JOGOS e BRINCADEIRAS infantis

1978

GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA

Inepac

Instituto Estadual do Patrimônio Cultural

GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
Rosinha Garotinho
SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA
Arnaldo Niskier
INSTITUTO ESTADUAL DO OPATRIMONIO CULTURAL
Marcus Monteiro
DEPARTAMENTO DE APOIO A PROJETOS DE PRESERVAÇÃO CULTURAL
Augusto Vargas
DIVISÃO DE FOLCLORE
Delzimar Coutinho

Projeto de Digitalização do Acervo da divisão de Folclore a cargo do Departamento de Apoio a Projetos de Preservação Cultural.

JOGOS e BRINCADEIRAS infantis

Pesquisa Digitalizada em Agosto de 2004

Coordenação
Augusto Vargas

Projeto gráfico
Augusto Vargas
Danielli Moraes
Felipe Brayner

Revisão do texto
Marilda Campos

J O G O S E B R I N C A D E I R A S I N F A N T I S
NO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

SUMÁRIO

1. Introdução
2. Fórmulas de escolha
3. Jogos e brincadeiras

3.1 Brinquedos construídos
Pipa
Carrinho
Cavalo de pau
Bilboquê
Atiradeira
Peteca
Telefone
Patinete
Pata de cavalo
Bola de meia
Ioiô

3.2 Jogos atléticos
Carniça
Cascudinho
Jogo de taco
Bastão mortífero
Morto vivo
Jogo de lata
Bombinha

3.3 Jogos com ritmo
Pular corda
Marcado com palmas
Com os dedos
Bola na parede

3.4 Jogos com símbolos gráficos
Bola de gude
Pião
Amarelinha
Garrafão

3.5 Jogos com objetos
Passar anel
Nente
Quebra pote
Jogo do prego
Pé de galinha

3.6 Jogos de ação
Piques
Chicotinho queimado
Batatinha frita
Mãe canguera
Cabra cega
Lenço atrás
Nós somos marinheiros
Pãozinho quente
Queimado

3.7 Jogos teatrais
Boneca
Mamãe, posso ir
Cabritinho
Abobrinha
Polícia e ladrão
Mocinho e bandido
Comidinha
Feira
Venham cá, meus pintinhos
Comprar fitas
Estátua
Seu lobo taí?
Barizado
Escolinha
Contrabando
Turista

3.8 Outros jogos
Tasquinho
Bente-que-bente o frade
Pêra, uva ou maçã
Berlinda
Mandrake
Jogo da verdade
Mamão podre
4. Cirandinhas
5. Conclusão
6. Bibliografia

Cáscia Frade
Redação
Amélia Zaluar Mattos de Souza

Transcrição musical
Alvarina Jannotti Nogueira

1. INTRODUÇÃO

"Não se compreenderia a continuidade do folclore infantil, através dos tempos, se não fosse sua transmissão às gerações mais novas, por intermédio da criança. Brincadeiras e jogos são totalmente conservados pela tradição oral. Tudo é transmitido de cor. Às vezes se conserva puro, mas o comum é sofrer modificações com o meio, com novas aculturações e mesmo com o evoluir dos tempos."

Estes jogos e brincadeiras infantis foram recolhidos no Estado do Rio de Janeiro, em cidades populosas como Teresópolis e em municípios distantes como Santo Antônio de Pádua; em cidades litorâneas como Angra dos Reis e em favelas no alto de morros cariocas, como o da Babilônia e o da Mangueira, no Rio.

Os registros foram feitos nos municípios de Duque de Caxias, Cantagalo, Teresópolis, Saquarema, Angra dos Reis, Santo Antônio de Pádua, Rio de Janeiro, Paraty e Araruama. Os dados se referem aos anos de 1976, 1977 e 1978, obtidos em pesquisa de campo, e também informações de alunos e professores das escolas oficiais de 1º Grau.

Algumas brincadeiras tradicionais são comuns aos vários municípios fluminenses. Outras surgem a partir de determinadas informações revelando características locais, demonstrando dinâmica de fato e a criatividade das nossas crianças. É o caso de Niterói, onde aparecem as brincadeiras de "Turistas" e "Contrabando" ou "Moamba". Foram registrados também alguns brinquedos confeccionados artesanalmente. Crianças e adultos, aproveitando material de sucata e da natureza, produzem criativamente os brinquedos necessários à diversão.

Em algumas brincadeiras tomam parte adultos e crianças indistintamente. Meninos preferem os jogos de ação, de movimento; meninas, aqueles em que há música, em que se pode dançar, cantar, em que há representações da vida familiar. Em outros, meninos e meninas brincam juntos, num verdadeiro ensaio, preparando-se para um futuro desconhecido que procuram, através desses jogos tornar familiar.

2. FÓRMULAS DE ESCOLHA

Ao iniciar um jogo, as crianças costumam adotar fórmulas que determinam quem assumirá papéis de liderança no desenvolvimento da brincadeira. Surgem em forma de quadra, frases feitas, diálogos, adivinhas, ou mesmo representações dramáticas, declamadas ou exercidas por qualquer participante. Vejamos algumas fórmulas de seleção:

Pedrinha

Uma pessoa, com as mãos escondidas atrás do corpo, guarda uma pedrinha numa delas. Depois coloca-as na frente, cruzadas, e diz:

"Você não bate
Na folhinha do abacate
Cada macaco no seu galho."

Quem acertar a mão onde está a pedrinha, começa o jogo, é a escolhida.

Unidunitê

"Unidunitê Salamê, minguê
Um sorvete colorê (colorido)
Quem sai fora é você!"

Um deles vai apontanto os colegas, enquanto vai dizendo as frases, sempre no ritmo. Quem for apontando na hora em que é dita a última sílaba (*você*) será o escolhido ou aquele que *cairá fora*.

Fui no botequim

"*Fui no botequim*
Tomar café
Encontrei o cachorrinho
De rabo em pé
Sai pra fora, cachorrinho
Que eu te dou um pontapé."

A escolha é feita da mesma maneira do *"Unidunitê".*

Par ou ímpar

Duas crianças escolhem se querem *par ou ímpar*. Escondem as mãos atrás. Devem, então, num movimento rápido, ao mesmo tempo, trazer uma das mãos à frente, esticando quantos dedos quiser. Soma-se, então, o número de dedos apontados. Se o total for par, ganha quem disse par; e vice-versa.

Cristo

Uma criança de braços abertos, tendo uma pedrinha numa das mãos fechadas. Os outros tentam acertar na mão vazia ou na cheia, conforme o combinado.

Contagem simples

As crianças ficam em círculo e escolhem um número qualquer. Uma faz várias contagens eliminando aquelas em que recai cada número final. A última vai para o pique.

Mamãe mandou bater

Uma criança cruza os braços, mantendo as mãos fechadas, numa delas há uma pedrinha, bola, etc. Outra criança deve tocar em cada mão, alternadamente, dizendo:

"Ma/mãe
Man/dou
Ba/ter
Nes/ta
Da/qui."

Ao dizer a sílaba final, a primeira criança deve abrir a mão apontada. Se houver a pedrinha dentro dela, será o pegador ou terá outro direito qualquer, conforme a combinação feita entre os participantes.

Manjá, manjá

Uma criança fica de quatro no chão. Os outros põem as mãos nas suas costas. Alguém diz:

"Manjá, manjá
Periquitinho avoá."

Todos devem pular pra trás assim que é dita a palavra *Avoá.* Quem está no chão vai tentar pegar alguém pelas pernas. Quem for pego, vai para o pique, ou seja, um local pré-determinado onde se colocam aquelas que forem saindo do jogo.

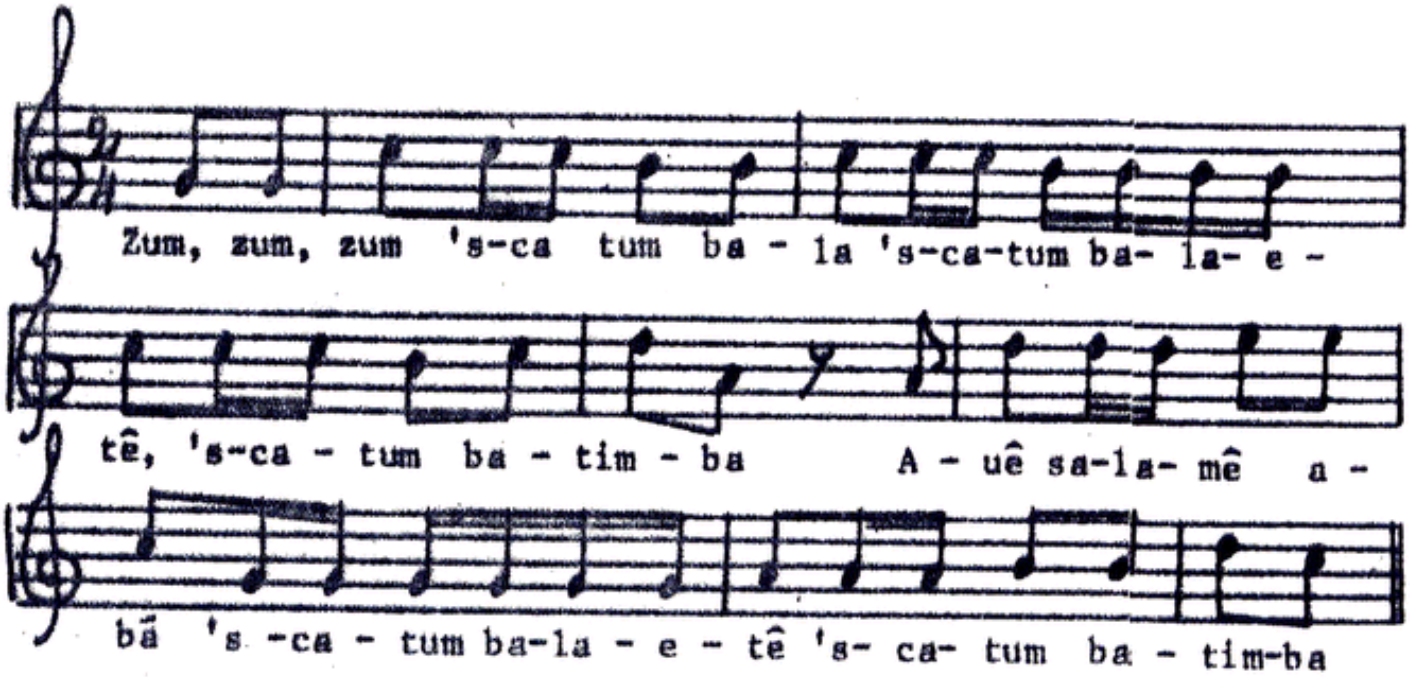
Pique-picolé

O grupo de crianças fica em círculos e dialogam:

"- Você quer brincar de pique?
- Quero!
- É de picolé?
- É
- Quantos piques você quer?
- Cinco."

Conta-se até o número escolhido e aquele que estiver nesse lugar vai ser o pegador.

Zum-zum-zum

No Morro da Mangueira, as crianças costumam cantar o *Zum-zum-zum,* enquanto apontam para os demais colegas, obedecendo os tempos do compasso musical.

3. JOGOS E BRINCADEIRAS

3.1 BRINQUEDOS CONSTRUÍDOS

São aqueles construídos artesanalmente pelas próprias crianças, utilizando-se de materiais da natureza ou descartados e reaproveitados.

Pipa, papagaio ou cafifa

Brinquedo masculino de procedência oriental. É feito de papel de seda com armação de bambu, levado pelo vento e controlado a mão, por fio de linha. Dezembro, janeiro e fevereiro são os meses preferidos por causa do vento. Ao diminuir sua intensidade., os meninos lançam *"o canto para o vento vir".*

Vern, vento;
Caxinguelê.
Cachorro do mato
quer te morder.

Para a realização da brincadeira, os locais abertos ou os grandes espaços são os melhores. Além de aumentar a beleza dos combates, esses locais não oferecem o perigo de contato da pipa com a rede elétrica, que pode ser mortal.

Geralmente construídas pelas próprias crianças são feitas de:

Papel de seda, papel de pão, jornal, plástico fino

Para cortar o papel costumam esticá-lo no chão e sobre ele colocam a armação, o que dará a medida. Para o corte, usam faca, tesoura ou a própria mão, rasgando nos locais demarcados pelas unhas.

Bambu, haste de folha de palmeira ou coqueiro

As varetas são afiadas com faca de cozinha ou canivete. Para prendê-las, usa-se linha resistente, a mesma utilizada para empiná-las. Esta linha vai sendo enrolada, sem ser partida, de dentro para fora, partindo do centro e percorrendo as extremidades até retornar ao ponto inicial. Com isso, obtém-se a fixação e a envergadura das varetas. Deve-se fazer sulcos no bambu para a linha não escapar.

Linha

Para as pipas não muito grandes, usa-se linha Corrente nº 10; para as maiores, linha codornê ou rococó, mais grossa e forte. No momento do jogo, utilizam o próprio carretel no qual introduzem uma varetinha - ou uma lata vazia, onda enrolam toda a linha

Cerol

Feito de vidro moído, areia, pó de ferro (ferrugem) ou pó de mármore; cola de madeira ou clara de ovo. É usado na linha e, às vezes, também na rabiola da pipa para cortar a linha da pipa que se está *"combatendo". Processo de fabricação caseiro:* Coloca-se numa lata um pedaço de cola de madeira e um pouco d'água e põe-se no fogo para derreter. Mexe-se bem até derreter tudo. Mistura-se então o vidro, previamente socado. Para não dar mau cheiro à mistura, coloca-se um pouco de álcool, cachaça, pasta de dentes, limão ou detergente.Os meninos preferem vidro de lâmpadas comuns ou fluorescentes que, por serem finos, podem ser moídos com mais facilidade. Para isso, costumam colocar o vidro numa lata fechada e a martelam com força ou, então, jogam a lata embaixo das rodas de veículos pesados (ônibus ou caminhões) que passam pelas ruas e estradas do local. O vidro moído é peneirado a seguir em meias finas de nvlon.

Depois de misturados a cola e o vidro moído, estica-se a linha, e o cerol é então espalhado com as mãos. Deixam-no secar. É preciso ainda retirar o excesso de cerol da linha: dá-se meia puxada rápida, segurando as duas pontas. É o *"estanque".*

Cola

Para prender o papel na armação de bambu, pode-se usar cola industrializada (Tenaz) ou cola feita em casa. Essa cola artesanal é chamada de *"grude"* e é feita com água e farinha de trigo ou de mandioca. Usa-se também macarrão cozido ou arroz cozido para colar o papel.

A armação é basicamente feita com três varetas chamadas *vareta de cima, de baixo* e *do meio*. Depois das varetas presas, o papel é colocado nelas e nas linhas que fazem o contorno da pipa. Prende-se a seguir a *"rabiola"* e o *"cabresto".*

A rabiola ou rabo da pipa é feita com tiras de pano ou papel assim como os *"pesos"* da rabiola. Os pesos, feitos de lacinhos, são amarrados ao *"rabo"*, com barbante.

Há vários tipos de pipas. Os nomes são dados de acordo com o corte do papel ou disposição da armação ou pelo desenho ou cores do papel: *pipa X, Orelha, Caixote, Estrela, Morcego, Raia ou Arraia, Caveira, Águia, Pavão, Violão, Pião, Faixa, Toca-de-Raposa, etc.*

Algumas não levam rabiola: *Pipa Arraia* e *Pavão*. *Jereco* ou *Jerequinho* é a pipa bem pequena, sem armação de bambu, feita com papel de caderno ou jornal e linha.

Comum é fazer a pipa com as cores do clube predileto: pipa Flamengo*: vermelho e preto;* pipa Botafogo: *preto e branco;* pipa Fluminense: verde, vermelho e branco, etc. As cores da bandeira brasileira também aparecem com freqüência (pipa Brasil).

Não há limites de idade para os participantes: crianças e adultos soltam pipa, lado a lado. As meninas, quando demonstram possuir conhecimento do jogo e habilidade para conduzir a pipa, são bem aceitas.

O combate é o momento mais importante da brincadeira. Vence quem consegue cortar a linha da pipa do adversário e trazê-la presa à sua rabiola.É preciso muita habilidade para isso. Os adversários manobram suas linhas de modo que elas se enlacem no espaço. Após a laçada, cada qual recolhe a linha rapidamente (braçada) de modo a trazer para o seu alcance a pipa inimiga.Diz-se que o vencedor *"tosou e aparou"* a outra pipa. Esta, por sua vez, foi *"cortada e aparada"* ou *"cortada e dependurada".* Quando a pipa capturada se solta da linha do vencedor, diz-se que ela *"avoou"*, *"bateu"* ou *"estancou"*. Ao cair *"batida"*, ela se torna propriedade de quem a pegar primeiro. Este deve dizer, para fomalizar a posse da pipa - *"vou soltar o cachorro"*, *"tá na mão*, *deixa"* ou *"sai daqui".*

Provocações são gritadas de lado a lado: *"tá com medo", "bota outra que essa não valeu", "dá milho", "dá linha".* Quando aparece uma pipa para *"cruzar",* os meninos gritam, cantam - ou assobiam - quando o adversário está longe - estes versos:

Tá cum medo, cambaré (cambaré, tabaréu)
Tua pipa é de papel.

ou

Tá cum medo, tabaréu
Minha pipa é de papel
Meu cerol é só no bate
Na folhinha do abacate.

Para apanhar uma pipa, presa a um fio, árvore ou telhado, as crianças jogam uma *"marimba"* que é uma pedra amarrada numa linha e com ela tentam puxar a pipa.

Regras devem ser obedecidas no jogo. Alguns, porém, ferem a *"ética"*, ao usar de meios desonestos, como, por exemplo, apanha a pipa que vem caindo *"batida"* com um pedaço de pau em vez de usar as mãos. Ou jogar marimba na linha da pipa que está no ar para derrubá-la. Desonesto também é, valendo-se do tamanho ou força física, tomar a pipa de menino que a apanhou. Os menores mais valentes preferem destruir a pipa a entregá-la ao outro. Enfraquecer a linha do adversário, mordendo-a - "dar dentinho"- é injúria grave. Quando isso é feito, a linha rompe-se e a pipa se solta, sendo disputada entre os participantes.

Carrinho

As crianças ou adultos constróem carrinhos, usando madeira e/ou lata; rodas e eixos aproveitando carretéis de linha, pedaços de pau, sandálias de borracha. São usados também para brincar carros industrializados de madeira, plástico e ferro. Freqüentemente constróem também estradas, pontes, túneis, garagens em tamanho pequeno com terra, barro areia, onde fazem andar seus carrinhos.

Carrinhos de mão

Os chamados carrinhos de mão servem para brincar e para transportar legumes, frutas e outras mercadorias das feiras livres. Para muitos meninos é a primeira oportunidade de trabalho. O carrinho é todo feito de pedaços de tábua. Uma tábua funciona como o eixo onde são presas duas rodinhas também de madeira ou rolimã. Ele é puxado por uma corda ou então guiado através de um pedaço de pau que se move.

Carrinhos de rolimã

São construídos com a finalidade de descer ladeiras. Feitos pelas próprias crianças com uma tábua e rodinhas de bilha. Corta-se uma tábua e colocam-se duas ripas, uma na frente, outra atrás. Essas ripas são os eixos. O da frente tem que ter um furo no meio. Ele é o volante.

Cavalo de pau

Feitos com cabo de vassoura e barbante (cabresto) esses *"cavalos de pau"* são montados por meninos que costumar apostar corrida por entre as vielas e ruas dos bairros.

Bilboquê

O brinquedo consiste numa bola de madeira presa a uma haste também de madeira, por um fio ou barbante. Na bola há um orifício onde a haste deve ser encaixada após um impulso dado na bolas de baixo para cima.

