O método de brincar é o seguinte: Uma pessoa fica olhando sem parar para a outra, a primeira que piscar perde! Essa foi umas das brincadeiras usadas em programas de televisão, por exemplo, no programa da Xuxa.

Essa brincadeira também pode ser adaptada para "quem rir primeiro". Lógico que cada um fica fazendo suas "palhaçadas".

Mímica

Brincar de mímica também é fácil. Uma pessoa faz a mímica de um assunto escolhido anteriormente. Pode ser objeto, animal, artista, enfim. A pessoa não pode falar nenhuma palavra e a outra deve acertar do que se trata. Normalmente, estipula-se um tempo limite para a pessoa acertar. O que torna a brincadeira mais engraçada.

Forca

Outra brincadeira também bastante conhecida. Essa usa papel e lápis. Escolhe-se um tema e quem está fazendo a brincadeira pensa em uma palavra que não pode ser revelada. Essa pessoa coloca no papel, vários traços, de forma que a quantidade de traços seja o mesmo número de letras que possui a palavra pensada. A outra pessoa deve adivinhar que palavra é essa. Do lado dos traços desenha-se uma forca. E a pessoa que vai adivinhar a palavra começa a "chutar" as letras. Por exemplo: "Tem a letra A?", se tiver, os "As"

existentes na palavra deve ser colocado na ordem exata em que existem na palavra (Se o 'a' estiver na segunda e quarta letras da palavra, com em 'casa', deve ser colocado um 'a' em cima do segundo traço e outro em cima do quarto traço), se não tiver a letra 'a' na palavra, uma parte do corpo deve ser desenhada na forca (cabeça, depois, tronco, depois cada um dos braços e depois pernas). Lembre-se, cada erro corresponde a uma parte, para colocar os dois braços devem existir dois erros. A pessoa ganha se acertar a palavra e perde se o corpo for completado na forca.

Papel, Pedra e Tesoura

Essa brincadeira era usada no jogo Alex Kid. É uma brincadeira simplificada do "par ou ímpar", só que ao invés da pessoa escolher um número, ela escolhe tesoura (Representada pelo número feito com a mão), pedra (número zero - mão fechada) ou papel (Número cinco - mão aberta). Como saber quem ganha ou perde? A regra é essa: Tesoura corta papel, pedra quebra tesoura e papel envolve pedra! Normalmente essa brincadeira é decidida em melhor de três.

Lenga Lenga

Brincadeira famosíssima entre as meninas, não passa de uma versão feminina de "Pedra, papel e tesoura". Começa com a musicasinha: "Lenga laenga lagosta lagoê", no momento do "ê" final, a garota tem que colocar tesoura, pedra ou papel. Logo em seguida a música continua: "Lagosta é xxxxx, Lagosta Lagoê". Esse "xxxxx" é variável... Se a menina ganhar ela fala "Papa" no lugar de "xxxxx" e coloca a mão na altura do ombro, se perder fala "Nhênhê" e coloca a mão para baixo e se der empate coloca a mão na boca dizendo "ô ô" ao estilo dos indiozinhos. Como se pode ver.. O Lagoê vai continuando e a cada "ê", é feita uma nova escolha.

Qual é a música?

Muito simples essa: Uma pessoa "canta" a música e a outra tenta adivinhar qual é. O problema é que a primeira tem que 'cantar' a música com a boca fechada, deixando a segunda ouvir só o ritmo. Ficando algo do estilo: "MMmm Mmm mmm mm". (Ninguém precisa, necessariamente, abrir a boca para dizer 'um').

BRINCADEIRAS DE GRUPO

As brincadeiras de grupo são as mais numerosas (ainda bem), além de serem as que possuem os mais variados tipos (podendo até ser subdivididos): há brincadeiras de colaboração, competição, passatempo, as mais cultas, enfim, um enorme universo que desperta muitas habilidades nas crianças. Não existe uma brincadeira melhor que as outras, isso varia de acordo com a afinidade da criança, mas o mais correto seria brincar todas!

