

## **Jogos**

Compreende toda forma de competição, uma disputa infantil.

**Fórmulas de escolha:** são as preliminares de todos os jogos, para selecionar dirigente e participantes, escolher barras, iniciar a brincadeira, etc.

Exemplo:

Fui na lata do biscoito  
Tirei um, tirei dois  
Tirei três, tirei quatro  
Tirei cinco, tirei seis  
Tirei sete, tirei oito  
Tirei nove, tirei dez

O menino que for tirado, ao ouvir pronunciar o número dez, estará fora.

Outra bastante conhecida:

Mamãe disse que eu tirasse este (a), como sou teimoso (a) eu tiro este (a).

## **Jogos gráficos**

São aqueles que utilizam um desenho, um gráfico sobre o qual se realize o passatempo.

## **Macaca**

Também chamada de amarelinha, é a macaca um dos mais preferidos brinquedos das crianças destes bairros desde muito tempo. É uma brincadeira em que as crianças fazem um risco no chão parecido com um boneco formado de quadrados e um círculo, cada criança tem na mão uma pedra e terá sua vez de jogar, a mesma em um dos quadrados que a mesma chamará de casa. Nenhuma das outras crianças poderá pisar na casa conquistada, ganhará a criança que tiver mais casa. Observe que ao jogo a pedra logo após a criança sairá pulando de casa em casa; com um pé. Com dois pés, com um pé, com dois pés ao chegar ao final do boneco, ou seja, na última casa ela retorna do mesmo jeito até chegar ao céu (círculo) e jogará novamente sua pedra na tentativa de conseguir mais casas se errar, dará vez a um colega que esteja brincando.

## **Triângulo**

Para esta brincadeira as crianças utilizam um ferrinho pontiagudo com o qual vão tentando perfurar o chão de acordo com o desenho. Primeiro eles desenham um triângulo no chão, depois para ver quem inicia fazem um risco no chão, o primeiro jogador será aquele que acertar mais próximo ao risco. O jogador nº 1 vai perfurar o chão e fazendo uma espécie de caracol em volta do triângulo até seu ferrinho cair no chão. Quando isto acontece é a vez de entrar o jogador nº 2, que vai procurar puxar uma linha também formando uma espécie de caracol, porém procurando sair de dentro já feito pelo amigo.

Vence aquele que prender o amigo dentro do caracol.

### **Peixe**

É basicamente a mesma coisa que o triângulo a única diferença é que o desenho é um peixe que os jogadores terão que percorrer até chegar ao olho.

### **Jogos de competição**

Caracteriza-se pela disputa e tem o objetivo de demonstrar força, agilidade, destreza e movimento. Os mais conhecidos nos bairros que fomos são:

#### **Boca de forno:**

O grupo de crianças escolhe uma delas para ser o coordenador da brincadeira e esta então faz o seguinte comando:

- Boca de forno
- Forno
- Furando bolo
- Bolo
- Jacarandá
- Dá
- Quando eu mandar
- For
- Se não for
- Apanha
- “ Roña, roña for...

E trazer....

E aí todos correm para realizar a tarefa, o primeiro a chegar irá comandar a brincadeira, o último leva “bolos” (palmadas nas mãos).

#### **Cobra cega**

O grupo de crianças escolhe uma para ser a cobra cega, põe-lhe um lenço, uma venda nos olhos e perguntam-lhe:

- Cobra cega de onde vens?
- Do castelo
- Que é que trás?
- Cravo e canela
- Pois bumba nela

Rodam várias vezes a criança que é a cobra cega e a soltam. Esta sai de mão estendidas, procurando a cabeça das outras, tateando.

Se a cobra cega consegue pegar alguma, tira o lenço e esta passa a ser a cobra-cega na próxima vez.

#### **Jogo de pedras**

As pedrinhas em geral são cinco e constituem os elementos únicos de interessante jogo infantil conhecido por jogo-de-pedrinhas, praticado desde a antiguidade clássica. Jogo de habilidade e destreza que desenvolve na criança a coordenação motora. Muitas e muitas vezes, vimos crianças tristes e sozinhas, passarem horas e horas entretidas jogando pedrinhas: atirando uma

para cima, depois duas e assim por diante, sucessivamente, reunindo-as depois, fazendo as mais variadas combinações.

### **Galinha gorda**

Um garoto atira uma pedra dentro do rio e todos mergulham para procurar aquele que à achar será o vencedor.

### **Bandeiras**

Dois grupos de crianças, um de um lado do outro, cada uma estabelece sua bandeira que pode ser um pau, uma palha ou qualquer coisa fácil de pegar e colocar a mesma distância para cada grupo, depois disso os chefes de cada grupo se cumprimentam e inicia-se a brincadeira. Um grupo procura tirar a bandeira do outro e vice-versa, da seguinte maneira: qualquer um da equipe pode tentar tirar a bandeira se alguém do outro grupo o tocar na trajetória que ele fará para chegar até lá, ele ficará preso e só sairá quando alguém for salvá-lo. Quem pegar a bandeira do outro mais vezes, será o vencedor.

### **Jou (jôte)**

Um grupo de crianças escolhe o lugar onde será a “mancha” (uma parede, uma calçada) lugar este onde o jou não poderá pegar ninguém. Este é escolhido no grupo através da sorte. Para começar o jogo o “jou” fica na mancha e as outras crianças se espalham e saem correndo, quando já estão bem distantes gritam: É jou...Então ele sai da mancha para pegar os meninos, o primeiro a ser pego será o jou na próxima vez.