Atiradeira, bodoque, baladeira, estilingue ou setra

Arma de caça infantil usada para *"tecar"* passarinhos ou para brincadeira de guerra. Usa-se um arco de madeira ou galho de árvore em forma de Y. Prendem-se nas extremidades, com barbantes, duas tiras de borracha (serve câmara de bicicleta) que, por sua vez, são unidas por um pedaço de couro. O projétil é, em geral, uma pedra (usam-se também bolas de barro) que é colocada no pedaço de couro e lançada com o estiramento total das tiras de borracha

Peteca

A peteca pode ser feita de palhas de milho sobrepostas em *"forma de cruz"*, de modo a envolver um pequeno peso (pedrinha ou madeira). As pontas são amarradas com barbante ou embira, de modo a ficarem bem juntos. Penas de galinha ou de pato enfiadas no ponto de ajuste das pontas completam o brinquedo. Costuma-se usar também couro ou borracha (câmara de ar) em substituição à palha de milho. O jogo, que consiste em dar impulsos com a mão para o alto, não deixando a peteca ir ao chão, pode ser desenvolvido num grupo único (quem erra, vai saindo) ou em dois grupos, havendo assim contagem de pontos.

Telefone

O telefone é feito com duas latas vazias, copinhos plásticos ou pequenas caixas furadas e unidas por um longo fio (barbante e mais usado). Duas crianças seguram as latas nas extremidades; e conversam animadamente, dando recados contando fatos.

Patinete

Duas tábuas de mais ou menos 50cm, pregos, uma dobradiça e rodas de bilha são o suficiente para a construção desse brinquedo. Uma tábua fica na vertical e outra na horizontal, cada uma com uma roda de bilha - e são ligadas por meio de uma dobradiça. Um pedaço de madeira (geralmente cabo e vassoura) serve de guidom.

Pé de lata ou pata de cavalo

As crianças constróem esse brinquedo com duas latas vazias do mesmo tamanho e um pedaço de barbante que sai de um furo central feito em cada uma delas. O jogo consiste em andar ficando de pé. Para manter o equilíbrio, segura-se no barbante, como se fosse rédea. O atrito das latas com o chão produz ruído semelhante a passadas de cavalo ferrado.

Bola de meia

Enche-se uma meia de homem com papel e costura-se para fechar. Joga-se futebol, queimado e outras brincadeiras.

Ioiô

Faz-se uma bola com serragem enrolada em papel comum. Depois, forra-se com papel colorido, laminado ou brilhante e amarra-se toda com barbante. Prende-se então um elástico comprido. A brincadeira consiste em segurar o ioiô e projetá-lo pra frente, pra trás, pra baixo, etc.

3.2 JOGOS ATLÉTICOS

São aqueles em que há movimentação muscular (de pernas e braços, principalmente) intensa, e que se assemelham aos jogos esportivos praticados por atletas.

Carniça

Jogo atlético, muito popular entre a criançada. Começa-se pulando sobre as costas de um companheiro curvado que apóia as mãos nas coxas. O primeiro a pulá-lo abaixa-se a seguir e todos devem pular sobre os dois. O número de carniças vai assim aumentando até que todos ficam curvados. O que foi a primeira carniça levanta-se então e passa a pular sobre os outros, recomeçando assim outra série.

Variante:

Um jogador é o *carniça*. Todos os outros participantes devem pular por cima dele, um a um, imitando a maneira de saltar de um líder. Pode-se pular apoiando as duas mãos no carniça; pular passando só uma das pernas; pular sem apoiar as mãos. Os movimentos vão depender da criatividade do líder. O carniça é substituído por aquele que cometer erro na imitação.

Cascudinho

Um garoto vai para o gol - semelhante ao do futebol - por sorteio. Cada jogador tem que fazer um certo número de gols previamente combinados. O último a conseguir fazê-los ganha cascudos dos demais e vai então para o gol.

Jogo de taco

Jogo de meninos. Formam-se duas duplas: *batedores* e *buscadores*. Uma bola é atirada contra um tripé (de madeira ou com latas superpostas) que é defendido a todo custo pelos tacos (pedaço de madeira ou cabo de vassoura). Quando o tripé é acertado, os jogadores trocam os tacos e as posições: quem estava com o taco passa a buscar as bolas perdidas.

Variante:

Fazem-se duas casinhas, uma para cada time. Com tacos e uma bola, tenta-se colocar a bola na casa do adversário.

Um joga a bola para o outro que está com o taco. Se este acerta a bola, ganha um ponto.

Bastão mortífero

As crianças ficam em círculo e uma delas, com o bastão na mão, fica no meio. Este deve jogar o bastão para os outros que tem que apanhá-lo sem deixar cair no chão. Se cair, a criança que errou sai da roda.

Morto-vivo

Crianças em roda, de pé, ficando somente um sentado. O que está sentado grita: - *Morto!* Todos devem rapidamente abaixar-se. O jogo prossegue com o cumprimento das ordens dadas pelo líder. O que não errar nem uma vez ganha o jogo.

Variante:

Um grupo fica encostado na parede e uma criança de longe grita alto: "Morto"! para todos se abaixarem e "Vivo"! para se levantarem. Quem errar, sai da brincadeira. O vencedor é aquele que consegue acertar até o final.

Jogo de lata

Colocam-se, enfileiradas, várias latas que devem ser derrubadas por bolas de pano. É uma espécie de boliche.

Bombinha

As crianças sentam-se lado a lado, bem juntas, num banco. As que estão nas pontas empurram com força as outras, tentando deslocá-las. A força vai aumentando até que uma das crianças caia do banco.

3.3 JOGOS COM RITMO

São aqueles em que se marca uma cadência, um ritmo com palmas, com corda, com bola.

Pular corda

Jogo atlético de meninos e meninas, tradicional em todo o Brasil. Duas crianças batem a corda, que sobe e desce em movimento constante. As outras entram, uma a uma, e põem-se a pular na cadência da corda e dos versos cantados ou declamados. Quando alguém erra, substitui-se um dos tocadores que, por sua vez, passa a pulador. É tradicional acrescentarem frases ou versos que fazem os batedores aumentar (foguinho) ou diminuir o ritmo das batidas - ou ainda suspender a corda.

Há muitas variantes da brincadeira com suas respectivas fórmulas:

1 Duas meninas dizem:

Ra, re ri, ro, rua.

Se não errar, no final, tem que pular foguinho.

2 Uma menina que está pulando dialoga com outra, de fora:

- Pan, pan.
- Quem é?
- É a comadre.
- Entra ou *pode entrar.*

-Continuam pulando juntas enquanto dizem:

-Vamos passear? Vamos à feira?

As duas correm e pulam. Quando chegam a alguma distância, imitam o fazer compras. Voltam e uma diz:

-Já vou embora.

Sai, então, da corda.

3 Todas dizem alto enquanto uma criança pula:

"Um, dois, três, pique
bo pimenta,
Sai fora."

Se não sair, batem foguinho*."*

4 Bateram na porta
Eu abri
Fui ver quem era
Era uma velha torta
Pula, pula, pula,
Dá uma rodada
Põe a mão no chão
E conte de um a dez
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10."

Enquanto duas crianças batem a corda, as demais ficam em fila. A primeira da fila entra para pular enquanto todos dizem a fórmula. Às indicações *"Pula, pula, pula"*, a criança tem que pular mais rápido; em *"dá uma rodada"* e *"põe a mão no chão"*, executa essas movimentações. Depois do nº10, a que está pulando sai e entra outra para pular.

5 Pular altura

Duas pessoas seguram a corda nas extremidades e todos ficam em fila no sentido perpendicular à corda. Cada um vai pulando a corda. A altura vai sendo aumentada aos poucos. Quem não consegue pular, sai do jogo.

6. *“Pegando pedrinha*
Um, dois, três,
Pedrinha no chão
Um, dois, três
Pedrinha na mão.”

Enquanto duas crianças batem a corda, as demais falam a fórmula e, uma a uma, vão entrando para pular com uma pedrinha na mão. À indicação de *“pedrinha no chão”,* sempre pulando, a criança coloca a pedrinha no chão e na indicação *“pedrinha na mão”* se abaixa e pega novamente a pedra na não.

7. “Mamãe, com quantos anos eu posso namorar?”
Todos ficam contando: *“1, 2, 3, 4, 5,6...* “ até a pessoa agüentar."

8 .*“Mamãe, onde eu vou morar?*
Casa, apartamento,
Porão ou barracão?”

Se a criança errar quando estiver falando *“barracão”,* é porque vai morar num barracão; se cair no apartamento é porque vai pra um.

9 . É costume as meninas dizerem versinhos, marcando o ritmo pelos pulos:

“Remas rema!
Remador
Toca viola
Do seu tambor
Pra sobremesa
Sola de sapato
Pra terminar
Pudim de carrapato
Hoje a festa é boa
Boa pra chuchu
Temi arroz queimado
E caroço de angu”

Uma criança, enquanto pula, vai executando o que a letra ordena, isto é, coloca três pedras no chão e depois as recolhe.

Uma criança pula e outra, de fora, dialoga com ela, finalizando por entrar também na corda.

10 . *“Um, dois, três*
Pedrinha no chão
Um, dois, três

Pedrinha na mão”

11 .*“- Pam, pam, pam*
- A comadre.
- Pode entrar.
-Tem cachorro?
- Não.
- Olhe lá!”

12 . *“Dê uma volta, menina*
Toque no chão, menina
Mostre o sapato, ó menina
Pule pra fora, ó menina.”

A criança canta e deve ir fazendo o que a cantiga manda. Ao dizer o último *“menina”* pula pra fora e a. menina seguinte entra no mesmo momento em que a primeira sai.

13 .Siga o chefe

Os puladores entram, um a um; e imitam o chefe. O primeiro a errar substitui um dos tocadores que vêm para a fila.

14 . Quando só duas crianças estão brincando, ganha a que conseguir dar maior número de pulos, sem tropeçar ou errar. Pode-se tocar a corda para a frente e para trás.

15 . Chamada

Cada jogador dá três pulos, dizendo *“- Pique, rabo, emenda”.* No quarto pulo, chama um de seus companheiros e sai. O que for chamado deve entrar na mesma hora em que o outro sair da corda.

“- Pom-pom
- Quem é?
- É o padeiro.
- Espera aí que vou buscar o dinheiro.”

Alguém de fora diz:

“- Pom-pom”

O que está pulando pergunta:

“- Quem é?”

O diálogo prossegue. Quando o que está dentro diz:

“- Espera aí...”

Ele sai e entra outro.

16 . “*Queremos saber*
A cor do seu namorado
Preto, branco
Louro ou moreno.”

Quando a pessoa pára ou erra, dizendo uma dessas cores, o seu namorado será dessa cor.

17 . “*A, B, C D, E, F ...X, Y ou Z”.*

Pula-se dizendo todas as letras do alfabeto na ordem.

18 . “*Cebolinha, cebolão*

Um, dois, três."

Quem acertar, bate-se "foguito"

19 . "*Salada, saladinha, saladão*
Um, dois, três Pimentão."
Bate-se a corda com força

20 . *"Salada, saladinha*
Bem temperadinha
Azeite, vinagre, sal
1, 2, 3... 100."
Os dois puladores que alcançarem os menores números vão substituir os tocadores.

21 . *"Salada, saladinha*
Bem temperadinha
Um, dois, três

Passa fora japonês."

Se não sair, bate-se foguinho.

22. "*Um, dois, três."*
Pula-se contando até três. Depois o pulador se abaixa e os companheiros continuam a bater corda por cima dele.
A brincadeira se repete até a criança errar.

23 . A criança pula, dizendo:
- Fé, esperança, caridade.
Depois se abaixa, conta até três, enquanto a corda bate por sobre sua cabeça e depois sai fora.

24 . A criança pula e vai dizendo a Ave-Maria.

25 . A criança pula normalmente, e então os batedores dizem:
- Pimenta, pimentinha, foguinho.
O ritmo é acelerado até que o pulador erre.

Jogos de ritmo marcado com palmas

Sempre com duas crianças, que vão batendo as mãos, espalmadas, marcando o ritmo enquanto falam ou cantam versinhos:

1*. Zum, zum, zum*
Iscatum bará
Iscatum balaetê
Iscatum batimba
Auê, salamê abá.
Iscatum balaetê
Iscatum batimba.

2*. Pandeleta, pondepi*

Tapitaperonge
Pandeleta, pondepi
Tapitapenge

3. *Fui morar numa casinha rica*
Encharcada de cupim
Apareceu uma lagartixa
Olhou para mim
E fez assim: tibum!

4. *Pirulito que bate, bate*
Pirulito que já bateu
Tem dinheiro, você gasta
Na Delfim eu guardo o meu.

5. *Eu com as quatro*
Eu com ela
Eu com ela
Eu por cima
Eu por baixo
Eu com as quatro.
(com quatro participantes)

6. *Pombinha branca*
O que está fazendo
Lavando roupa
Pro meu casamento

Passou um homem
De chapéu do lado
De paletó branco
Era meu namorado

Bateu na porta
Mandei entrar
Pediu cigarro
Mandei sentar

Pediu cigarro
Mandei fumar
Cuspiu no chão
Mandei limpar

Bota fora, bota fora
Porcalhão
Sem educação

7. *Eu vi um sapo*
Dô li lô
Na beira do rio
Dô li lô
De camisa verd
Dô li lô
Sentindo frio

Eu vi um sapo
Na beira do rio
Lavando roupa
Pro meu casamento

8. *Passou um homem*
De terno branco
Chapéu de lado
Seu Manequim.

Pediu cigarro
Mandei entrar
Puxei cadeira
Para sentar

Cuspiu no chão
Sai daí seu porcalhão
Vai comer feijão
Dentro do seu barracão

Passa fora
Cachorrinho
Que não tem
Educação

A mulher do sapo
Dô li lô
Foi quem me falou
Dô li lô
Oue o marido dela
Era professor
E acabou.

Jogo com os dedos

Gruda-se um pedacinho de papel com saliva nos dedos indicadores das mãos direita e esquerda. Põem-se os dois dedos em cima de uma superfície qualquer, levantando-os alternadamente falando:

Tinha dois passarinhos
No meio do portão
Um chamava Pinho
Outro chamava Pão

Voa Pinho
Voa Pão
Aparece Pinho
Aparece Pão

Bola na parede

Jogo popular entre meninos e meninas indistintamente. Consiste em atirar uma bola à parede, ritmadamente, apanhando-a e sempre jogando-a de volta. Vai-se falando e executando o que se diz:

Primeiro
Seu lugar
Sem rir
Sem falar
Um pé
O outro
Cruzada
Mãos nas costas
Tic-tac

Ao se dizer *“Um pé”*, levanta-se um dos pés. Depois o outro. Quando se diz *“Uma mão”* é para segurar a bola só com uma das mãos. As outras ordens são executadas enquanto a bola está no ar.

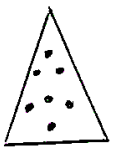
3.4 JOGOS COM SÍMBOLOS GRÁFICOS

Aqueles em que é necessário desenhar no chão símbolos e gráficos, para delimitar as áreas onde vão se desenrolar as brincadeiras.

Bola de gude

É um jogo de pontaria e precisão. Participam da brincadeira quantas crianças quiserem. A melhor época para o jogo e o outono, depois da temporada da pipa.

Em geral, as bolas são chamadas de *"brinca"* e *"vera"*, de acordo com a função que exercem no jogo, A "brinca" é só para ficar brincando e batendo no triângulo. A "vera" é a que se joga para ganhar. Os desenhos no chão são um triângulo - onde as bolas ficam dentro para serem arrancadas pela bola do jogador - e uma linha reta, local de partida das primeiras jogadas. Joga-se com a bola "vera", apoiada no dedo indicador, impulsionada pelo polegar.



triângulo

linha de ponto

Para iniciar o jogo, as crianças adotam um sistema de escolha que consiste no seguinte:

Risca-se uma linha no chão. O primeiro a, pedir *"marraio"* vai ser o último a jogar, o que é melhor, pois todas as bolas dos adversários já estarão no campo. *"Campanha* vai ser o penúltimo e *"tricampanha",* o antepenúltimo.

"Feridô sou rei" é quem fere outro e passa a ser o primeiro a jogar da linha para o triângulo.

Outra fórmula de escolha, está muito popular na cidade do Rio da Janeiro, é a *"búlica"*. Faz-se três buracos no chão, em linha reta, distantes um do outro cerca de 1m. Quem conseguir colocar a bola nos três buracos, joga primeiro.

Em alguns lugares as bolas são denominadas pelo tamanhos: bola de teco (grande) e rolinha ou olhinho (bola pequena, colorida).
Há ainda a bilha, que é tirada da roda de rolimã.

Formas de jogar

Triângulo

É a forma mais difundida. Joga-se primeiro do triângulo para a linha para decidir quem começa o jogo. Quem colocar a bola mais perto da linha, é o primeiro e assim sucessivamente. Depois cada um coloca sua bola (n° igual de bolas para todos) no triângulo e conserva uma, a *tecadeira*, para matar as bolas dos adversários. Todas as bolas atingidas passam a pertencer ao que as atingiu. Vai-se *"tecando"* até errar. Quando a bola do que está jogando, para dentro do triângulo, diz-se que ele *"tá duro"* . A brincadeira continua até que todas as bolinhas tenham sido atingidas.

Búrica ou búlica

Cava-se três pequenos buracos no chão, à distância de uns 2m um do outro, e desenha-se uma linha a 2m do primeiro buraco. Os jogadores, obedecendo a vez, atiram uma bolinha em direção aos buracos, um a um. Depois volta-se ao buraco nº1, tentando-se sempre colocar a bolinha dentro do buraco. Se acertar, os outros jogadores devem colocar suas bolas, na linha de partida e o primeiro jogador tem que "tecar" todas elas, uma de cada vez. Se falhar em algumas dessas etapas, cede a. vez para o companheiro. O jogo continua e será vencedor aquele que primeiro completar a partida.

Zepe

Faz-se uma meia lua no chão onde se depositam as bolas em disputa. Tira-se o ponto que consiste em arremessar a bola do jogo para a linha riscada a certa distância do zepe.

Quem mais se aproximar da linha, será o primeiro, fazendo novo arremesso. Todos os garotos jogam, guardando a ordem de proximidade da linha. Joga-se tentando deslocar alguma bola do zepe ou arremessando contra a de algum companheiro. Quando uma das bolas do jogo é atingida, diz-se que seu dono foi *"morto"* e sai da jogada, perdendo para o matador as bolas batidas no zepe. Existe o *"mata"* quando dois jogadores atiram, cada um por sua vez, contra a bola do outro. A cada choque de bolas, o morto paga uma ou mais bolas conforme o combinado

Pião

É um jogo para brincar em chão de terra. Brinquedo de madeira, piriforme, com uma ponta de ferro, que gira, impulsionado pelo cordão (fieira) enrolado no corpo do brinquedo e que é puxado com violência e destreza ao ser lançado ao chão. Se o pião gira velozmente, pouco se deslocando, diz-se que *"está dormindo".*

Os piões podem ser comprados ou feitos artesanalmente, por pessoas com habilidade manual. Nesse caso, são feitos em madeira com um prego na extremidade mais fina (o prego deve ser lixado na ponta para ficar bem fino). Fazem-se também *"carrapetas"*, com a parte de cima do cabo de vassoura, que é serrado e lixado. Enfia-se depois um prego (sem cabeça) e afina-se a ponta.

Quando são dois os participantes, risca-se um círculo, com cerca de um metro diâmetro, que funciona como baliza do jogo. Quem jogar o pião dentro do círculo, ganha um ponto; quem joga fora, perde um.

Na modalidade *"rachar o pião"* as regras são as seguintes: traça-se no chão uma linha em círculo. Todos os jogadores tentam, um a um, *"tirar o ponto"*, isto é, colocar o seu pião o mais próximo possível da linha. Começam primeiro os que se colocaram mais perto. O que jogou mais longe perde o ponto e seu pião é posto no centro do círculo, deitado e parado. Todos os outros vão então para trás da linha riscada no campo e, deste local, pela ordem, cada um joga o seu pião tentando tirar o que está dentro da *"cela"*. Cada um joga só uma vez. Se não consegui-lo, o jogador pode ir até o círculo apanhar o seu pião ainda rodando, colocá-lo na palma da mão e deixá-lo cair, sempre rodando, tentando expulsar do círculo o pião caído. Se o consegue, deve ainda jogar três vezes tentando rachá-lo. Se isto acontecer, dono do pião só poderá continuar no jogo se puser um outro pião. Se o primeiro competidor não rachar o pião, os demais vão jogando pela ordem, até alguém conseguir tirar e rachar o pião. Quando o pião é rachado, o jogo recomeça com todos os meninos tentando *"tirar o ponto da linha"* como no início. Costuma-se também fazer apostas, valendo o pião do adversário abatido. Ganha-se o direito a este quando se consegue, com uma só jogada, colocá-lo fora do círculo. A aposta pode ser feita por todos os competidores do grupo.