Muitos garotos gostavam de jogar bola de gude (também conhecida por bila), onde existem muitos métodos diferentes de brincar, outros preferiam soltar pipa (Também conhecida por raia, papagaio ou até mesmo paquetão, dependendo da região em que se está). Já as meninas não cansavam de pular elástico (Onde também há uma infinidade de maneiras para se brincar), rodar um bambolê pelo corpo, pular amarelinha, ou ainda ficar naquelas brincadeiras com músicas, como por exemplo: "Eu sou pobre pobre pobre de marré marré marré...", "Nós somos quatro, eu com as quatro, eu com essa, eu com aquela. Nós por cima, nós por baixo...", "An-do-le-ta, lê pê ti pê ti pê tá...", "Babaloo, babaloo da Califórnia, Califórnia é babaloo, eu só danço discoteca, discoteca do Chacrinha...", "Aranha caranguejeira, que bicha feia, mas é faceira. Levei ao médico para consultar..."; ou até mesmo nas brincadeiras com frases pré-formadas ao estilo de: "Um, Ana Mula! Dois, relô! Três, pulo holandês, um dois três! Quatro, tira retrato! (...)"

Então, sem mais demoras, vamos relatar as brincadeiras mais conhecidas entre a garotada!

Um, dois, três, dó, lá, si, meia e já!

Esconde-esconde/Pique-esconde

Sem dúvida, essa é umas das mais populares brincadeiras de grupo, além de ser muito fácil de se brincar. Inicialmente uma pessoa é escolhida para "ir contar". Geralmente essa pessoa é escolhida pelo método do 'zerinho ou um' ou ainda 'zerinho ou um americano', caso a brincadeira já tenha começado e chega um novo participante querendo brincar, a pessoa que chegou é quem "vai contar". Depois disse escolhe-se uma 'mancha', um local onde as pessoas devem 'bater seu nome', pode ser um poste, um lugar na parede, etc. A pessoa que vai contar fica na mancha e começa a contar. Conta até 31 (Não me pergunte o que faz ser esse número, pois não sei), enquanto ela conta (sem olhar para trás) as outras pessoas se escondem, ao terminar a contagem, a pessoa grita: "Lá vou eu!" e sai à procura dos participantes que estão escondidos. Ao encontrar alguém, a pessoa que estava contando corre de volta até a mancha, deve encostar a mão na mancha e gritar: "31 fulano", onde fulano é o nome da pessoa. Caso a pessoa que foi encontrada consiga chegar primeiro na mancha e dizer "31 'seu nome'", ela está 'salva!' As variáveis: No fim do jogo, tem-se que escolher uma nova pessoa para contar, as pessoas salvas ficam descartadas, apenas as que não conseguiram se salvar é que vão 'concorrer' para ir contar. Há crianças que colocam o primeiro que foi encontrado, outras o último e há ainda aquelas que tiram 'zerinho ou um' entre as pessoas não salvas. Outra variável é um conhecido "31 salve todos", é a frase que a última pessoa a ser encontrada deve dizer ao chegar na mancha (caso a pessoa que esteja a procura não chegue primeiro). Ao dizer essa frase todas as pessoas encontradas ficam salvas e quem havia ido contar da vez anterior, vai novamente (Isso não é interessante quando se tem muitas crianças brincando). Há ainda uma regra que é usada entre muitos, que é a de "guardar caixão", onde a pessoa que está procurando fica sempre a poucos metros de distância da mancha, nesse caso ele é retirado de jogo, pois deve sair a procura das pessoas escondidas. Outro fator é não poder dizer o nome errado da pessoa que foi encontrada, por isso os vultos devem ser ignorados, deve-se ter certeza da pessoa que foi vista. Caso o nome da pessoa tenha sido dito errada, ocorre o chamado "gorar o ovo"! Quando a pessoa que está procurando 'gora o ovo', ela deve ir contar de novo.

Variações: há crianças que brincam 'batendo' com "1,2,3 fulano", e no lugar de dizer "gorar o ovo", dizem "queimar a panela". Mas cada qual tem seu estilo. Aconselha-se,

quando tiver muitas crianças, a contar até um número mais elevado, 100 por exemplo!

Pega-Pega/Pique-Pega

Bastante conhecida, tanto quanto a brincadeira anterior. E essa é bem simples. Escolhe-se uma criança para ser o "pegue". O pegue deve dar um tempo para as outras crianças se afastarem e depois ir correr atrás delas, até pegar uma (Encostando a mão nas costas por exemplo)! Quando pegar alguém, esse alguém se tornará o novo pegue e assim a brincadeira continua, até cansar. Vale lembrar que deve ser estabelecido um limite, por exemplo, numa rua o limite pode ser de uma esquina a outra, quem ultrapassar o limite passará a ser o pegue mesmo que tenha conseguido fugir! Essa é a brincadeira que mais possui variações, na intenção de dificultar e/ou divertir mais. Vejam logo abaixo algumas variações dela!

