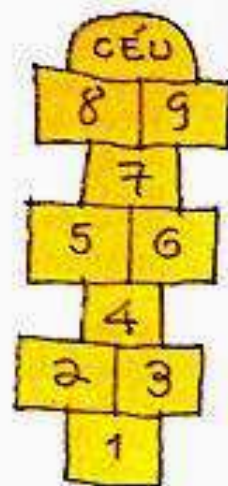
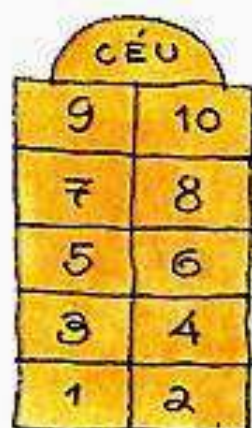


Amarelinha



Como brincar

1. Chame sua turma para brincar. Com um giz, risque no chão um dos desenhos de Amarelinha mostrados aqui.
2. Tire a sorte para ver quem começa (veja o verso).
3. De fora da Amarelinha, jogue uma tampinha, que deverá cair na casa do número 1.
4. Num pé só, comece a pular, seguindo a ordem dos números. Não pise na casa onde está a tampinha. Só coloque os dois pés no chão quando houver uma casa do lado da outra.
5. Vá pulando até alcançar o número mais alto. Quando chegar no Céu, coloque os dois pés no chão, vire-se e volte pulando da mesma forma.
6. Quando chegar no número 2, abaixe-se, mantendo-se num pé só, pegue a pedrinha e pule por cima da casa do número 1.
7. Faça o mesmo com as outras casas.

Regras da brincadeira

- Você perderá a vez se a tampinha não cair na casa certa ou cair sobre as linhas, se você pisar nas linhas ou não apanhar a tampinha na volta. Na próxima jogada, você recomeçará da casa onde parou.
- Depois de completar todos os números, você poderá pular colocando a tampinha sobre o pé, ombro, testa, dedo, joelho. Basta decidir com seus amigos quantas provas terá a brincadeira.
- O jogador que completar toda a Amarelinha vai até o Céu e, de costas para a Amarelinha, atira a tampinha. Na casa onde ela cair, o jogador escreverá o nome dele. Nesta casa, os outros jogadores não poderão colocar os pés. Em compensação, o dono da casa poderá colocar os dois pés sobre ela.
- Ganha o jogo aquele que, no final, possuir o maior número de casas.

Você sabia que... A Amarelinha também é conhecida pelos seguintes nomes: Sapata, Academia, Macaco, Marela e Maré?

Batata quente



Esse joguinho é ideal para aqueles dias de chuva ou de muito frio, em que não dá mesmo para a gente sair de casa. Chame alguns amigos e comece a brincar.

Como brincar

1. Sente com seus amigos no chão, formando um círculo.
2. Peça para o jogador mais velho ou um adulto para controlar a música, parando de vez em quando.
3. Enquanto a música estiver tocando, todos vão passando a batata de mão em mão no ritmo da música: se a música for lenta, bem devagar; se for agitada, bem depressa.
4. Quando a música parar, aquele que estiver com a batata na mão sairá da brincadeira.
5. Se alguém tentar passar a batata depois que a música tiver parado, também será eliminado.
6. O jogo termina quando ficar apenas um jogador, que será o vencedor.

Tirando a sorte

Reúna seus amigos num círculo. Um dos participantes é escolhido para tirar a sorte e fica no meio da roda, apontando para cada jogador ou colocando a mão na cabeça de cada um,

recitando assim:

Ú-ni, -dú-ni, -tê
Sa-la-mê, -mín-güê
Um-sor-ve-te-co-lo-rê
O-es-co-lhi-do-foi-vo... cê

Batatinha Frita



Hoje o gato Romeu convidou toda a rua para brincar de Batatinha Frita, uma brincadeira que ele aprendeu com seus primos do interior há muito tempo.



Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem será o escolhido para comandar a brincadeira.
3. Trace uma linha no chão. Todos os participantes, menos o escolhido para comandar, ficam atrás da linha. O comandante conta 30 passos de elefante a partir da linha e se coloca de costas para os demais participantes.
4. O comandante então fala:
— *Ba-ta-ti-nha-fri...ta!*
5. Enquanto ele está falando, os outros participantes vão caminhando para a frente. Quando diz o último *ta*, o comandante se vira rapidamente.
6. Aqueles jogadores que forem surpreendidos pelo comandante

enquanto estiverem andando terão de voltar para trás da linha.