Foram registradas algumas maneiras de se jogar o pião:

Machadinha

Joga-se para trás, *"puxando a fieira"* por cima do ombro direito.

Puxa-tripa

Impulsiona-se a mão para baixo, para frente, depois para o lado direito e rapidamente para trás, dando efeito ao jogar o pião.

Baianinha

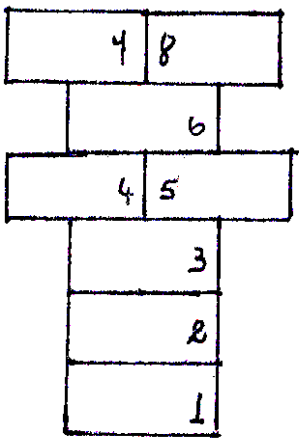
Com a mão no lado direito, joga-se rápido o pião para o lado esquerdo e o pião sai de lado, começando logo a rodar.

Jogo de pião no braço

Para demonstrar habilidade, costuma-se fazer o jogo de pião no braço. Pega-se na palma da mão o pião que já esta rodando e vem-se trazendo, com movimentos leves, até o pulso ou o antebraço. É costume também fazer o pião rodar na unha.

Amarelinha, Maré ou Pé-Pé

Participam do jogo meninos e meninas indistintamente. Risca-se no chão (na terra com um pedaço de pau, e no cimento, com giz, caco de telha ou carvão) oito quadros interligados, numerados, numa seqüência que não muda: três quadrados isolados, um duplo, um isolado e mais um duplo.



A criança, diante da casa 1, joga uma pequena malha (casca de banana, pedrinha, caco de telha, pauzinho) nas casas, uma a uma. Se acertar dentro da primeira casa, vai .pulando num pé só, nas outras, pela ordem. Ao chegar às casas duplas, coloca os dois pés no chão. Não é permitido pisar nem deixar a malha cair na linha ou fora do quadrado. Também não se pode pular na casa onde esta a malha. Quando acontece um desses erros, a criança perde e tem que dar a vez para outra. Ao chegar à casa nº 8, a criança volta e sempre pulando vai até a casa anterior àquela onde esta a pedrinha. Apanha-a, pula sobre a casa e fica de fora para começar outra série. O jogo continua, jogando-se a malha em cada uma das casas, em ordem crescente, e voltando em seguida. Nas casas duplas, quando uma delas está ocupada, a criança só pisa na desocupada. Algumas vezes a criançada risca dois semicírculos nas extremidades do corpo da amarelinha: são o *céu* e o *inferno*. Inferno é onde a criança se coloca para começar a jogar e céu é o lugar para descansar - aí a criança pára depois de pular em todos os quadros, antes de começar a voltar. Depois que passam por todas as casas, começam outras fases da brincadeira. Pulam com a casca na mão. no pé e na cabeça, tendo um nome próprio cada uma dessas fases:

Mãozinha

Pulam com os. olhos fechados levando a casca de banana em cima da mão.

Copinha

Pulam com os olhos fechados, a mão fechada na frente do corpo e a casca em cima da mão.

Cabecinha

Com os olhos fechados e a casca em cima da cabeça.

Pezinho

Os olhos fechados e a casca em cima do pé. Enquanto pula, de olhos fechados, a criança vai perguntando:
"Pisei?"
Quando isso acontece, ela perde a vez.

Há ainda uma parte final, bem mais difícil, que consiste em ficar no céu, de costas para a amarelinha e jogar a casca para trás, tentando acertar uma das casas. Quando acerta, essa casa passa a ser da pessoa e ninguém pode pisar nela. Para formalizar essa posse, seu dono faz um *"xis"* ou escreve seu nome, ocupando toda a casa.

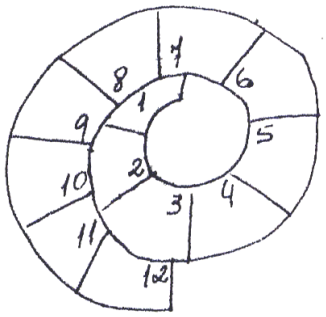
Ao continuar a brincadeira, o dono pode descansar os dois pés em sua casa. Ninguém mais pode pisar nela. Ao chegar sua vez, cada um recomeça do ponto em que parou. Quando todas as casas estiverem ocupadas, vence quem tiver maior número de casas.

Variantes do Amarelinha:

Rocambole ou Caracol

Risca-se uma espiral, subdividida com linhás até o centro. A criança tem que ir pulando num pé só chutando pequena malha, dentro das subdivisões até chegar ao centro. Se a malha cair sobre a linha ou o jogador errar, este cede a. vez.

Pode-se também pular num pé só, indo e voltando. Quem conseguir completar a série sem errar, tem direito a escolher uma casa onde poderá descansar com os dois pés. Os demais terão de saltar essa casa. Ganha quem, no final, tiver maior número de casas.

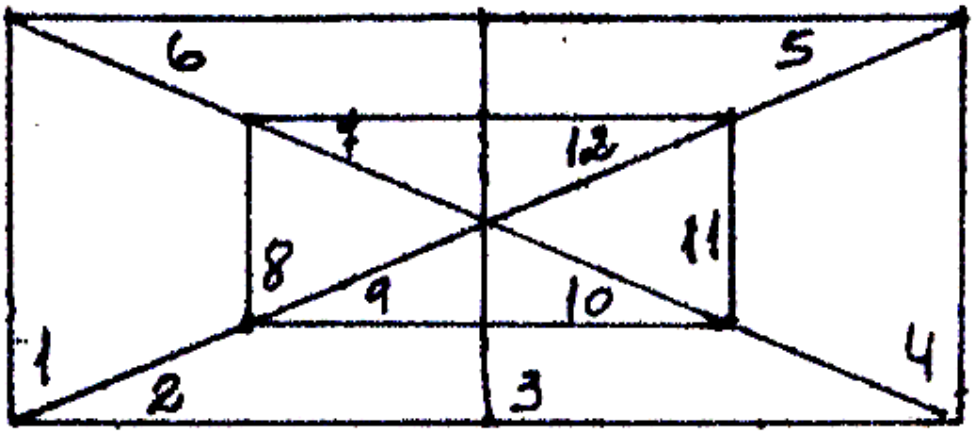


Queijo picado

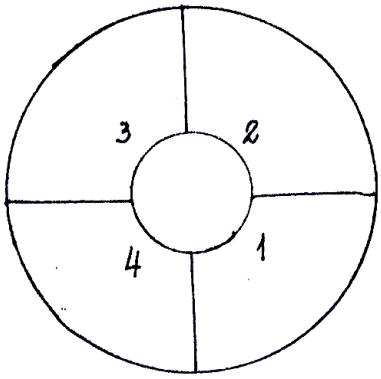
Risca-se no chão um retângulo grande. Dentro deste retângulo, risca-se outro menor. Traçam-se duas diagonais que se cruzam no centro comum aos dois retângulos. Uma linha reta corta ambos os retângulos na vertical, dividindo ao meio o lado maior dos retângulos. Ficam assim formados doze compartimentos, que são numerados.

A primeira criança a jogar atira um caco de pedra no compartimento n°1. Com um pé só pula para a casa dois e começa a empurrar com o pé o caco ate este sair do retângulo.

Assim continua o jogo, casa por casa, e sempre empurrando o caco até este sair do retângulo. É proibido pisar ou deixar a pedra cair nas linhas. Quando alguém erra, passa a vez para o seguinte..



Outra forma de jogar *maré* é a seguinte: faz-se um círculo grande e outro menor no centro. Divide-se o círculo grande em quatro partes iguais, finalizando as linhas divisórias na linha do círculo pequeno. Este é chamado de *descanso*. O jogo se processa da mesma maneira que o citado anteriormente, só que em círculo e tendo o meio como descanso



Maré

Faz-se um círculo grande e outro menor no centro. Divide-se o círculo grande em quatro partes iguais, finalizando as linhas divisórias na linha do círculo pequeno. Este é chamado de *descanso*.

O jogo se processa da mesma maneira que o citado anteriormente, só que em círculo e tendo o meio como descanso

Outra variante:

Pula-se com um pé só, chutando uma pedra, de casa em casa, em ordem crescente. Só se pode colocar os dois pés no *céu* ou na *terra.* Depois de jogar a pedra em todas as casas - até o n°10 - sem errar - a criança se coloca no céu e começa a andar pelas casas, de olhos fechados e cabeça voltada para o alto. Não se pode pisar na linha.

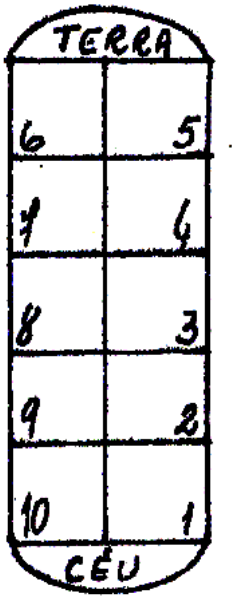
Enquanto a criança anda de casa em casa, ela vai perguntando: - *"Pisei?"* Se recebe resposta negativa continua. Conseguindo andar em todas as casas sem errar, começa uma outra etapa do jogo: a criança, de costas para a amarelinha, joga sua pedra, tentando acertar uma das casas sem atingir a linha. Caso consiga, essa casa passa a ser propriedade sua, podendo parar nela, noutra jogada, com os dois pés para descansar. Só seu dono pode pisar nela depois disso.

Há duas posições para jogar a pedra nessa etapa. A criança pergunta aos demais participantes:

- Alto ou baixo?
- Alto (ou baixo)!
- Catinga de barata!

Se o grupo responde "*alto"*, ela deve jogar a pedra por cima da cabeça. Se for *"baixo"*, o jogador, ainda de costas, abaixa-se e joga pelo alto da cabeça ou por entre as pernas. Quando alguém está pulando amarelinha e se sente cansado, pede permissão à *dona* - que é quem riscou no chão os quadros - para descansar os dois pés na casa onde está parado. Diz ela para a dona: *"- Vou ficar de molho"*. Aquela responde se pode ou não.

Quem cumpre todas as etapas do jogo sem errar, recomeça então outra série. Os demais continuam jogando normalmente, sem interromper a primeira.



É costume depois de jogar uma série inteira, andar ou pular com a pedra equilibrada em uma parte do corpo:

Pezinho

O jogador coloca a pedra sobre um dos pés e vai andando com os dois pés por todas as casas, sem pisar na linha.

Um dedinho

A pedra fica equilibrada na ponta de um dedo da mão. O jogador deve andar sem deixar a pedra cair.

Dois dedinhos

Carrega a pedra sobre dois dedos unidos.

Testinha

Vira-se a cabeça para trás e coloca-se a pedra na testa. Deve-se andar por todas as casas sem pisar na linha

Ombrinho

Andar com a pedra equilibrada no ombro.

Coxinha

Pula-se num pé só, segurando-se, com a mão, a perna dobrada. A pedra é colocada justamente nesta dobra, onde perna e coxa se encontram.

Mãozinha

Braço estendido, pedra nas costas da mão, vai-se pulando num pé só.

Bracinho

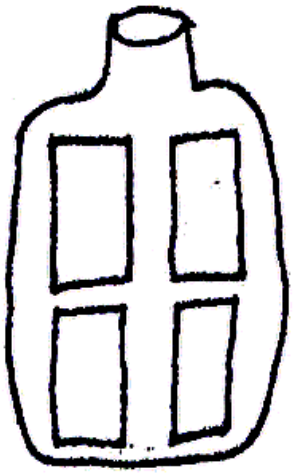
Com o braço estendido, palma da mão virada pra cima, coloca-se a pedra na articulação e vai-se pulando pelas casas.

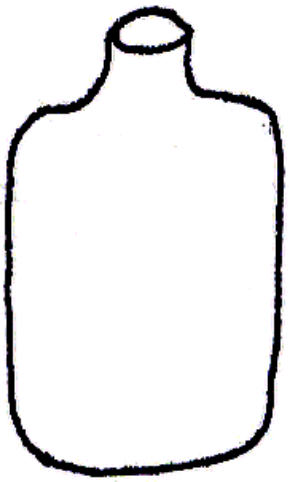
Garrafão

Desenha-se um garrafão no chão e dentro dele ficam as crianças. O pegador fica de fora esperando que alguém saia. Conseguindo alcançá-lo tem que bater nele até que retorne para dentro, o que só pode ser feito pela boca do garrafão.

Em outra variante o garrafão tem desenhados no seu interior quatro retângulos. As crianças, perseguidas pelo pegador, devem correr entre os retângulos, tentando não pisar nas linhas. Se falhar, deve fugir para uma linha marcada a certa distância a fim de livrar-se dos tapas aplicados por todos. Pode-se também, quando o número de participantes é grande, dividi-lo em dois grupos: metade dentro do garrafão e metade fora.

Correm todos, uns tentando entrar e outros tentando sair do garrafão Quem for alcançado, apanha do adversário.





3.5 JOGOS COM OBJETOS

São aqueles em que é necessário o uso de um objeto qualquer - um anel, uma pedrinha.

Passar anel

Jogo para ambos os sexos, também praticado por adultos. Crianças, sentadas lado a lado, de mãos postas, esperam que outra, previamente escolhida passe o anel. Essa outra, também de mãos postas, traz escondido o anel e vai introduzindo as mãos nas mãos de todos os parceiros. Deixa cair o anel discretamente entre os dedos de alguém que não deixa transparecer isto para os outros. Quando termina, pergunta a um dos participantes:

"Com quem está o anel?".

Se a criança acertar, será o passador na próxima rodada e, se errar, levará tantos *bolos* quantos a pessoa apontada em falso desejar. Esta deverá também dizer a intensidade dos tapas: *de pai* - forte; *de mãe* – leve; *de anjo* - mais leve ainda.

Foi observada uma variante na qual a criança que vai passar o anel diz o verso:

Pedrinha que passa, passa
Pedrinha que já passou
Quem ficar com a pedrinha
Coitadinha se queimou.

Nente, três marias, pedrinhas ou beliscas

Para esta brincadeira, cada jogador usa cinco pedrinhas lisas e arredondadas. Começa-se jogando as cinco pedras para o alto e recolhendo-as com a mão em concha. Em seguida, elas são espalhadas no chão. Atira-se uma para o alto e recolhem-se as outras quatro em movimento rápido, aparando com a mesma mão a pedra que desce.

Após catarem-se as pedras uma a uma, jogam-se outra vez as cinco pedras e apanham-se do chão duas de cada vez. A seguir, jogam-se as cinco pedrinhas, atira-se uma para o alto e tem que se tirar do chão três pedras e mais uma.

Na última fase, apanham-se as quatro do chão de uma vez só. Terminada esta etapa, as pedras são novamente jogadas. Faz-se então deslizar uma a uma, duas a duas, etc. por baixo da mão livre que é posta formando um arco com os dedos indicador e polegar.

Quebra-do-pote

Coloca-se um pote ou moringa pendurado numa corda. Cada participante, um de cada vez, deve, de olhos vendados e com um pau na mão, tentar quebrar o pote. Para desorientar o jogador, depois de vendar seus olhos, deve-se rodar a pessoa várias vezes.

Futebol com moeda ou jogo do prego

Num grande retângulo de madeira que reproduz um campo de futebol são presos estrategicamente alguns pregos - são os jogadores. A bola é um níquel que é impulsionado com o dedo ou uma palheta. O jogo consiste em fazer gols, o que ocorre quando a moeda avança e atravessa o local demarcado como tal.

Pé de galinha eu quebra-cabeça

É o conhecido *jogo da velha* agora riscado a giz no chão de cimento ou com um graveto, se o piso for de terra. Cada jogador, usando três pedrinhas, milho ou feijão, deve colocá-los seguidamente nas casas riscadas, formando uma linha reta, no que é dificultado pelo adversário que possui também três pedrinhas. Esse adversário, enquanto impede o jogo do outro, procura formar a seqüência das três casas. Ganha quem fizer mais seqüências.

3.6 JOGOS DE AÇÃO

São aqueles em que há muita movimentação, correrias, sustos e perseguição.

Piques

Há muitas modalidades dessa brincadeira de correrias e perseguições:

Uma criança, o pegador, escondendo o rosto, conta até dez (ou trinta e um) e termina dizendo: -*"Trinta e um de janeiro, lá vou eu"*. Os outros fogem tentando esconder-se. Quando termina a contagem, a criança que está no pique sai e tenta encontrar os outros. Se acha alguém e o toca com a mão ou diz seu nome, este sai da brincadeira.

Enquanto o pegador está à procura dos outros, todos tentam alcançar o pique; uma árvore, um poste, um parede. Se o conseguem, batem três vezes nele, dizendo: *"- Um, dois, três, pique!"*

O pegador será, na vez seguinte aquele que foi pego primeiro.

É a forma mais simples de pique. Quem for apanhado pelo pegador, torna-se imediatamente o pegador. Em alguns lugares, o pegador deve correr e tocar (dar tapinhas) em todos os companheiros, para que nova rodada se inicie. O último alcançado assume o papel de pegador.

Pique-polícia, pique-ajuda ou pique-Deus-me-ajude

O pegador corre procurando alcançar os outros. Cada um que e pego, passa a aiudar na perseguição. Quando termina a brincadeira, vai para o pique o que foi alcançado primeiro ou por ultimo, dependendo da combinação.

No pique-Deus-me-ajude o pegador ao tocar em alguém deve dizer: *"-Deus me ajude".*

Pique-ronda

As crianças riscam dois círculos no chão. Quem foi sorteado para o pique só abandona o local depois que todos se escondem. Para cada criança localizada, o pegador faz uma marca entre os círculos. O último avistado será o pegador na jogada seguinte.

Pique-picolé ou quatro cantos

Cinco crianças disputam quatro vértices de uma sala, pátio, coreto ou um quadrado riscado no chão. Quatro ficam nos cantos e trocam de posição com rapidez, enquanto o quinto tenta ocupar um dos lugares vagos durante os deslocamentos.

Pique-bandeira

Risca-se uma linha no chão para dividir o campo. De cada lado ficam cinco ou mais jogadores. Cada grupo tem a sua bandeira, que, em geral, é um galho de árvore ou pedaço de pau.

O jogo consiste eu tentar apanhar a bandeira do grupo adversário e correr para o seu campo. Para isso invade-se correndo o campo inimigo. Os donos do campo invadido devem persegui-lo e tentar *colar* o invasor, isto é, alcançá-lo com a mão.

Quando isso acontece, quem está colado só pode ser libertado por um companheiro, que tem de tocá-lo com a mão.

Pique de pular

Quem está no pique tenta alcançar um dos participantes da brincadeira. Quando consegue, a criança apanhada tem que abaixar-se e deixar o pegador pular por cima.

Pique-estátua

Ao se ver quase alcançada, a criança deve ficar imóvel como uma estátua. Se não conseguir, o pegador bate nela e passa-lhe o pique.

Pique-lateiro, pique-lata ou chuí.

Joga-se uma lata e os componentes do jogo dispersam-se, procurando esconder-se. O pegador sai à procura deles, retornando sempre até onde ficou a lata (ou pique). Quando avistar alguém, deve correr e bater a lata no chão três vezes: um, dois, três... um,

dois, três... um, dois, três... ou então dizer o nome daquele que foi visto, bater a lata três vezes no chão e dizer:
"Pique-lata!"
Pode-se salvar as crianças que foram vistas chutando a lata. Nesse caso, o pegador continuará o mesmo. Quando todos são descobertos sem assalto à lata, o pegador é aquele que foi descoberto primeiro.

Pique-baixo ou de abaixar
Quando está sendo perseguida, quase alcançada, a criança abaixa-se e livra-se assim do pegador.

Pique-alto ou pique-escada
Para ser agarrada, a criança tem que arranjar um lugar alto para subir. Se não conseguir, está com o pique. O último alcançado vai para o pique. Mais usado por meninas.

Pique-pau ou pique-folha
Para não ser pega, a criança deve segurar um pedaço de pau ou uma folha.

Pique-cola
Cada criança alcançada pelo pegador fica imobilizada (colada ao solo) até o final do jogo a não ser que um dos companheiros a salve, tocando-a com as mãos.