João-Ajuda/Pique-Ajuda

Uma brincadeira simples, ao estilo pega-pega. As regras são as mesmas da brincadeira anterior, sendo que quando o 'pegue' conseguir pegar a primeira pessoa, os dois juntos vão ser pegues e terão que pegar o restante; e cada pessoa que for pegue vai entrando para equipe de 'pegues'. É evidente que no final sobrarão só uma pessoa a ser pegue. A mesma então torna-se a ganhadora da partida e tem o direito de escolher quem começará sendo o pegue da próxima partida!

Pique-Grude/Arrastão

Essa brincadeira é uma variação da brincadeira anterior. Inicia-se com um 'pegue' e cada pessoa que for sendo 'pegue' entra para a equipe de 'pegues'. Só que existe um pequeno detalhe, a equipe de 'pegues' não pode soltar as mãos, ou seja, os pegues correm atrás dos outros de mãos dadas. outro detalhe importante é que, como as mãos não podem ser soltas,

somente os pegues das pontas que podem pegar outras pessoas. É divertido pois as pessoas podem escapar passando por debaixo dos braços dos "pegues" do meio da fila. Ganha aquele que sobrar por último!

João-Trepa/Pique-Alto

Apesar dessa brincadeira possuir um nome meio esquisito, ela é bem interessante. A palavra "trepa" é colocada no sentido de subir/elevar-se em algum lugar, como por exemplo, árvores, muros, cadeiras e etc. Essa brincadeira é outra variação de pega-pega, onde o pegue deve sair correndo tentar pegar os outros participantes. Só que nessa versão existe uma "mancha", em resumo: o pegue não pode pegar ninguém que esteja "trepado" (Em cima de um muro, árvore ou etc), ele pode pegar apenas os participantes que estão correndo pelo chão. Lógico que ninguém pode passar a brincadeira toda em cima de um muro só assistindo, as pessoas que são pouco vistas correndo pelo chão tornam-se o pegue, pois todos devem estar em constante movimentação!

Cabra-Cega

Também é um estilo de pega-pega, só que um pouco mais complicado. As regras são as mesmas de pega-pega, só que dessa vez o 'pegue' fica com os olhos vendados. Não é fácil fazer isso, o pegue precisa ficar bem atento a todos os sons!

Buldogue ou Tubarão

Uma variação bem divertida de pega-pega! Só que dessa vez o pegue é chamado de "buldogue" ou "tubarão", depende do grupo que está jogando! Ela também é simples, e será explicada da forma em que é brincada na rua, mas pode ser brincada de várias maneiras. Numa rua, todos os participantes ficam em uma única calçada (a outra deve ficar vazia), e o buldogue deve ficar no meio da rua. O buldogue grita "Buldogue!!!" e todos devem sair da calçada, atravessar a rua e subir na calçada do outro lado. Enquanto as crianças atravessam a rua o buldogue deve correr atrás delas tentando pegá-las e elas devem desviar, quando a

criança subir na calçada o buldogue deve recuar pois a calçada é a 'mancha' e ninguém que esteja nela pode ser pegue (só enquanto estiver na rua). Se o buldogue não conseguir pegar ninguém, ele grita "Buldogue!!!" novamente e as crianças devem voltar para a primeira calçada repetindo o mesmo esquema. A criança que permanecer na calçada após o grito do buldogue será considerada pegue, pois todas devem atravessar a rua. Variáveis: Muitas crianças brincam de forma que a pessoa que é pegue torna-se o novo buldogue. Outras crianças brincam ao método de João-Ajuda, onde cada nova criança que é pegue entra para a equipe de buldogues até que sobre apenas uma que será a campeã da partida e terá o direito de escolher quem vai ser o buldogue da próxima partida.

Touro

É uma brincadeira muito criativa e recomendada para aulas de educação física ou para quando se tem uma quantidade muito grande de amigos, pois fica bem mais interessante quando, pelo menos, vinte pessoas estão brincando. Inicialmente é escolhida uma pessoa para ser o touro, depois todas as outras crianças formam uma roda e ficam de mãos dadas. O touro é colocado no centro da roda! A obrigação do touro é fugir! Primeiro ele tem que conseguir escapar da roda, e as crianças que estão na roda devem fazer de tudo para não deixá-lo sair (Segurando suas mãos o mais forte possível), atentos para o fato de que elas não podem soltar as mãos. Normalmente o touro vai correndo e se joga com toda força em cima dos braços das crianças da roda e consegue sair. Depois que o touro consegue livrar-se da roda ele deve correr o máximo possível e todas as crianças que estavam compondo a roda devem correr atrás dele, até pegá-lo. Ganha a criança que conseguir pegar o touro, e essa criança tem o direito de escolher o próximo touro (que não pode ser o mesmo de antes).