7. Aquele que alcançar primeiro o comandante será o próximo a comandar a brincadeira.

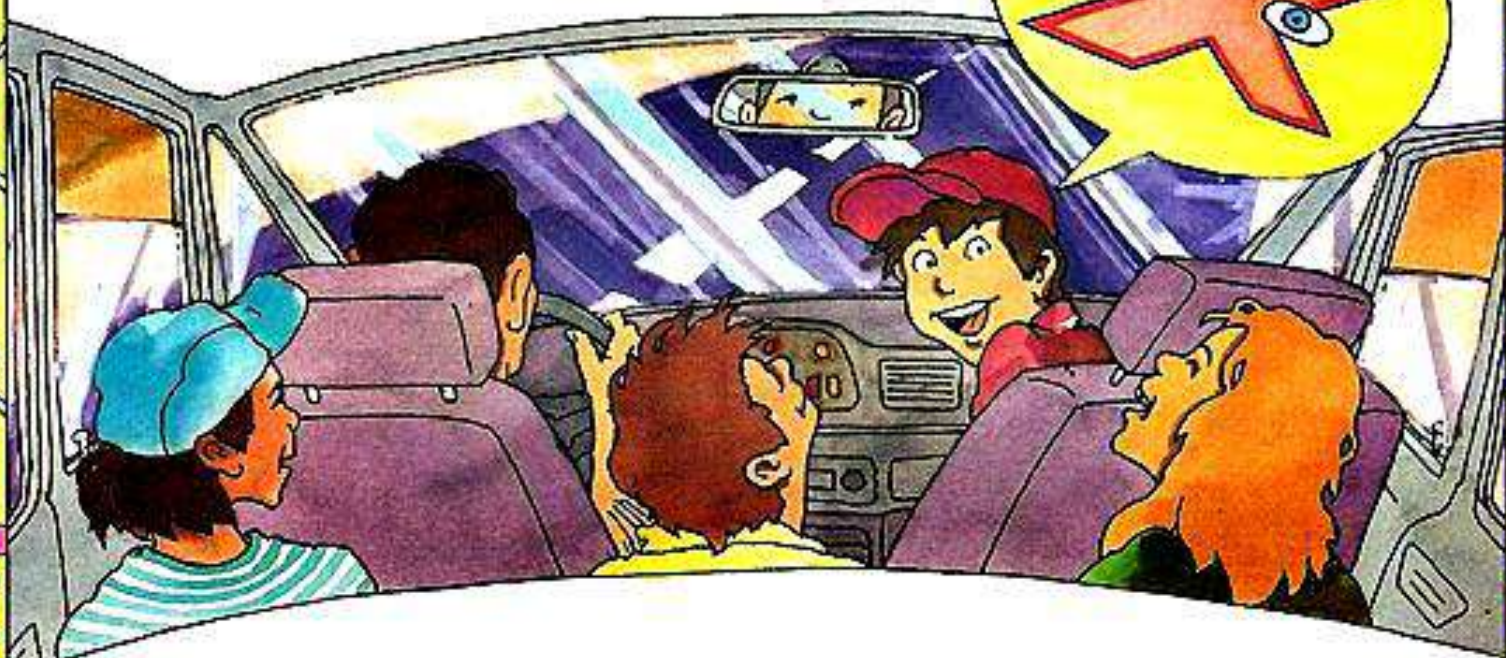
O que é, o que é?

1. Que só fica alegre quando apanha?
2. Que quando uma chega a outra chega também?
3. Que sem mudar de tamanho cresce, diminui e desaparece?
4. Que quando pula se veste de noiva?

Jogo do "Se"



Na rua, em casa, no carro, na praia, em qualquer lugar você e seus amigos vão se divertir pra valer com o Jogo do "Se".



Como brincar

1. Chame um ou mais amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem vai ser o primeiro a adivinhar.
3. O participante escolhido se afasta do grupo ou tampa os ouvidos (se for no carro). Os demais participantes se reúnem e escolhem uma personalidade bem conhecida, um cantor, uma atriz de televisão ou um personagem de história em quadrinhos.
4. O participante escolhido deverá tentar adivinhar qual é a personalidade que o grupo escolheu, fazendo perguntas assim:
Se "X" fosse um pássaro, que pássaro seria?
Se "X" fosse uma boneca, que boneca seria?
Se "X" fosse uma fruta, que fruta seria?
E assim por diante. As respostas devem conter algumas dicas que possam ajudar na adivinhação. Por exemplo: Se "X" fosse um pássaro, seria um canário com cabelos loiros, olhos azuis e que gosta de cantar.
5. O participante poderá fazer no máximo 6 perguntas e terá 3 chances para adivinhar o nome da personalidade.