Pique-fruta.
Para livrar-se do pegador, a criança se abaixa e diz o nome de uma fruta. Não vale repetir nomes já falados. Quem for alcançado e não disser nome de fruta vai para o pique.

Pique-parede
Para se salvar a criança coloca a mão numa parede.

Pique-poste ou pique-bóia
Para não se deixar colar, deve-se bater três vezes num poste de iluminação.

Pique-quietinho
Assemelha-se à *cabra cega*: o grupo deve ser dividido - metade fica com os olhos vendados e deve agarrar os outros. Quando um dos pegadores pressente que há alguém por perto diz: *"-Quietinho!"* Este deve então ficar parado no lugar que estiver e o pegador, tocando nele, deverá identificá-lo.

Pique-bola
Espécie de queimado: a criança sorteada para o pique usa uma bola para atingir os companheiros. Muito usado por meninas.

Pique-pedra
As crianças escapam à perseguição andando sobre pedras.

Pique-baleia, mãe-da-rua ou pique-calçadinha
Formam-se dois partidos por sorteio (par ou ímpar) e alguém é indicado para ser a mãe da rua. Este fica no meio da rua e os demais nas calçadas. Devem atravessar a rua de um lado para outro, pulando num pé só, sem poder voltar. À mãe da rua compete segurar as crianças.

Quem é agarrado, passa a ajudá-la na tarefa de reter as demais. Quem fica próximo ao meio-fio pode ser puxado para o bando da mãe.
Nessa hora, uns batem nos outros porque o garoto puxado é ajudado pelos companheiros.

Pique-pneu

Duas crianças, cada uma com um pneu, são os pegadores. Devem jogar os pneus em direção aos outros. Se um deles pegar em alguém, este fica com o pneu e será o próximo pegador.

Pé-na-lata

Coloca-se uma lata num local qualquer. O pegador, cobrindo o rosto com as mãos, conta até vinte, enquanto os outros se escondem. O pegador então grita:
"-Vinte e um de janeiro, cada um no seu poleiro!"
E sai a procurar os demais que tentam sorrateiramente chutar a lata e marcar ponto.

Pique-rabo ou barrile-um

0 escolhido como perseguidor conta até dez e sai à procura dos demais. Quando vê alguém, grita:
" - *Barrile um!"*
Quem for visto tem que parar imediatamente,só voltando a correr se for alcançado por alguém que ainda não foi visto, que o salvará. O primeiro a ser visto é o pegador na outra vez.

Chicotinho-queimado

"Chicotinho-queimado
É muito bom
Quem olhar para trás
Leva um beliscão."

As crianças ficam em círculo. Uma outra, anteriormente sorteada, fica do lado de fora da roda. Com uma varinha (o chicotinho) na mão. Enquanto as crianças da roda, paradas, cantam a quadra, a de fora corre em círculos e coloca a varinha no chão, atrás de alguém. Enquanto cantam, não se pode olhar para trás. A que olhar leva um beliscão. Aquela que teve a varinha colocada atrás de si, pega-a e corre atrás da que deixou cair o chicotinho, que deve fugir, procurando ocupar o lugar deixado vago na roda. Se esta for alcançada, pode levar uma varada.
Outra versão: uma criança é sorteada para esconder o chicote. Retira-se para um lugar de onde não possa ser vista e esconde o "chicote". Depois de escondê-lo, grita para os outros:

"- Chicotinho-queimado!"

Todos se põem a procurá-lo orientados pelas exclamações de quem escondeu: "- Fulano está gelado" ou está frio, morno, quente, fervendo ou pegando fogo, conforme se aproxima ou se afasta do esconderijo. Quem achar o chicote vai escondê-lo então.

Batatinha frita

A criança sorteada para o lugar de batatinha frita põe-se de costas em relação às outras, distante alguns metros e de rosto "tampado". O objetivo do jogo é chegar à batata frita sem ser vista.
Todas devem andar ou correr enquanto o companheiro está de costas, dizendo:

"- Batatinha frita, um, dois, três!"

Ao terminar a contagem, todos devem ficar imóveis para não serem vistos em movimento pelo colega que se volta rapidamente tentando flagrar os outros. Se o consegue, aquele que foi flagrado deve voltar ao ponto de partida. Se não, mantêm-se no lugar onde está, aproximando-se cada vez mais da batatinha frita. O primeiro a tocá-la será na vez seguinte a batatinha frita.

Mãe canguera

"Mãe canguera
No bico da chaleira."

Assim cantam os *"filhos"* correndo da *"mãe"* que os persegue com uma vara. A primeira criança a ser alcançada sera a *"mãe canguera"* na vez seguinte. Quem for apanhado, deve ficar na posição que estiver. Não pode mais correr, até que os outros, que continuam fugindo, sejam apanhados.

Cabra-cega ou cobra-cega

Uma criança, o pegador, tem os olhos "tampados" com um pano ou lenço e deve pegar as que estão à sua volta, correndo.

Outra maneira de brincar: os jogadores vedam os olhos de um companheiro e perguntam-lhe:

- Cabra-cega, de onde você veio?
- Vim do moinho.
- Que foi que você trouxe?
- Pão e vinho.
- Me dá um pouquinho?
- Não.

Faz-se então com que a cabra-cega rode várias vezes em torno de si mesma, para que não possa saber para que lado está virada. Deve ela, a seguir, tentar pegar um dos colegas e adivinhar quem é. Se a cabra-cega conseguir adivinhar, o lenço será retirado de seus olhos e o colega pegado passará a ser a nova cabra-cega. Em caso contrário, continua a ser ela mesma.

Lenço atrás ou corre-cotia (corre-coxia)

O grupo forma uma roda, todos virados para o centro, de pé, as mãos livres. Um dos jogadores corre por fora da roda segurando o lenço (ou uma varinha, papel amassado). Deve deixá-lo cair atrás de um companheiro e sair correndo na mesma direção em que vinha. Ninguém pode olhar em volta nem para trás enquanto ele anda em torno da roda. O jogador escolhido apanha o lenço e sai em perseguição do que o jogou. Se este alcançar o lugar deixado vazio na roda, está salvo e o outro vai então passar o lenço. Caso seja agarrado, irá para o "choro" (centro da roda) e de lá só pode sair se conseguir se apoderar do lenço jogado atrás de algum companheiro. Este vai substituí-lo e o que estava no "choro" vai passar o lenço.

Em alguns lugares, a criança que está com o lenço deve dizer, enquanto anda em volta da roda, os seguintes versos:

"Corre cotia
Atrás da titia
Corre cipó

Atrás da vovó
Corre limão
Atrás do pião
Lencinho na mão
Caiu no chão.
”

Ou então:

“Corre coxia
De noite e de dia
Debaixo da cama
Da velha Maria
Corre cipó
Atrás da avó
Tem cachorrinho chamado Totó
Ele é bonitinho de uma banda só.”

Ao dizer a última frase, deixa cair o lenço atrás de alguém e sai correndo. A movimentação é a mesma já citada. Algumas vezes, a brincadeira é chamada *“ovo podre”*. Alguém, com uma espada na mão, fica andando pelo lado de fora. Se alguém olha para trás leva um beliscão. Todas as pessoas da roda devem procurar com a mão a espada. Se achar, vai passar então a espada; e se procurar e não achar, passa a ser o “ovo podre”.

Nós somos marinheiros

As crianças ficam dispostas em duas filas. Os grupos cantam, em diálogo:
- Nós somos marinheiros que viemos de longe de longe.
- Que vieram fazer?
- Muitas coisas.
- Exemplo.

Faz-se então um gesto, uma mímica indicando o que veio fazer. O outro grupo deve adivinhar. Quando isso é conseguido, as crianças do primeiro grupo devem sair correndo, perseguidas pelo outro grupo. As que são alcançadas devem passar para o outro lado. O grupo que terminar com o número maior de elementos s, ganha o jogo.

Pãozinho quente

As crianças formam diversas rodas. Uma criança é sorteada para procurar o pãozinho quente. Sai de sua roda, dirigindo-se à próxima. Quando pergunta pelo pãozinho, todos trocam as posições na roda. Quem perguntou deve procurar uma brecha, encontrar um lugar em qualquer das rodas. Quando isso acontece, quem perdeu o lugar passa a procurar o pãozinho.

Queimado

Jogo de bola, feita eu geral, com meias velhas e trapos. Dois líderes sorteiam para ver quem escolhe os jogadores primeiro. Todos são então agrupados em duas equipes. Riscam-se os campos, grandes o suficiente para corridas rápidas. Sorteiam-se ainda os campos e quem inicia o jogo. A bola deve ser jogada contra os adversários que, caso não consigam pegá-la com as mãos, estão “queimados”. Devem então abandonar seu campo

e ficar atrás do campo inimigo. O grupo que eliminar primeiro todos os adversários é o vencedor.

Numa outra versão, todos os componentes do jogo devem fazer no chão um buraco pequeno. Cada um faz o seu. Depois alguém pega uma bolinha e joga para acertar dentro dos buracos. O dono do buraco no qual ela cair deve apanhá-la com rapidez e correr para alcançar os outros que saem fugindo. Aquele que ele conseguir queimar tem que colocar una pedrinha em seu buraco. Se alguém é queimado quatro vezes, vai para o paredão, isto é, fica de frente para a parede enquanto os outros jogam algumas pedras procurando acertá-lo.

3.7 JOGOS TEATRAIS

Aqueles que são representações da vida familiar da criança; imitação da vida dos adultos da comunidade.

Boneca

As meninas são as mães, as bonecas as filhas. Além das bonecas industrializadas, é costume encontrarem-se bonecas feitas a mão, de pano, de sabugo de milho, de barro, de bombril; de isopor, da casca de melancia. Os cabelos são feitos de linha, de fiapos de espiga de milho; os olhinhos de botão ou bordados; o nariz e a boca, de linha ou pintados. Roupinhas, sapatos e enfeites são improvisados com graça e muita criatividade.

Mamãe, posso ir?

Um grupo de crianças, *"os filhos"*, fica de frente, a uma certa distância da outra que vai ser "a mãe". A primeira criança pergunta à mãe:

- Mamãe, posso ir?
- Pode.
- Quantos passos?
- Dez.
- De que?
- De canguru, caranguejo, cobra, elefante, cachorro, cabrito, formiga e outros.

A primeira deve então ir em direção à mãe pulando ou andando como o bicho determinado pela mãe. O jogo prossegue até que alguém chegue até a mãe. Essa criança será a nova mãe e tudo recomeça. É jogo muito popular entre as meninas e garotos pequenos.

Cabritinho

Uma das crianças, o cabritinho, fica agachado, afastado dos demais. O grupo vai lhe oferecendo coisas:

- Cabritinho, quer arroz? (quer leite? quer terra? quer cocô?)
-.Bé - é – é!

Se o oferecido agrada ao cabritinho, este avança e diz:

- Bééééé!

Quando alguém lhe oferece algo ruim, ele volta ao ponto de partida de costas. Se isto não acontecer, ele vence e o último a lhe oferecer algo, irá para o seu lugar.

Abobrinha

Jogo predominantemente feminino. Os personagens são a mãe, as filhas, o ladrão, o cachorro, o vendedor. A menina escolhida para ser a mãe, pergunta:

- Tem abobrinha para vender?

O vendedor responde:

- Tem, pode colher.

A mãe bate na cabeça das que estão em fila, dizendo:

- Essa tá verde, essa tá de vez, essa tá madura (é a escolhida).

A mãe diz então:

- Vou comprar cebolinha, etc., pra te preparar.

Quando ela sai, outra, que é o ladrão, rouba a escolhida. Quando ela volta, pergunta:

- Roubaram minha abobrinha, você viu?

- Não.

Outra é escolhida, novamente roubada e assim por diante até não sobrar nenhuma. A compradora vai procurar então, as abobrinhas (filhas). Acha a casa do ladrão, pede água. Comida. Trava-se então um diálogo:

Mãe - *Me dá um copo d'água?* (ou caneca)
Ladrão - *O copo está furado*.
Mãe - *Tem concha?*
Ladrão - *A concha tá furada.*
Mãe - *Tem um prato pra. emprestar?*
Ladrão - *O prato quebrou.*
Mãe - *Me empresta uma folha?*
Ladrão - *A folha rasgou.*
Mãe - *E um tapete?*
Ladrão - *Está rasgado.*
Mãe - *Deixa eu ir no banheiro?*

Ela vai entrando e descobre todas as abobrinhas. Avança e mete o pau no ladrão. Algumas vezes há um cachorro que guarda as abobrinhas. A cada roubo a mãe ralha com o cachorro pensando que ele é o ladrão, até que no fim ele também é roubado. A mãe então entra na casa do ladrão e dá-lhe uma surra.

Polícia e ladrão

Dois grupos de crianças:

Um grupo é de *"ladrões"* e o outro de *"polícias"*. Os polícias contam até 50 e os outros se escondem. Os polícias saem atrás dos ladrões. Quando estes são todos presos, os grupos se revezam. Combina-se com antecedência quantas vezes vão revezar. Não existe sorteio para ver quem vai ser polícia ou ladrão, a escolha é livre. Algumas vezes há *"delegacia"* para onde são levados os bandidos presos, que podem ser salvos pelos parceiros, aproveitando descuido dos polícias.

Mocinho e bandido ou bang-bang

É nítida a influência, nessa brincadeira tão popular entre os meninos, dos filmes da faroeste. Mocinhos e bandidos de posse de revólveres de brinquedo, “cavalos” de cabo de vassoura lutam, fogem. Há capturas, prisões, tiroteios, tudo ao sabor da imaginação infantil. Usam termos próprios na brincadeira: mocinho, mocinha, cara-pálida, bandido, xerife, *“mansoalto”* (mãos ao alto) *“camoneboy”* (*come on boy*), etc.

Comidinha ou casinha

Brincadeira de meninas, em pequenos fogões ou panelas fazendo cardápios de imaginação. Surgem as mães, os maridos os filhos e as comidinhas feitas em panelinhas de plástico, de lata, de barro e em tampinhas e os fogões de lata, de tijolos. Muitas vezes as meninas improvisam o fogão, as panelinhas e a mobília da casa com material apanhado no próprio local da brincadeira. Madeira, pedaços de telha e tijolo, papelão, latas usadas, caixotes, pedras, barro e palha são empregados, com muita criatividade, pelos menores na criação da ambiente que reproduza as cenas de sua vida doméstica. Faz-se bolo, pastel, carne de porco, usando terra semente, flores, frutinhas, folhas, água. 0 dinheiro usado para comprar coisas na vendinha é feito de pedacinhos de papel ou da folhas.

Feira

Barraquinhas são feitas de madeira para expor os produtos que vão ser *“vendidos”.* Os feirantes são garotos e os compradores são meninas que usam dinheiro feito de papel. Vende-se peixe (folhas) e chupetinha (flor vermelha, que, retirando-se o talo, tem gosto adocicado).

Venham cá, meus pintinhos

Os personagens são a galinha, os pintinhos e a raposa. A mãe fica num ponto, os pintinhos no lado oposto, bem afastados, e a raposa no meio. A galinha grita:

- Venham cá, meus pintinhos.

Os pintinhos:

- Tenho medo da raposa.

O diálogo é dito três vezes. Na última a mãe diz ainda:

- Venham cá, que está chovendo!

Os pintinhos correm então em direção à mãe e a raposa vai atrás. O primeiro agarrado será a raposa na próxima vez. A brincadeira termina quando todos são apanhados.

Comprar fitas

É um jogo de meninas. Escolhe-se uma vendedora e uma compradora. As demais crianças combinam com a vendedora que cores irão representar. A compradora vem e estabelece um diálogo:

- Quero um metro de fita.
- Que cor?
- Rosa.
- Não tem (caso ninguém tenha escolhido essa cor).

Quando a compradora acerta a cor, deve-se então rodar (representando o desenrolar do novelo) a criança que escolher essa cor tantas vezes quantas forem o número de metros desejados

A brincadeira prossegue até que todas as crianças tenham sido compradas.

Estátua

Brincadeira muito popular entre meninas. Em fila, as meninas esperam serem puxadas por outra escolhida. Esta pergunta sempre:

- Pimenta, pimentinha, pimentão ou sapatinho de algodão?

Quem escolher pimenta, é puxada normalmente; pimentinha é puxada devagar e pimentão, com muita força. A menina deve ficar imóvel, fazendo alguma pose. Se responder *"sapatinho de algodão"*, deve ser carregada no colo e virar estátua quando depositada no chão.

Quando todas já viraram estátua, a líder diz:

- Entrei no jardim de flores.
Não sei qual escolherei
Aquela que for mais bela
Com ela me abraçarei.

Abraça a estátua mais bonita, todas retornam à "vida" e a escolhida vai ser a líder na rodada seguinte.

Seu lobo taí?

Alguém é escolhido para ser o lobo. Afasta-se do grupo, esconde-se e trava o diálogo com os outros:

- Seu lobo taí?
- Tá fazendo barba!
- Seu lobo taí?
- Tá lavando roupa! Tá vendo novela!

Depois que o lobo diz que está fazendo alguma coisa a roda gira e todos cantam:

- Vamos passear no bosque, enquanto seu lobo não vem!

Em dado momento, o lobo responde que vai sair. Sai, então, de seu esconderijo e tenta pegar alguém, que passa a ser o lobo.

Há uma variante onde a figura do lobo é substituída pelo ratinho, que se coloca dentro de uma roda. Fora da roda fica o gato, que vai perguntando à medida em que anda em torno do círculo:

- Seu gato esta aí?
- Tá!
- Que horas são?
- Uma hora.
- Que horas são?
- Duas horas... (até 12 horas)

O rato sai da roda e o gato tenta pegá-lo.

Batizado

Escolhe-se um menino para ser o padre e um casal para os padrinhos. O padre batiza a criança (um boneco) com água. Depois do batizado vão todos *"almoçar"* na casa dos padrinhos.

Escolinha

Com mesas, carteiras improvisadas, quadro-negro (parede) e giz a *"professora"* passa o dever para os *"alunos"*.

Contrabando ou muamba

Enche-se um saco plástico com pedrinhas, papéis, retalhos, tampinhas; etc. Esconde-se o saco atrás de uma árvore. Algumas crianças são contrabandistas e outras, policiais. Os primeiros têm que apanhar a *"muamba"* sem que os policiais vejam.

Turista

Pendura-se, com barbante, uma caixinha no pescoço. É a *"máquina fotográfica".* Coloca-se chapéu e óculos escuros. A brincadeira consiste em ficar, caracterizado dessa maneira, passeando pelo mato, entre as árvores, "fingindo que é a Floresta Amazônica".

3.6 OUTROS JOGOS

Tasquinho, tasquim ou papa-tudo

A criança que estiver comendo alguma coisa tem que dizer rapidamente para os colegas*: "- Licença!"*

Isso lhe dará o direito de comer sossegada. Se alguém lhe disser: "- *Tasquinho!"* antes dele falar, terá que dar um pedaço a essa pessoa. Se alguém falar: "- *Papa-tudo!"* a criança terá que dar tudo que estiver comendo.

Bente-que-bente-ó-frade ou boca de forno

Uma criança, o líder; trava o diálogo com os companheiros:

Líder - *Bente que bente ó frade!*
Todos - *Frade!*
Líder- *Na boca do forno!*
Todos - *Forno !*
Líder - *Tirar um bolo!*
Todos - *Bolo!*
LÍder - *Tudo que o seu mestre mandar...*
Todos - *Faremos todos!*
Líder - *Se não fizer...*
Todos - *Levaremos bolo!*

O *"mestre"* distribui, então, tarefas aos demais: apanhar uma pedra, uma flor, um palito de fósforo, caroço ou casca de manga, uma fruta, uma folha. A complexidade da tarefa vai depender da idade dos participantes. Quem não conseguir executar a ordem ou for o último a chegar, leva bolos (tapas na palma da mão). O castigo é determinado pelo grupo: o número de bolos e a força dada aos mesmos. Estes podem ser de anjo (*fraco*), de pai (*forte*) ou de mãe (*médio*).

Pêra, uva ou maçã ou salada mista

As crianças sentam no chão, em círculo, e uma delas tem o rosto "tampado". Vai-se apontando uma a uma e perguntando; - *É essa?* Quando a criança de olhos vendados concorda, pergunta-se se prefere pêra, uva:, maçã ou salada mista. Pêra significa um abraço; uva, um beijo no rosto; salada mista, um beijo na boca.