O Gato Mia

Versão mais aprimorada e restrita do pega-pega! Essa brincadeira é realizada em locais fechados, como por exemplo na sala de uma casa. O local deve estar escuro. Um pegue é escolhido, então todas as luzes são apagadas e o pegue vai atrás das pessoas no escuro.

Ninguém enxerga nada e isso é uma faca de dois gumes, pode ser super divertido e ao mesmo tempo muito perigoso. Quando o pegue encostar em alguém ele deve dizer: "O gato mia" e a pessoa que foi pegue deve miar. Pelo "miau" da pessoa, o pegue deve descobrir quem é, se acertar a pessoa encontrada será o pegue, se errar ele repetirá a partida!

BRINCADEIRAS DE EQUIPES

Polícia pega Ladrão

Famosíssima brincadeira de rua. São formadas duas equipes com a mesma quantidade de pessoas (ou quase): uma é a equipe dos policiais, outra é a equipe dos ladrões. Escolhe-se um local para ser a prisão, um saguão por exemplo. Então começa-se a brincadeira. Os ladrões tem um minuto para fugir (O tempo é escolhido pelos jogadores, o normal é um minuto), depois que esse um minuto passa, a polícia sai do saguão e corre atrás dos bandidos, tem que pegar e levar até a "prisão". Termina quando os policiais pegarem todos os ladrões, aí inverte as equipes. Existem variáveis, por exemplo, há crianças que brincam usando um policial de guarda na prisão para não deixar os ladrões fugirem, se der bobeira ele fogem; outras usam o método de que depois que um ladrão é preso ele não pode mais sair da prisão.

Carimba/Queima

Uma brincadeira de rua muito boa para ser utilizada em educação física. Ela é bastante difundida. bem complicado de explicar pela Internet mas... Formam-se duas equipes, e num estilo de quadra de vôlei, cada equipe fica com um campo, limitado nas quatro bordas. Uma equipe começa com a bola (isso é decidido no par-ou-ímpar), e jogando a bola com força tenta acertar alguém de outra equipe. Os integrantes da equipe 'atacada' não devem deixar a bola bater em seus corpos, se isso acontecer ela foi carimbada, mas se bater e ela conseguir segurar a bola (Sem deixá-la encostar no chão), ela continua jogando normalmente. A parte mais complicada: Quando alguém é carimbado, deve ir pro 'campo morto', e esse fica atrás do campo do adversário (Logo atrás da linha que delimita o campo adversário). A bola

pode ficar sendo passada entre quem está no morto e vice-versa. O morto também pode 'carimbar' seus adversários, e se ele conseguir isso, volta para junto do restante do time. Ganha o time que deixar todos os componentes do outro time no morto. (PS: A equipe deve sempre evitar que a bola passe direto e vá para o morto, se passar da linha de limite, a bola é de quem está no morto!)

*Caça ao Tesouro / Mapa da Mina**

*Nome inspirado na novela de mesmo nome! Esse é uma brincadeira bastante restrita! Poucos brincaram, e outros brincaram de uma forma diferenciada. É um bom jogo para intelecto e para quando se tem muitas pessoas também. Baseado no filme "Loucuras em plena madrugada", essa brincadeira é composta de, nada mais nada menos, que uma seqüências de pistas-charadas. Primeiramente forma-se uma equipe (pode ser uma pessoa, duas ou várias) para formular o jogo/pistas/charadas, as regras podem ser variáveis e o local de abrangência também. São feitas pistas que levam a uma seguinte, por exemplo, uma papel escrito "Trim Trim" pode ser uma pista que vai levar a um telefone público que existe na rua. Obviamente nesse telefone haverá outra pista que levará a outro local e assim sucessivamente até chegar a um último local escolhido pela equipe que formulou as pistas. As variáveis: Podem ser formadas várias equipes de buscas de pistas e a última pista levará a um prêmio, a equipe que chegar no fim primeiro ganha o prêmio (nesse caso deverão ser feitas duas charadas/pistas para cada passo). Ainda podem ser formadas duas equipes, cada uma elabora as pistas para a outra ir à caça (O número de pistas deve ser o mesmo), ganhará a equipe que solucionar as charadas da outra primeiro.

Esse jogo pode gerar muito conflito se não for bem elaborado. Quando ele é bem feito fica sendo um sucesso e todos ficam com "gosto de quero mais", desperta muito interesse entre os participantes, além de ser muito divertido e criativo.

Referência Bibliográfica

Recolhido de: <http://www.osarrobas.kit.net/>