6. Se não conseguir adivinhar, receberá um castigo. Se adivinhar, marcará 5 pontos.
7. Depois é a vez de outro jogador tentar adivinhar.
8. Ganha o jogo aquele que marcar mais pontos.

Tirando a sorte

Forme um círculo com seus amigos. Alguém escolhido de comum acordo começa a apontar para cada participante falando assim:
Ti-que-ta-que-ca-ram-bo-la
Es-te-den-tro-e-es-te-fo-ra!
Quem cair com a sílaba *ra* é eliminado. O escolhido é aquele que ficar por último.

O que é, o que é?

1. Começa no final e termina no começo?
2. Que dá para ver através da parede?
3. Que a água falou para o peixe?
4. Que quanto mais se tira, mais vai aumentando?

O mago adivinhão



Na última gincana da floresta encantada, a brincadeira que fez mais sucesso foi a do mago adivinhão. Também, pudera, todo mundo queria enganar o melhor mago adivinhão de todos os tempos, o menino Guigui!



Como brincar

1. Chame vários amigos para brincar.
2. Tire a sorte (veja o verso) para ver quem será pela primeira vez o mago adivinhão.
3. Agora coloque uma venda nos olhos do mago adivinhão.
4. Peça para os outros participantes sentarem no chão, um ao lado do outro, formando um círculo.
5. Escolha quem imitará um animal, de comum acordo com os participantes, mas sem deixar o mago adivinhão escutar o nome do escolhido...
6. O mago é conduzido até o centro do círculo. O participante escolhido começa a imitar o animal, tentando disfarçar ao máximo a própria voz para dificultar a tarefa do mago adivinhão.

7. Se acertar o nome de quem imitou o animal na primeira tentativa, marca 10 pontos e continua a ser o mago.
8. Se não acertar depois de três tentativas, tira a venda dos olhos, paga uma prenda e passa a vez para outro participante. O vencedor será aquele que marcar mais pontos.



Escolha uma dessas prendas

- Conte uma história bem engraçada.
- Imita uma bailarina clássica.
- Ande como um macaco.
- Cante e dance como se fosse um cantor de rock.

Passa-bola



Brinquem de passar a bola em qualquer lugar: dentro de casa, no quintal ou na calçada. Se não for possível usar cadeiras, sentem-se no chão. Mas não se esqueçam: nesta brincadeira é proibido usar as mãos.



Como brincar

1. Chame pelo menos mais cinco amigos para brincar. Divida os participantes em dois times e tire a sorte para saber quem será o primeiro jogador de cada time.
2. Forme duas fileiras com as cadeiras, que devem ser em número igual ao dos participantes. Cada time se senta em uma das fileiras, ficando de frente para o outro time.
3. Pegue duas bolas de tamanho médio e dê cada uma para o primeiro participante de cada time, que deverá prendê-la entre os tornozelos e deixar as mãos apoiadas no assento ou no chão.
4. Quando é dado o sinal (Um, dois, três... Já!) os participantes que estão com a bola tentam passá-la para o seu companheiro, usando apenas as pernas.
5. O objetivo da brincadeira é passar a bola para todos os participantes do time e fazê-la voltar ao primeiro o mais rápido possível sem deixar cair.
6. Se a bola cair, o time começa tudo de novo, voltando a bola para o primeiro jogador.
7. O time que conseguir passar a bola

mais rápido marca um ponto. O time que marcar primeiro 5 pontos será o vencedor.

8. O participante que ajudar a passar a bola com as mãos fará com que seu time perca um ponto.

Tirando a sorte

Reúna os participantes num círculo. Alguém escolhido de comum acordo fica no meio da roda, apontando para cada jogador ao mesmo tempo que recita a seguinte quadrinha:

Fui-no-po-mar

A-pa-nhar-ca-qui

Me-ni-no,-a-bre-os-o-itos

Que-seu-ga-to-vai-fu-gir

O jogador que cair com a sílaba gir é o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que caminha no ar e deixa rastro?
2. Que é pior do que uma girafa com dor de garganta?
3. Que tem asas mas não voa, tem bico mas não bica?
4. Que nasce grande e morre pequeno?