Berlinda

Alguém é escolhido para ficar na berlinda e fica a certa distância dos demais, que lhe atribuem qualidades e defeitos ditos em voz baixa, à líder. Esta inicia então o diálogo com a que está na berlinda:

- Disseram que você é bonita, feia, magra... Qual você escolhe?
- Escolho quem me chamou de bonita.

A escolhida vai então para a berlinda, e repete-se o processo. Brincadeira mais comum entre as meninas.

Mandrake

Duas crianças combinam brincar, formalizando o trato ao entrelaçar os dedos mínimos. Devem ficar sempre em guarda depois disso. Quando se encontram, deve-se dizer rapidamente:

- Mandrake aí, licença!

O outro deve ficar imóvel até que esteja liberado pelo companheiro que diz:

- Pode sair!

Jogo da verdade

Meninos e meninas sentados em roda, uma garrafa no meio. Alguém fica no centro e roda a garrafa deitada. Quando a garrafa
pára de rodar, aquele que está no centro faz uma pergunta àquela que ficou bem em frente à boca da garrafa. A pessoa é obrigada a responder com a verdade.

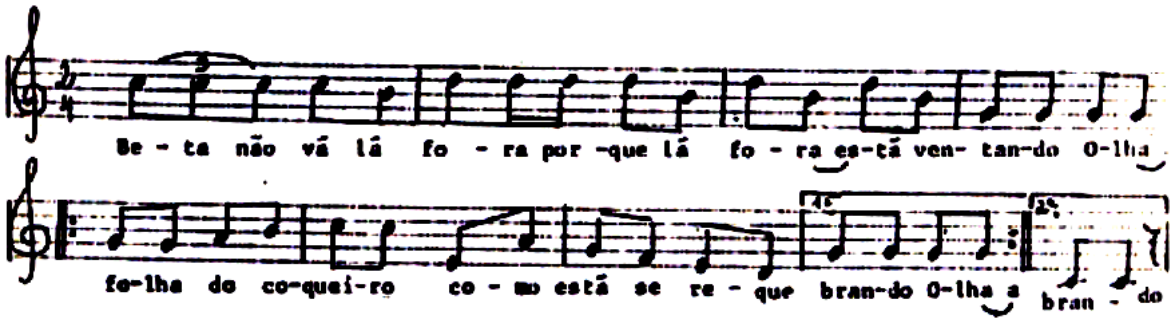
Mamão podre

Ficam todos sentados e um deles, previamente escolhido, tem os olhos cobertos com um pano e os ouvidos tapados com algodão. Cada criança escolhe um nome de fruta. Alguém chama uma menina pelo nome da fruta, e esta deve então bater na que esta para adivinhar, correr e tornar a sentar. O líder pergunta quem bateu e se a do centro não acertar, todas a chamam de “mamão podre”. Se acertar, deve indicar alguém para continuar a adivinhar.

3.7 *CIRANDINHAS*

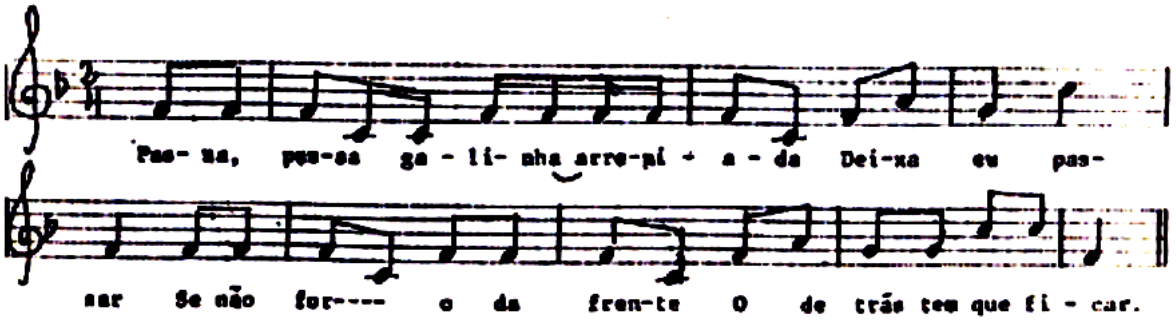
Rondas infantis são as brincadeiras de roda. As crianças, de mãos dadas, rodam e cantam. Algumas vezes, a movimentação é enriquecida com pulos, rodopios, cumprimentos, salamaleques.

Folha de coqueiro (Araruama)

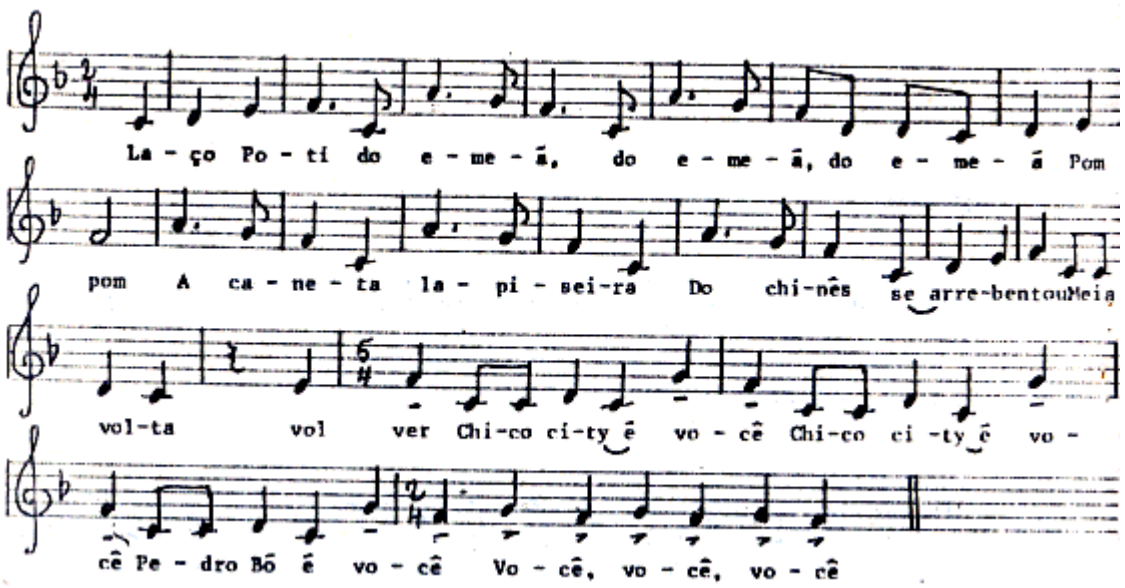


Modo de brincar:

Um círculo único, sem destaques. Na primeira parte da música, todos cantam enquanto a roda gira. Na parte final, cada criança requebra no seu lugar, imitando movimentos de palha de coqueiro ao vento.

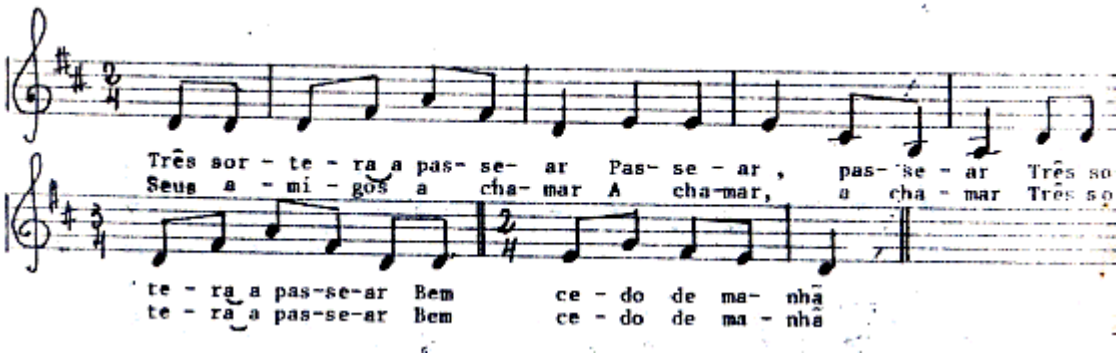
Galinha arripiada (Saquarema)

Modo de brincar:

A movimentação e a mesma do "Passaraio"

Laço Poti (Paraty)

Modo de brincar:

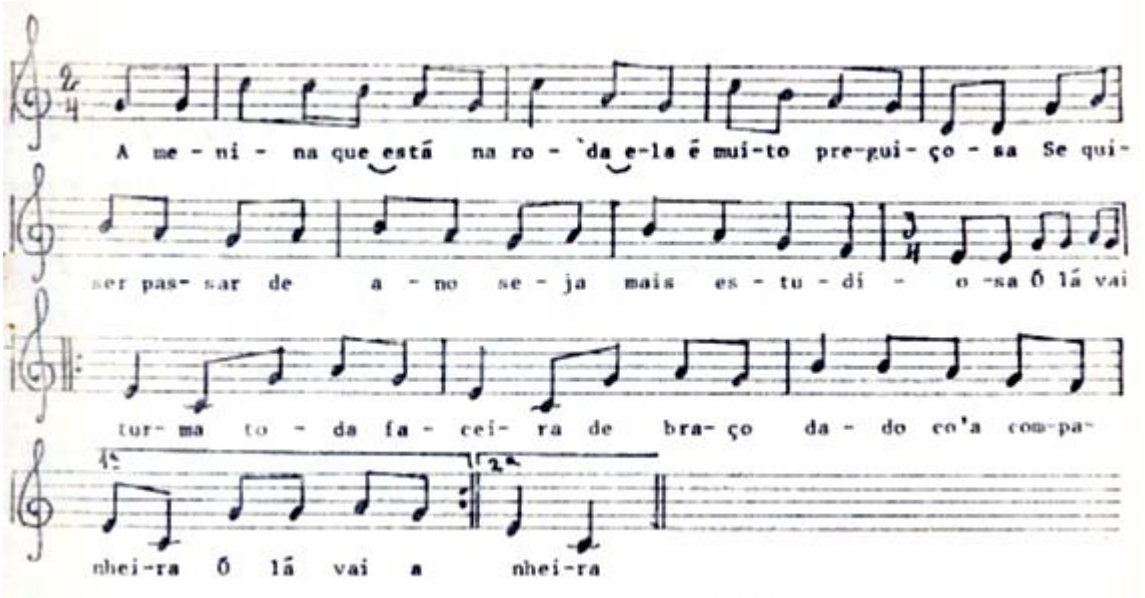
Roda simples, sem destaques. Quando a letra ordena "volver", cada participante escolhe um par, que se defronta e faz movimentos com as mãos batendo palmas e, a seguir, batendo as mãos espalmadas e cruzadas no ritmo da melodia (semelhante ao "Pirolito que bate,bate").

Três sortera (Cantagalo)

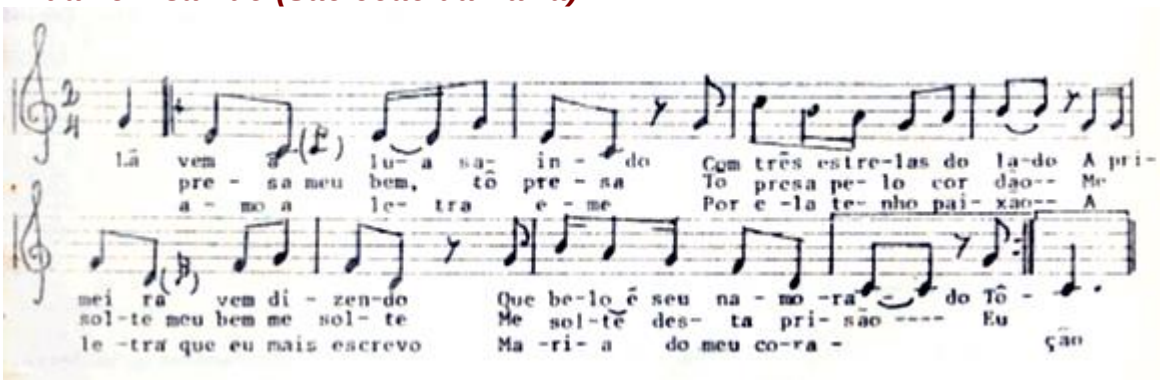


Modo de brincar:

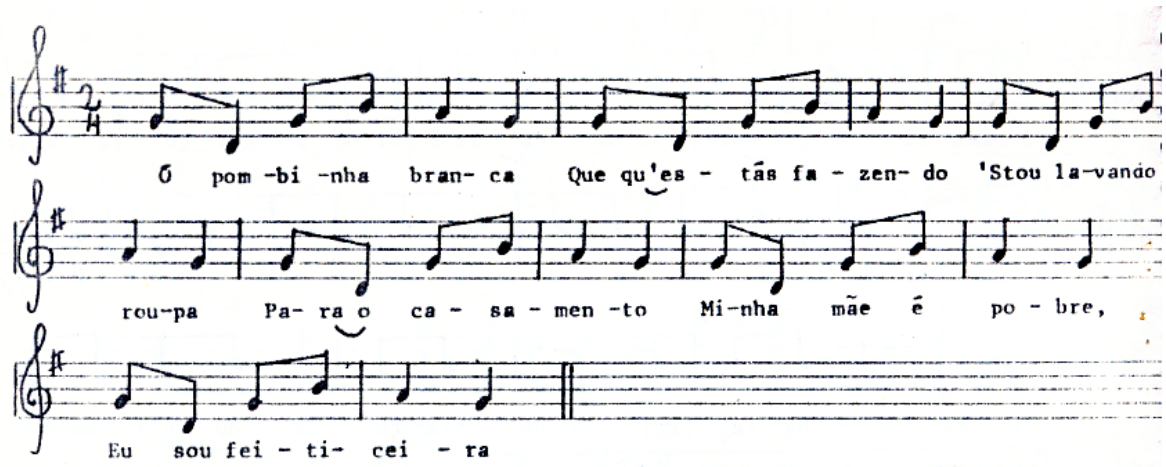
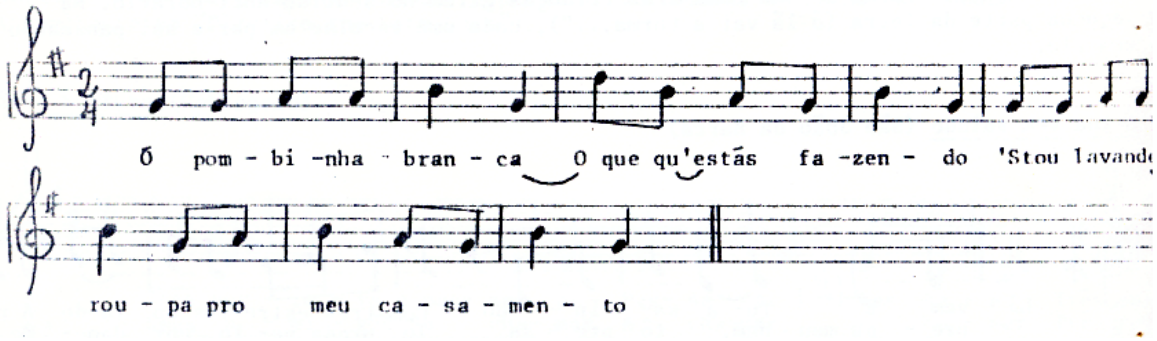
As crianças formam uma roda com três meninas em destaque no centro, dando os braços e andando de um para outro lado, enquanto todos cantam a primeira estrofe. No segundo quadro, três meninos se encaminham para o centro e cada um tira uma, voltando com elas para a roda.'

Menina que está na roda (São João da Barra)

Modo de brincar:
Forma-se uma roda e as crianças giram no sentido anti-horário. Na segunda parte da letra ("ó lá vai a turma..."), cada uma escolhe um par e sai passeando com ele.

A lua vem saindo (São João da Barra)

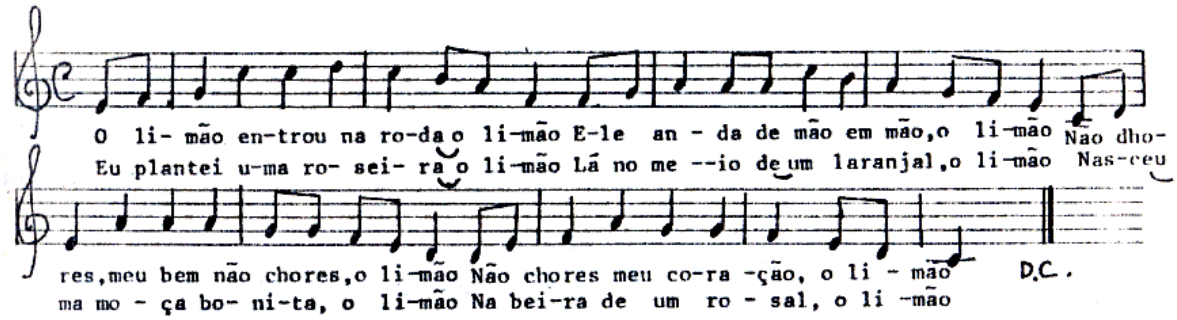


Modo de brincar:
A roda é formada por casais, de mãos dadas, e uma menina sem par, que fica no centro. Seu nome é dito quando cantam: "que tem namorado" Ela então, cantando sozinha, escolhe um dos meninos para ser seu par. Quando termina de cantar, outra menina (a que era par do garoto escolhido) vai para o centro da roda, e a brincadeira reinicia.

Pombinha branca (Macaé)

Pombinha branca (São João da Barra)

Obs.: O restante da letra é declamado.

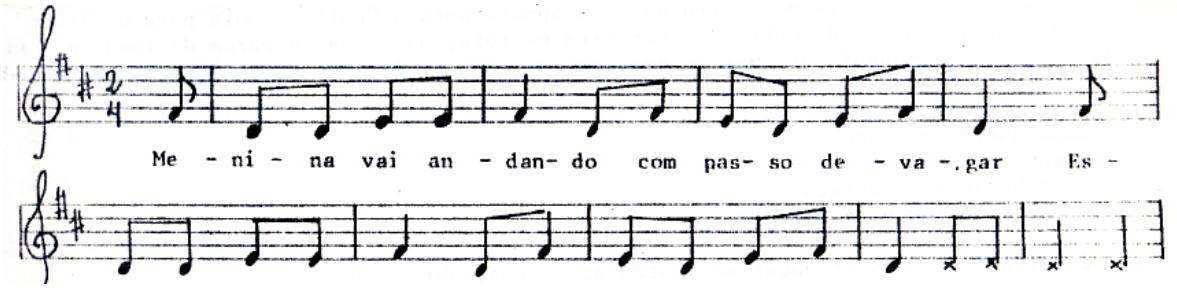
Modo de brincar:
A roda canta toda a melodia fazendo os gestos determinados pela letra.

O limão (Paraty)

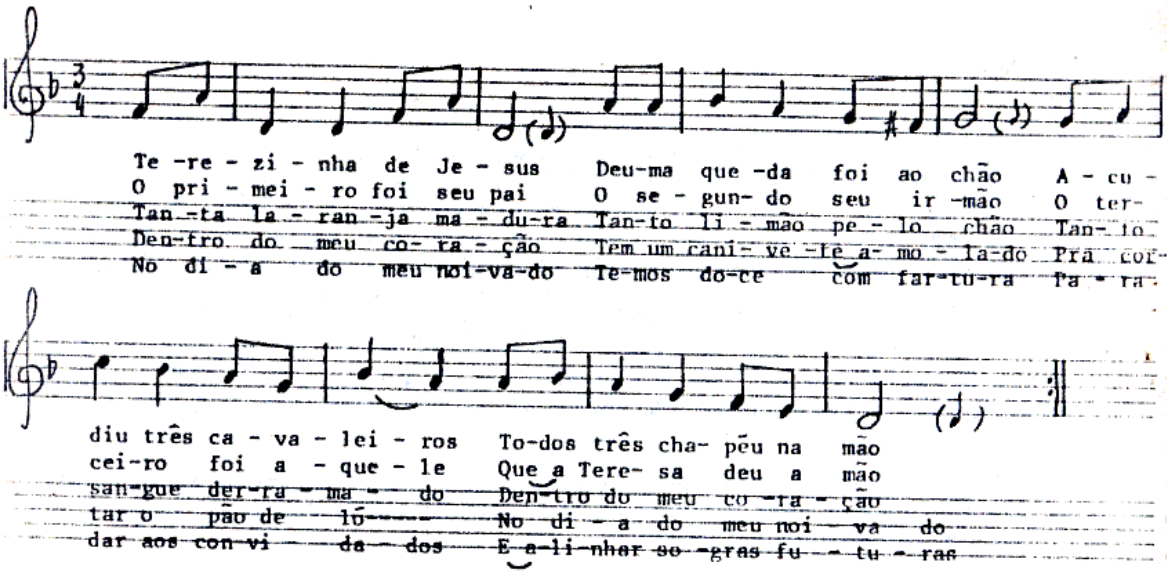


Modo de brincar:
Uma criança fica no centro da roda e deverá identificar, ao final da música, com quem está o limão ou outro objeto qualquer que as demais crianças, às escondidas, vão passando de mão em mão.

Menina, vá andando (Paraty)



Modo de brincar:
Uma criança fica em destaque no centro da roda e caminha livremente, enquanto as demais cantam a primeira quadra. Quando a letra diz "Pilão, seu sal é de trá-lá-lá", a criança em destaque escolhe alguém da roda, e pula de mãos dadas jogando para frente, ora um, ora outro pé. A criança escolhida será aquela que irá para o centro da roda.

Terezinha de Jesus (São João da Barra)

Modo de brincar:

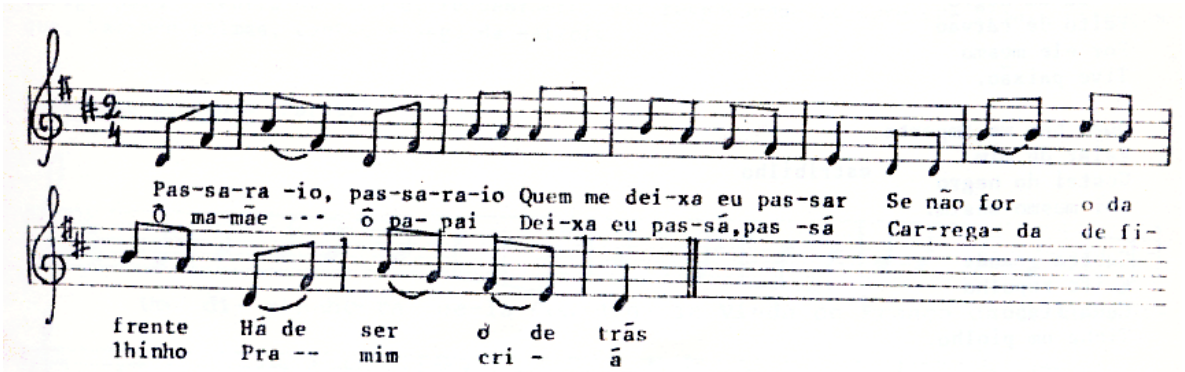
Enquanto a roda gira, uma das meninas fica no centro. Na segunda estrofe, a criança que se encontra no centro da roda aponta para o "pai", depois para o "irmão"; a seguir, aperta a mão da outra. Na terceira estrofe, as crianças param de rodar e ficam batendo palmas, enquanto as duas em destaque no centro, de mãos enlaçadas, ficam rodando:

Da laranja quero um gomo
Do limão quero um pedaço
Do moreno mais bonito
Quero um beijo e um abraço
(As duas se beijam e se abraçam)
No terceiro verso, as crianças se juntam aos pares, abraçando-se.

Variante: (todas cantam enquanto rodam):

Tanta laranja madura
Tanto limão pelo chão
Tanto sangue derramado
Dentro do meu coração
As duas crianças param de rodar e põem as mãos sobre o coração.
Dentro do meu coração
Tem um canivete dourado
Pra partir o pão-de-ló
No dia do meu noivado
As duas ficam rodando no ritmo das palmas das demais, o ritmo vai acelerando sempre.

No dia do meu noivado
Tem um doce com fartura
Pra partir com os convidados
E com a minha sogra futura

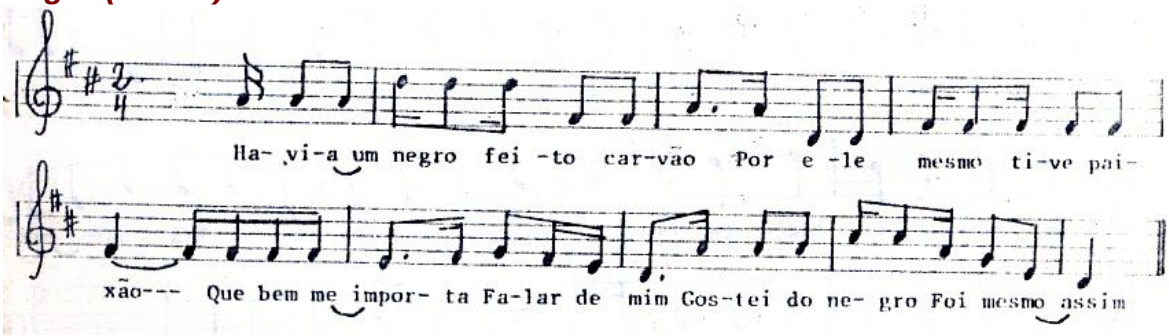
Passaraio (Macaé)

Modo de brincar:

Duas crianças dão as mãos ao alto, formando um arco, sob o qual passarão as demais, organizadas em fila única. Ao terminar a cantoria do primeiro verso, a última criança da fila é "presa" pelas duas que formam o arco. Sussurrando, propõem-lhe uma escolha entre duas palavras-código representativas de cada uma das do arco, previamente combinadas entre elas. Ao fazer sua escolha, a que estava presa deverá se colocar por detrás da que representa essa palavra-código. A brincadeira prossegue com novas "prisões" e novas definições pelas outras crianças. Quando a fila termina, a criança do arco que estiver com mais crianças atrás de si será a primeira da fila quando a brincadeira reiniciar.

Encontrou-se uma variante na qual as crianças executam a mesma coreografia, e cantam o seguinte verso:

Ô mamãe, ô papai
Deixa eu passá, passá
Carregada de filhinho
Pra mim criá

Piuí, piuí, piuí
(Imitam apito de trem)

Negro (Macaé)

Modo de brincar:

Durante os solos, as crianças giram na roda, de mãos dadas. No estribilho soltam as mãos e cada um requebra no seu lugar, batendo palmas.

Letra completa:

Havia um negro
Feito de carvão
Por ele mesmo
Tive paixão.

Quem bem me importa
Falar de rnim
Gostei do negro
Foi mesmo assim.

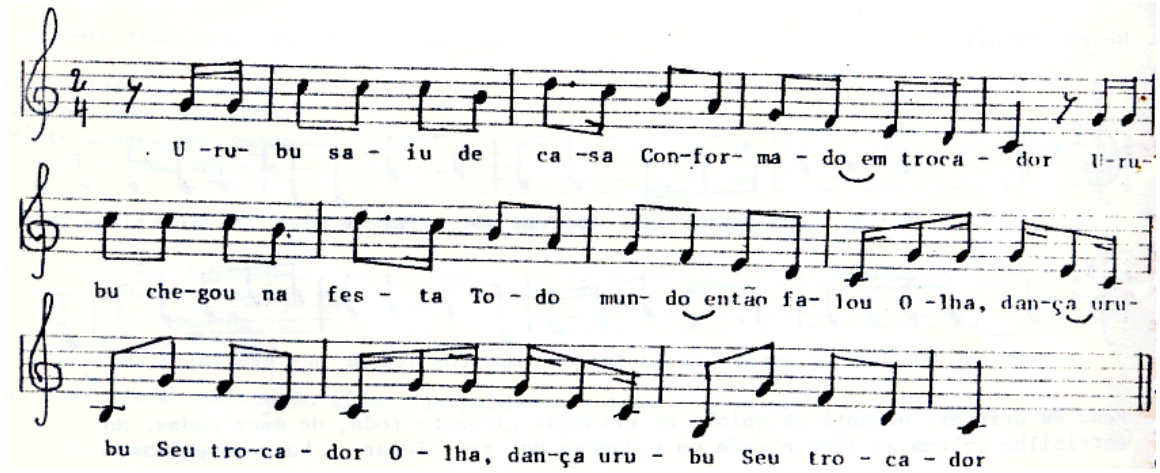
Cabeça grande
Feito repolho
Cada fiapo
Tinha um piolho.

Orelha grande
Porém pontuda
Ainda por cima
Era cascuda.

Nariz tão grande
Feito batata
Cada buraco
Cabia uma rata.

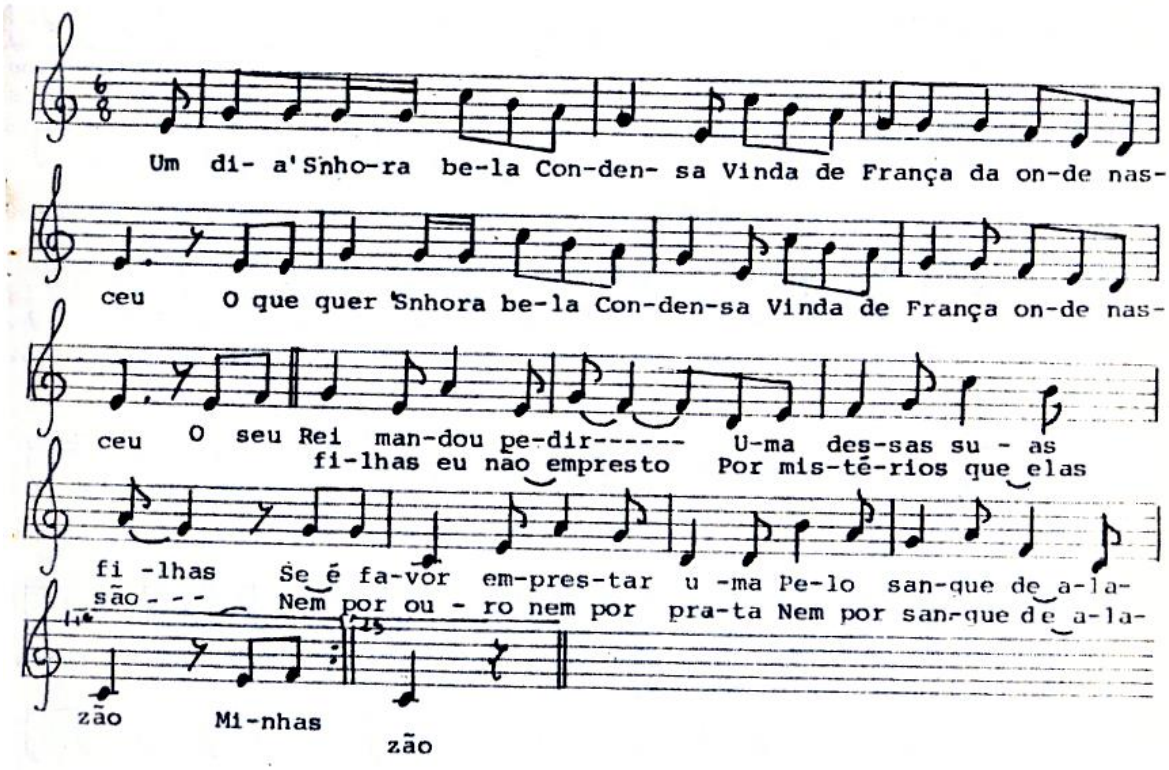
Olhinho pequeno
Delicadinho
Tinha remela
La no cantinho.

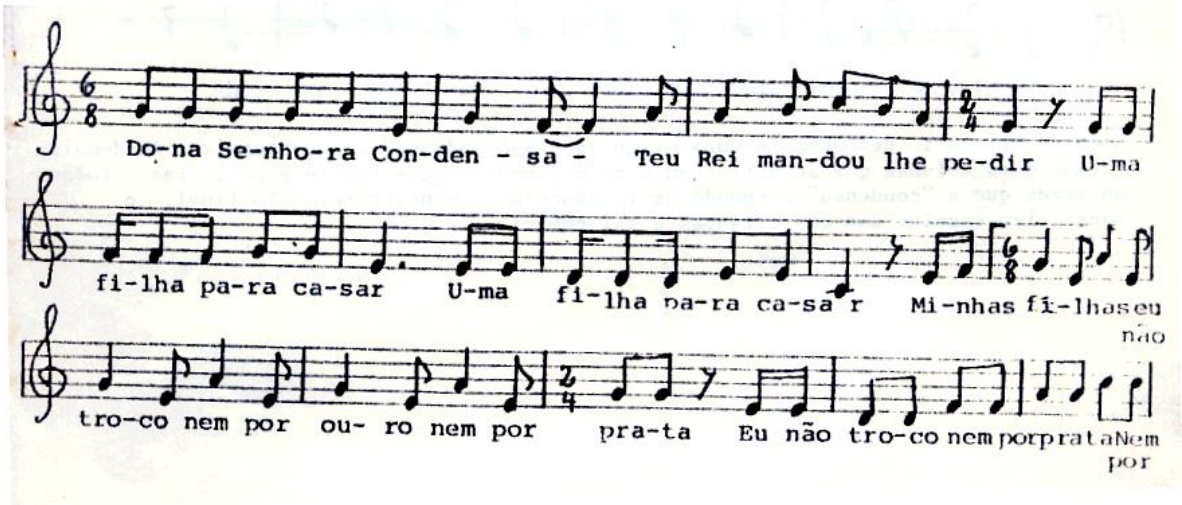
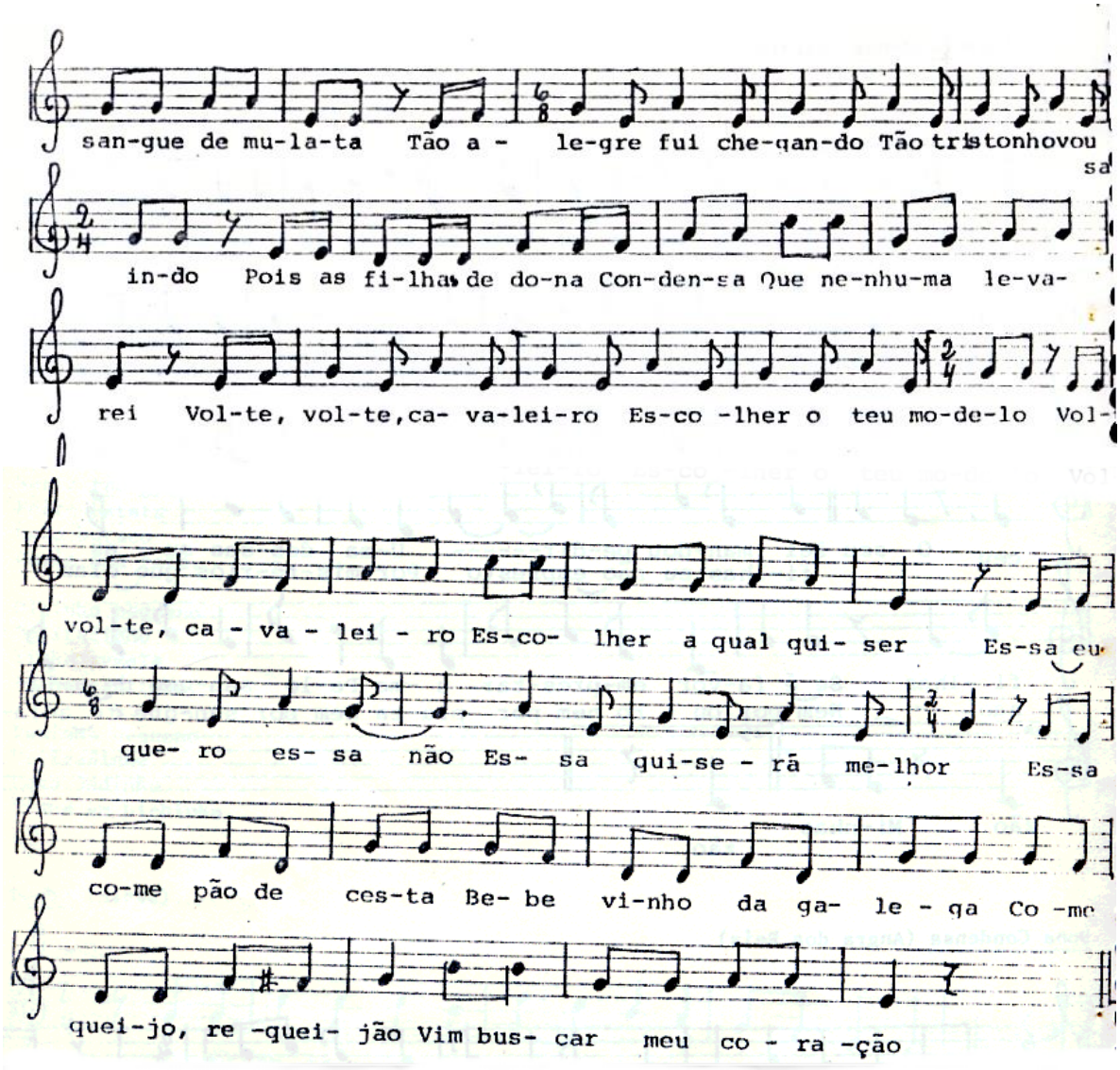
Pezinho pequeno
Delicadinho
Cada dedinho
Tinha um bichinho.

Urubu (Macaé)

Modo de brincar:

Uma criança fica fora da roda – é o urubu. Na primeira estrofe, ela se dirige para o centro da roda e, requebrando, vai respondendo ao coro das demais crianças que, batendo palmas, cantam a segunda estrofe.

A Senhora Condensa (Paraty)

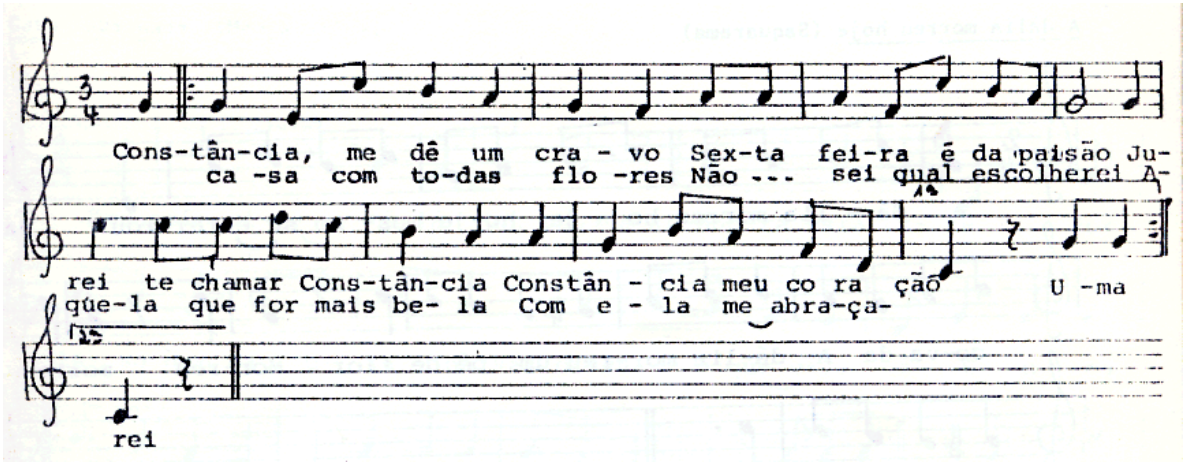


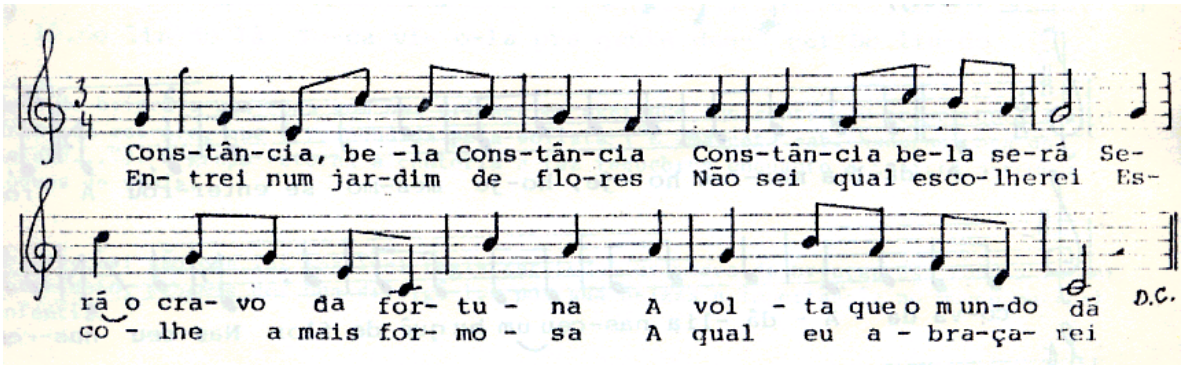
Dona Condensa (Angra dos Reis)



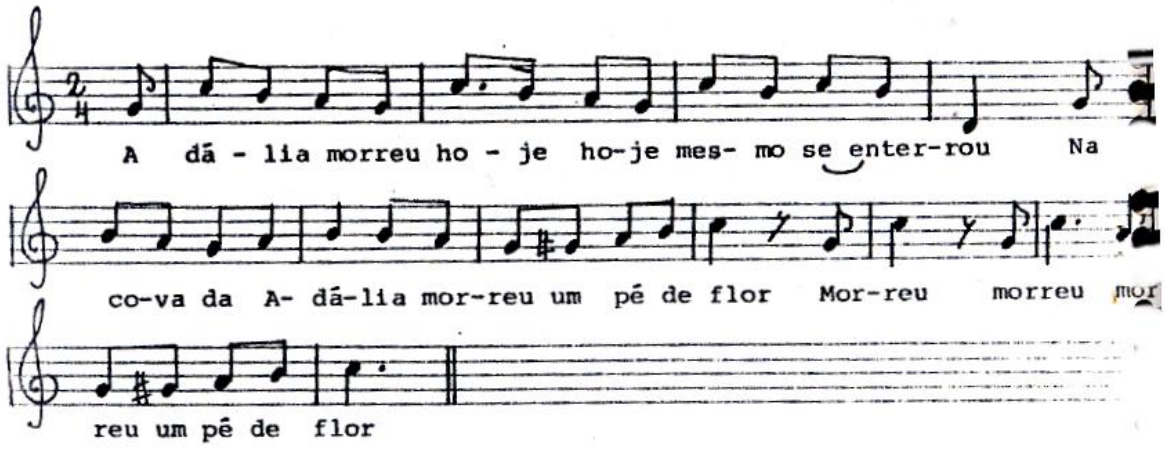
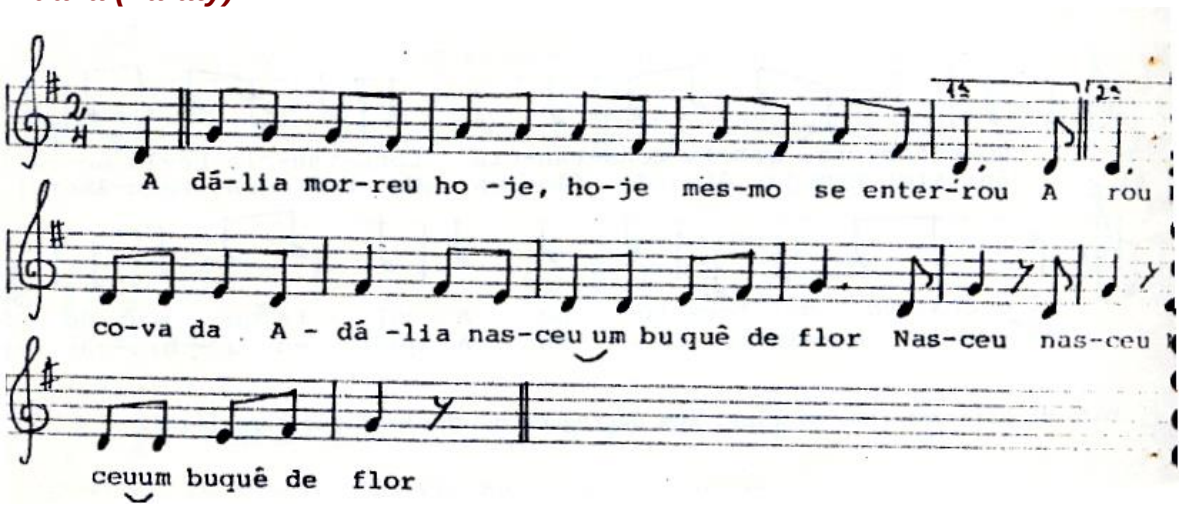
Modo de brincar:

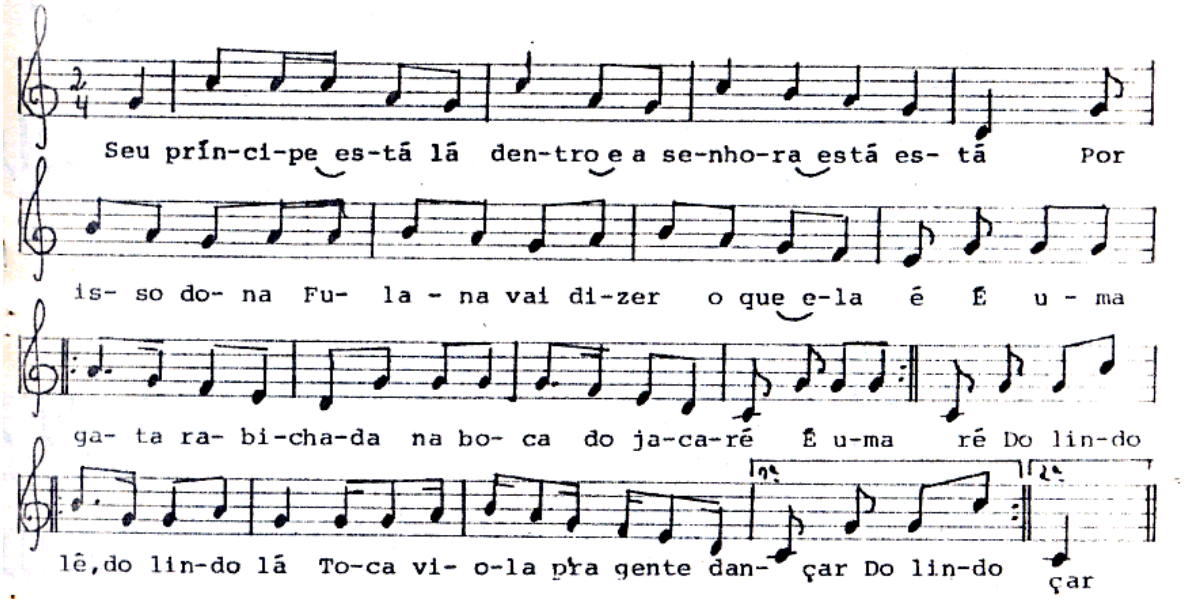
Destacam-se duas crianças – a "condensa" e o mensageiro. As demais formam duas colunas que se defrontam e se movimentam para frente e para trás todas as vezes que a "condensa" responde às indagações do mensageiro. Ao final, o mensageiro escolhe uma das crianças e sai com ela.

Constância (Paraty)

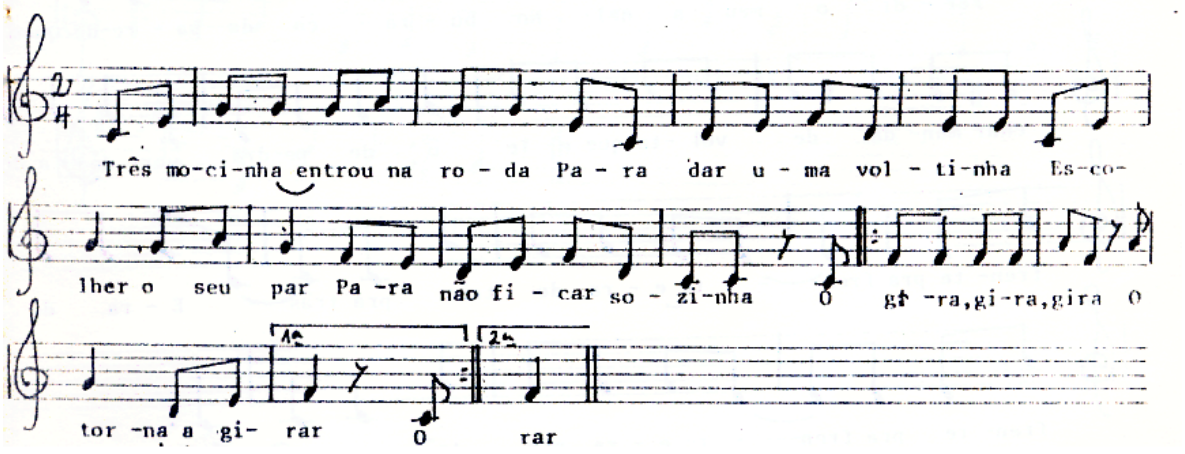
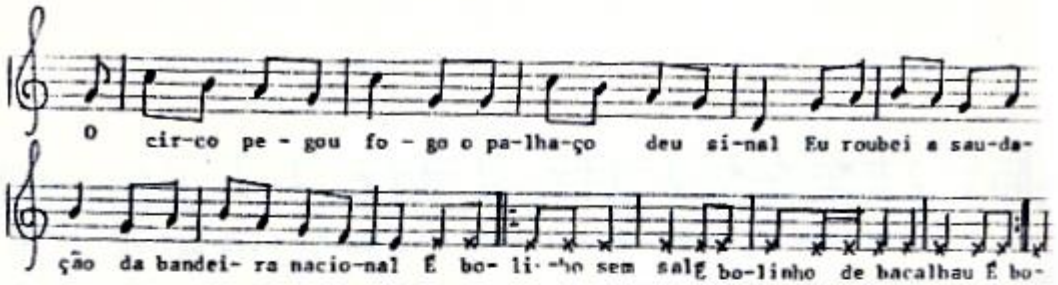
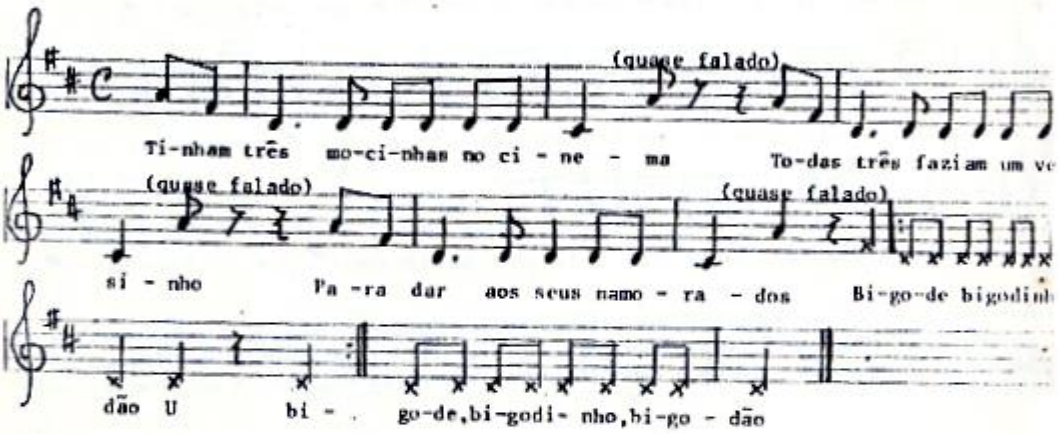
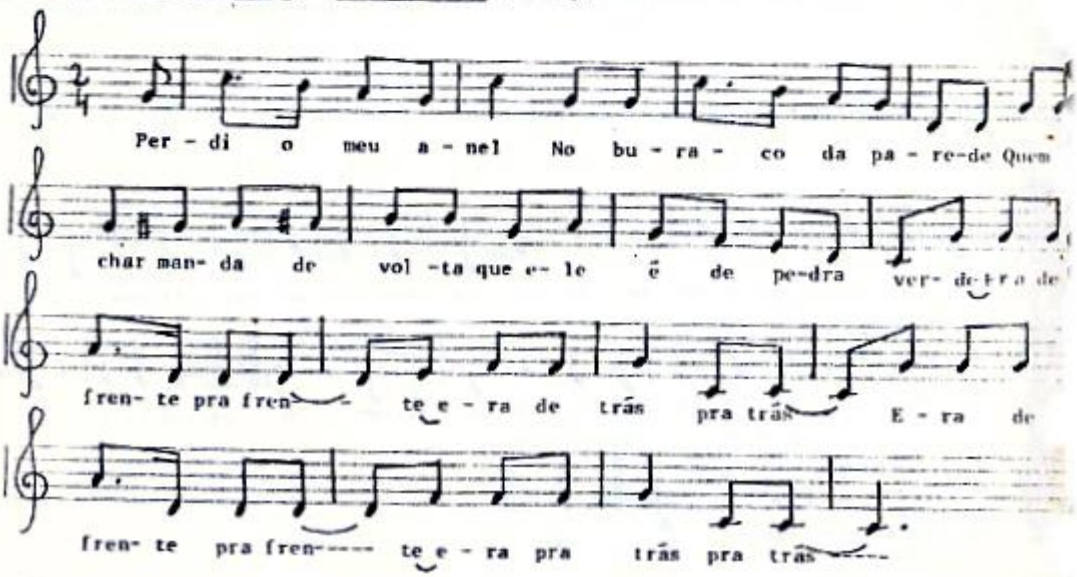


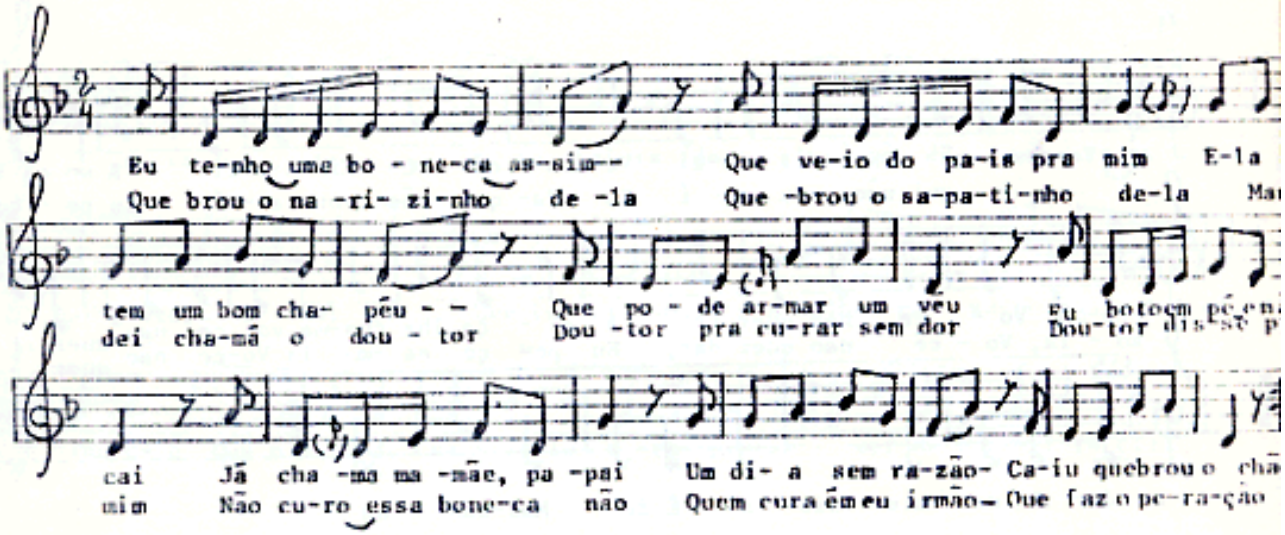
Constância (Angra dos Reis)

Modo de brincar:
Roda simples, sem destaques ou movimentação específica.

A dália morreu hoje (Saquarema)

A dália (Paraty)

<u>Modo de brincar:</u>
Roda simples que gira durante a primeira estrofe. No estribilho ("morreu, morreu..." ou "nasceu, nasceu..."), todos pulam nos seus lugares, jogando à frente ora um, ora outro pé.

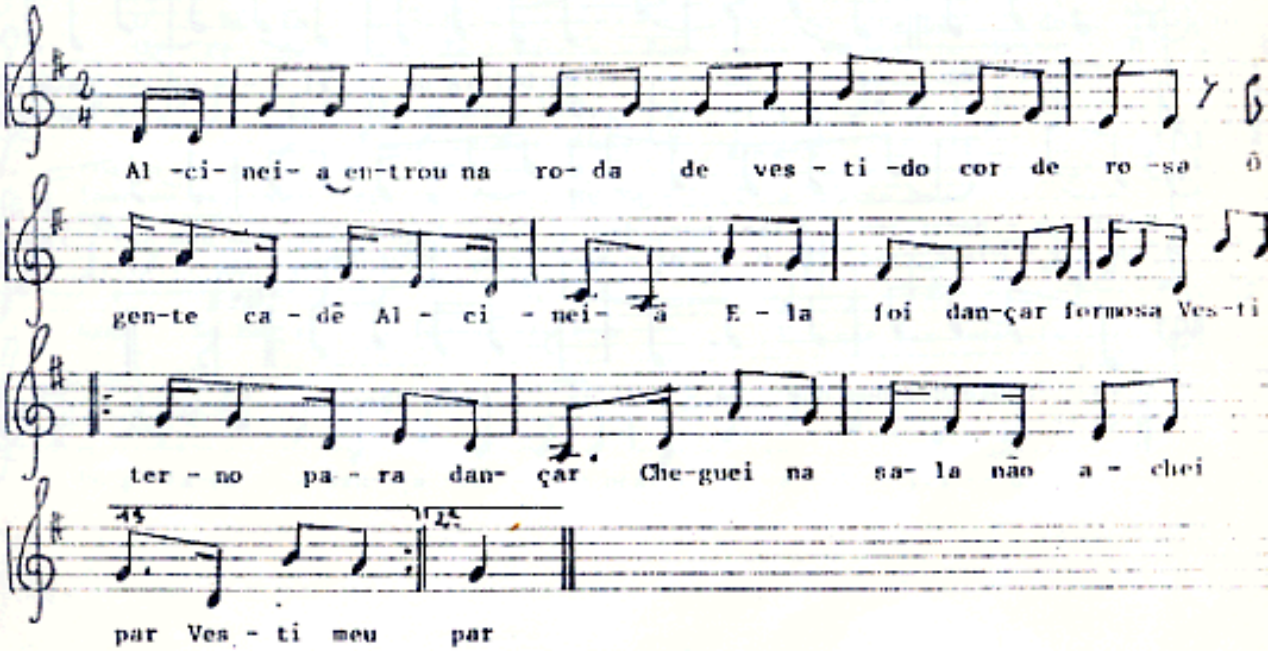
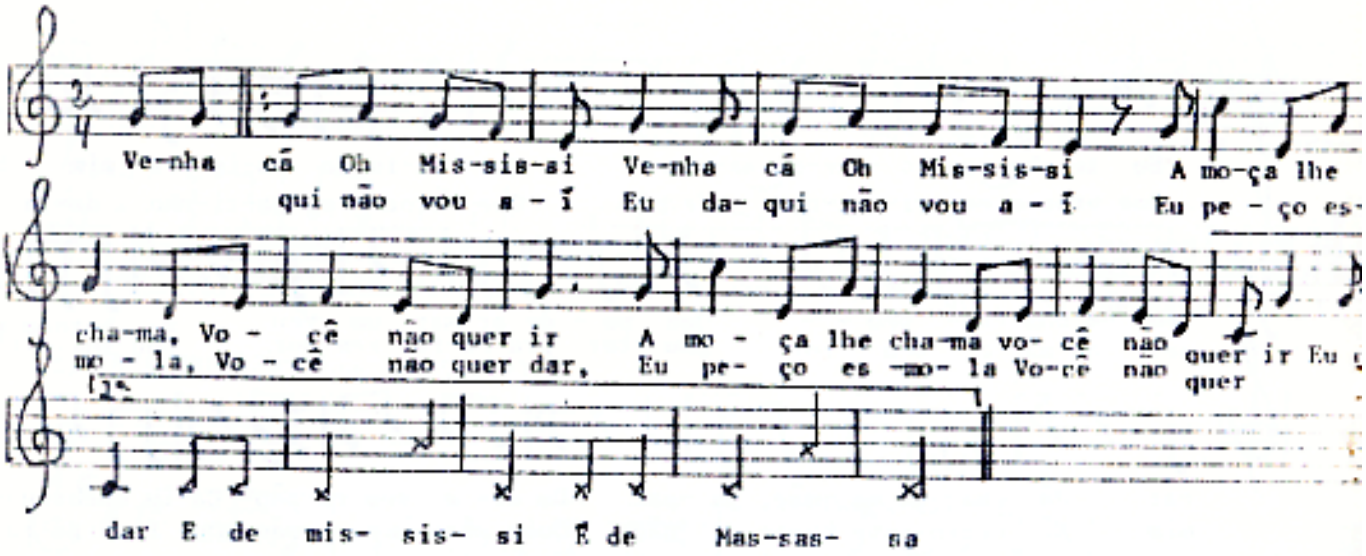
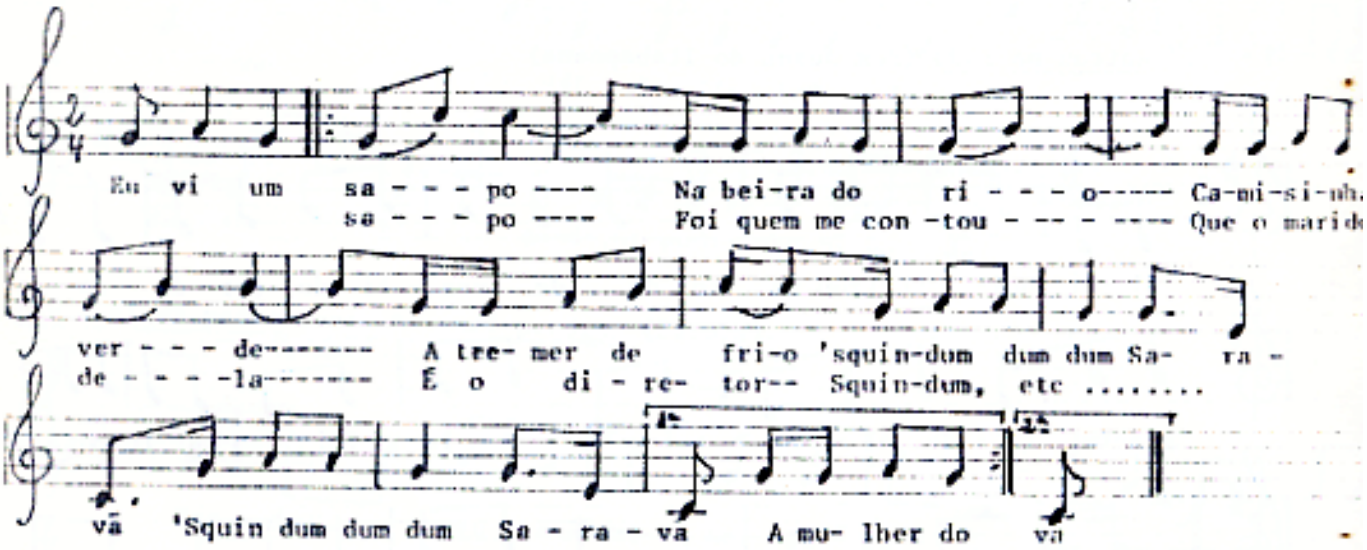
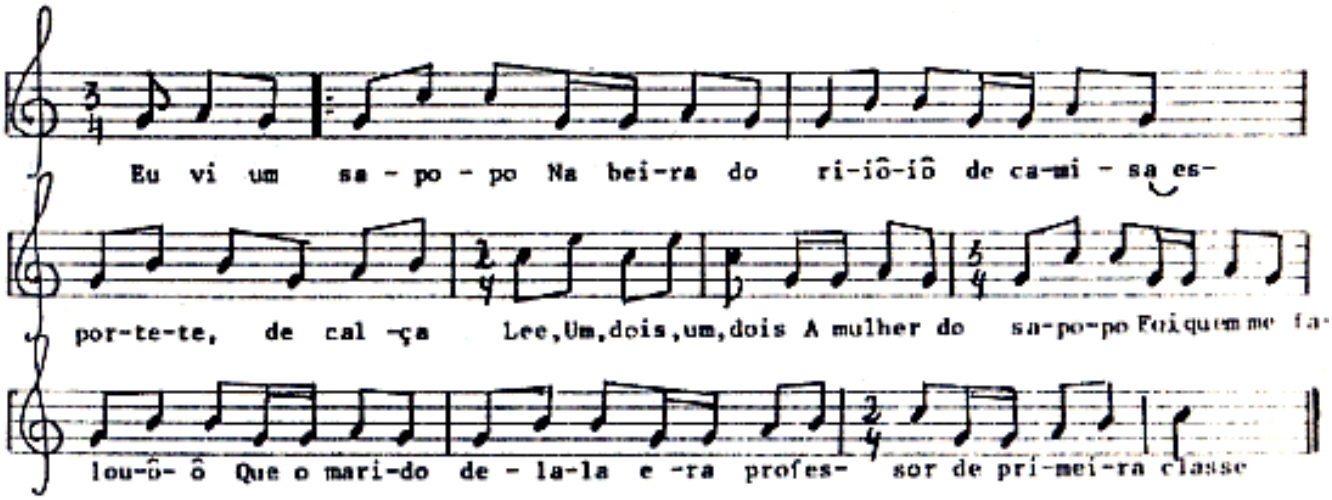
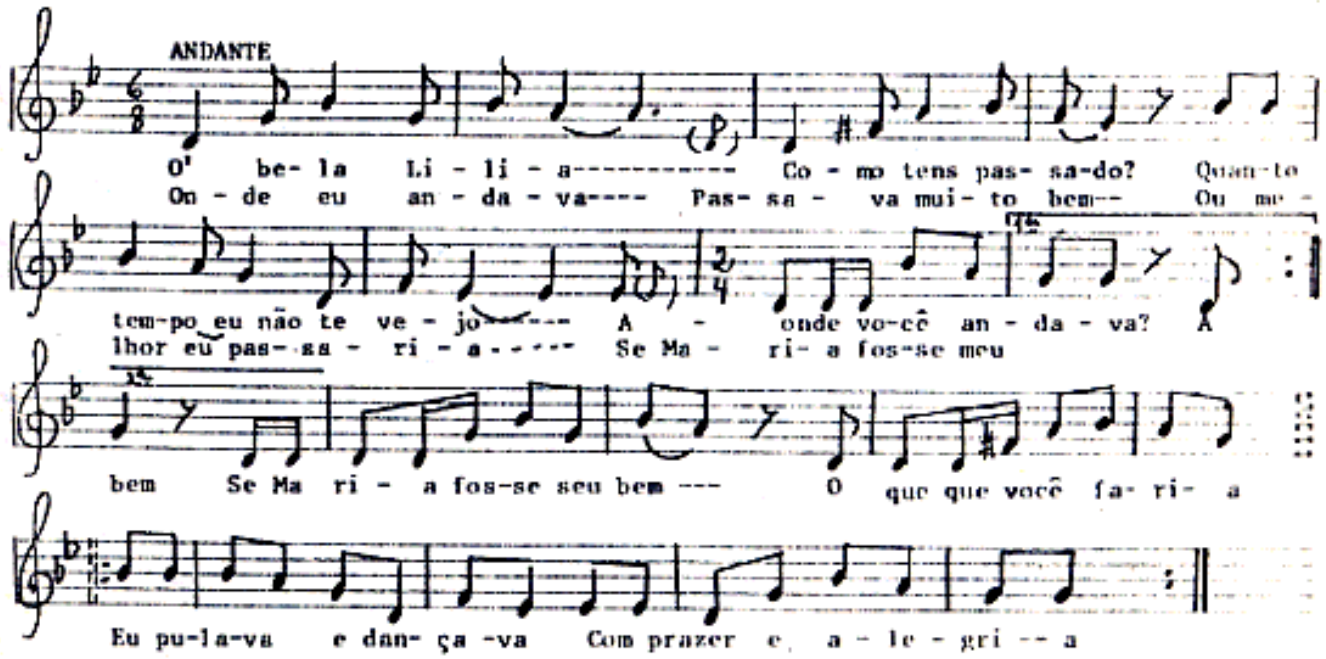
Gata rabichada

Modo de brincar:
Uma roda com uma criança em destaque, no centro. O grupo canta a primeira estrofe, que é respondida pela solista: ("É uma gata rabichada/na boca do jacaré..."). O grupo retorna a cantoria e faz requebros enquanto a solista arremeda toques de viola.

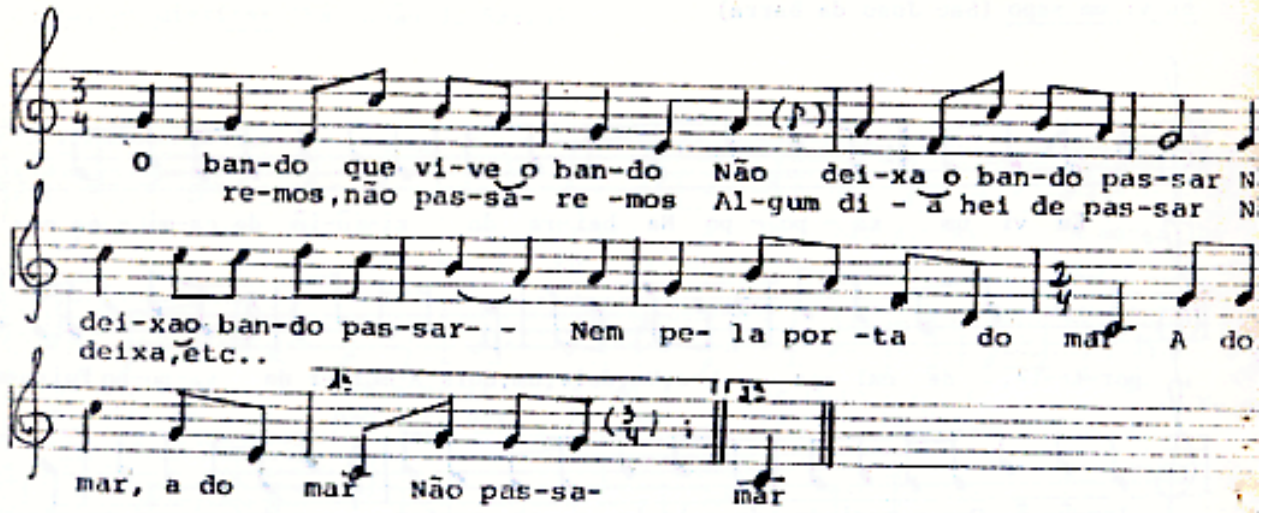
Observação: Não nos foi possível registrar todos os modos de brincar das rondas infantis. Entretanto, achamos por bem divulgá-las
por sua beleza e importância no mundo musical infantil.

Três mocinhas entrou na roda (Angra dos Reis)

O circo pegou fogo (São João da Barra)

O bigodinho (São João da Barra)

Meu anel de pedra verde ou Anel perdido (Paraty)

Eu tenho uma boneca (São João da Barra)

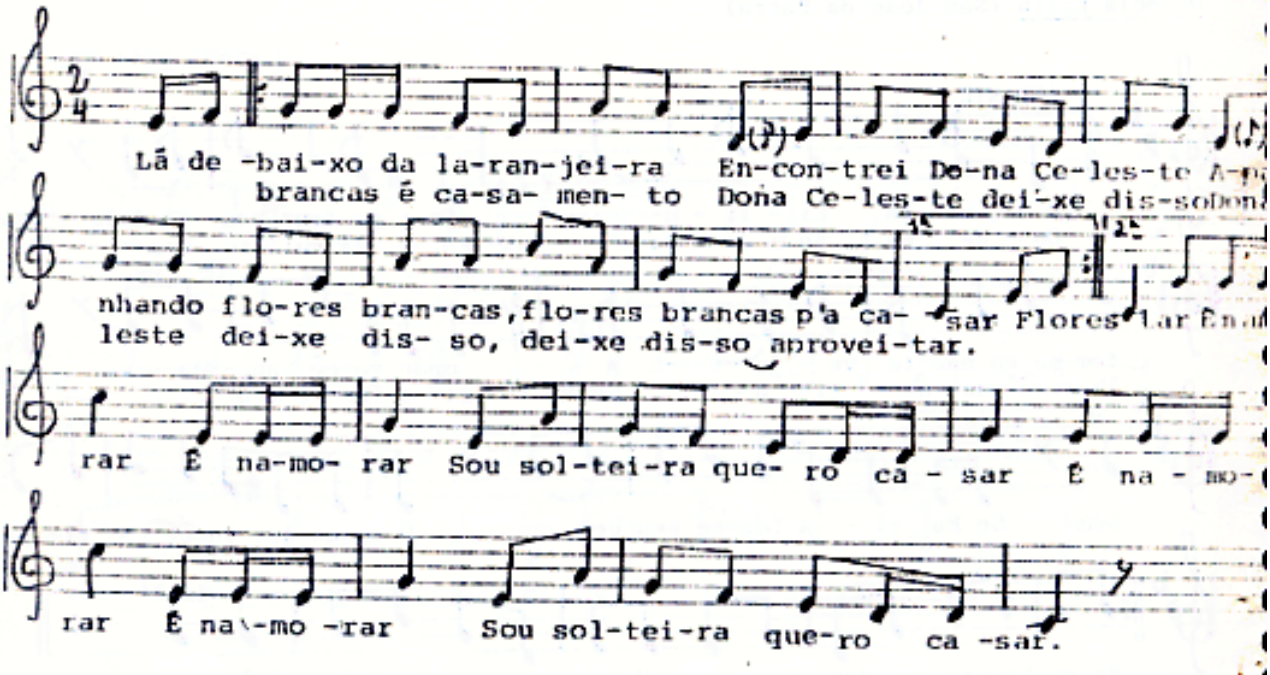


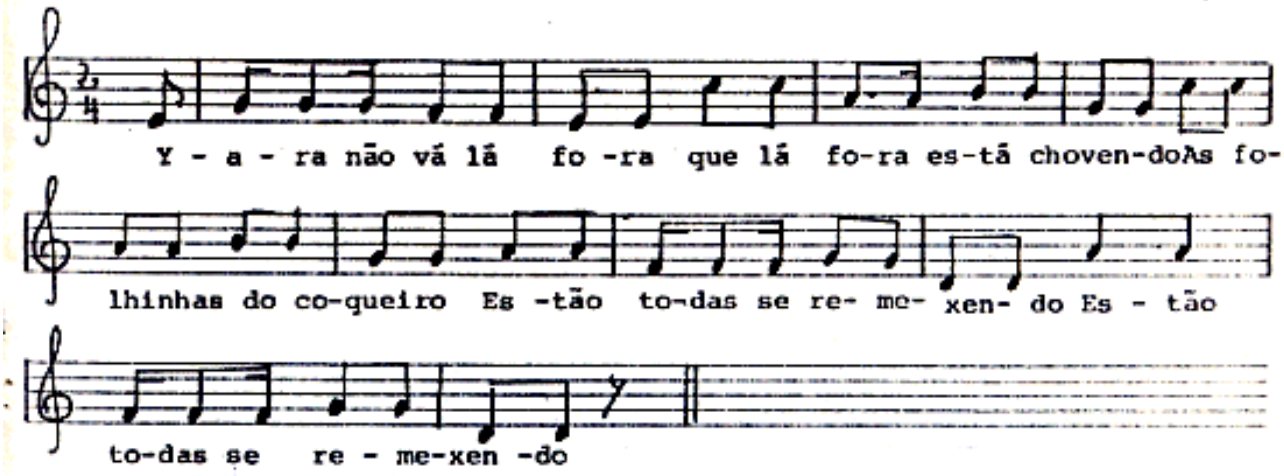
Obs.: Na 2a. letra, andamento alegre, batendo palmas.

Alcineia entrou na roda (Bom Jesus do Itabapoana)

Venha cá, oh mississi (São João da Barra)

Eu vi um sapo (Paraty)

Eu vi um sapo (São João da Barra)

Oh bela Lilia (São João da Barra)

O bando (Angra dos Reis - Paraty)



Debaixo da laranjeira (São João da Barra)



Folhinha de coqueiro (São João da Barra)

4.CONCLUSÃO

Crianças, somente as crianças, ditam as regras de seus jogos e brincadeiras. Não há interferência de adultos nesses regulamentos, nem na transmissão das mesmas. Os códigos são formulados pelas próprias crianças, estabelecendo o que é certo, o que é errado, quem participa e como participa, táticas, penalidades, duração e local dos jogos.

De onde vêm os elementos da cultura infantil? Em grande parte provêm da cultura do adulto. Muitas brincadeiras de roda eram, originalmente, danças coreográficas de adultos. Transferiram-se, por aceitação, aos grupos inferiores e se conservam assim por dezenas e dezenas de anos.

A criança imita, em muitos de seus divertimentos com os companheiros, o mundo dos mais velhos e suas profissões, seus costumes, suas danças, toda a sua vida familiar, social e profissional

Em face da grande criatividade dos pequenos, porém, é impossível se dar o balanço de todas as brincadeiras infantis em qualquer meio. As novidades surgem, de vez em quando, por influência das mil coisas que acontecem, de acordo com o progresso, com os acontecimentos divulgados pelos meios de comunicação, com a própria vida da comunidade na qual vive a criança. Vejam-se as brincadeiras de turista, contrabando, desfile de modas, polícia e ladrão, *mandrake.*

Pode-se começar a colecionar os jogos e brincadeiras infantis, mas terminar esse cadastramento, jamais. Sempre irão surgir, aqui e ali, adaptações às velhas brincadeiras de nossos antepassados, e irão nascer outros jogos, refletindo situações do presente, num movimento perpétuo determinado pela informação, inteligência e criatividade da meninada.

BIBLIOGRAFIA

ARROYO, Leonardo - *Literatura infantil brasileira; ensaio de preliminares para a sua história e suas fontes.* Rio de Janeiro, Ed. Melhoramentos, 1968.

ASSUNÇÃO, José Teixeira d' - *Curso de folclore musical brasileiro.* Rio de Janeiro, Freitas Bastos, 1967.

JOPPERT, Maria Augusta e Lima, FONTES, Oscarlita – *Brinquedos cantados pelas crianças cariocas;* pesquisa realizada nas escolas do então Distrito Federal nos anos de 1953-1954. Rio de Janeiro, 1955.

MEDEIROS, Ethel Banzer. *Jogos para recreação infantil*. 2ª ed. Rio de Janeiro, Ed. Fundo de Cultura, 1961.

_____, *108 jogos para jardim de infância*. Rio de Janeiro, 1960.

MELO, Veríssimo de - *Parlenda*. Natal, Biblioteca da Sociedade do Folclore, 1949.

_____, *Rondas infantis brasileiras*. São Paulo, Revista do Arquivo Municipal,1953.

MÔNICA; Laura della - *Rosa amarela*. São Paulo, Conservatório Musical Marcelo Tupinambá, 1967.

BRAGA, Henriqueta Rosa Fernandes - *O cancioneiro folclórico infantil como fator de educação*. São Paulo, Ed. Folclore, 1953.

_____, *Cantigas e jogos infantis*. Rio da Janeiro, 1959.

_____, *Peculiaridades rítmicas e melódicas do cancioneiro infantil brasileiro*. Rio de Janeiro, 1950.

NOVAIS, Iris. *Brincando de roda*. Rio de Janeiro, 1960.

RELATÓRIO final - *Pesquisa da manifestação cultural do Estado do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro, 1976.

RIBEIRO, João - *O Folclore*. Rio da Janeiro, Organização Simões, 1969.

GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
Secretaria de Estado de Educação e Cultura
Departamento de Cultura

Instituto Estadual do Patrimônio Cultural
Divisão de Folclore

Instituto Estadual do Livro
Divisão Editorial

Instituto Estadual do Patrimônio Cultural. Divisão de Folclore.
Jogos e brincadeiras infantis no Estado do Rio de Janeiro.
Coordenação geral: Cáscia Frade. Rio de Janeiro, INEPAC,1978.

60p. il. (Patrimônio Cultural. Pesquisa)
Bibliografia.

1. Jogos infantis. I. Frade, Cáscia. II. Título. III. Série.

CDD 398.8098153