Pega-ladrão



Férias de verão, tempo de sol e muitas brincadeiras ao ar livre. Este jogo é perfeito para você brincar na praia.



Como brincar

1. Chame seus amigos (6, no mínimo) para brincar e, de comum acordo, escolham 2 líderes que irão chefiar os 2 times.
2. Tire a sorte (veja o verso) para ver quem começa a escolher. Cada líder escolhe um participante de cada vez.
3. Risque no chão duas linhas paralelas a uma distância de mais ou menos 30 passos de elefante uma da outra (veja o desenho). O espaço entre as duas linhas é a Terra de Ninguém.
4. Atrás de cada uma das linhas desenhe 1 retângulo medindo 4 passos de elefante de comprimento por 3 passos (também de elefante) de largura (veja o desenho). Os 2 retângulos são as Arcas do Tesouro.
5. De acordo com o número de participantes de cada time, escolha pedrinhas, pedaços de madeira, ou qualquer outra coisa que dê para ser carregada facilmente, e coloque dentro de cada Arca do Tesouro.
6. E agora, atenção que a brincadeira vai começar. Os jogadores de cada time

ficam atrás das linhas marcadas no chão, cada time de um lado.

7. O objetivo de cada time é roubar o tesouro do outro time o mais rápido possível, sem se deixar pegar por ninguém do time adversário.

Atenção: cada jogador só pode roubar um único objeto do tesouro do time adversário de cada vez.

8. Quando um jogador atravessa a linha e entra na Terra de Ninguém, pode ser preso. Se isso acontecer, esse jogador ficará preso dentro da Arca do Tesouro do outro time até que alguém do seu próprio time venha salvá-lo.

9. Para libertar o companheiro que foi preso, você deverá correr até a Arca do Tesouro, pegar seu amigo pela mão e tentar chegar até o lado do seu time sem ser preso. Você poderá salvar quantos amigos quiser.

10. Se o salvador também for preso, vai para a Arca do Tesouro até ser salvo por um companheiro.

11. Ganha o jogo o time que conseguir roubar todo o tesouro do adversário e salvar todos os seus prisioneiros.

Peixe no anzol



A ratinha Ritinha adora brincar de Peixe no anzol, uma brincadeira com muita correria que deixa os ratinhos do palácio numa agitação só.



Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar.
 2. Tire a sorte para saber quem será o peixe (veja o verso).
 3. Os demais participantes formam uma roda bem grande que deverá ficar a uma distância de 30 passos de elefante do pique escolhido (uma árvore, um poste, uma parede). O peixe fica em pé no centro da roda.
 4. A um sinal dado, a roda começa a girar bem rápido e o peixe tenta romper a roda para conseguir escapar.
- Atenção:** ele não poderá passar por baixo dos braços dos participantes que formam

a roda. Se fizer isso, sairá da brincadeira.

5. Assim que conseguir romper a roda, o peixe corre em direção ao pique enquanto os demais participantes correm atrás dele, tentando alcançá-lo. Se o peixe for agarrado antes de chegar ao pique, será substituído por aquele que o pegou. Se conseguir chegar ao pique, continuará a ser o peixe na próxima vez.

Você sabia que...

A brincadeira Peixe no anzol também é conhecida pelo nome de Touro na roda?

Potinho de mel



Esta brincadeira é ótima para dias de chuva, para dias de muito calor, para aqueles dias quando não está nem frio nem quente.

Para brincar de manhã, à tarde ou à noite.

Enfim, é uma brincadeira para qualquer hora e tempo.



Como brincar

1. Convide vários amigos para brincar.

2. Tire a sorte (veja o verso) para ver quem será o feirante e quem será o freguês. Os outros serão os potinhos de mel e ficam sentados em cadeiras, um ao lado do outro, segurando firmemente o assento da cadeira.

3. O freguês, então, pergunta ao feirante:

— *Tem mel, moço?*

O feirante responde:

— *Tem, sim, senhor.*

4. Aí, o feirante vai mostrando cada potinho, e o freguês sempre acha algum defeito:

— *Ah, que pena... tem tão pouquinho...*

— *Puxa, este mel está muito claro!*

— *O potinho está rachado!*

5. Quando, finalmente, o freguês escolhe um pote de mel que lhe agrada, segura num dos braços do potinho enquanto o feirante pega no outro braço. Os dois, então, sacodem o potinho três vezes.

6. Se o potinho soltar uma das mãos da cadeira, o freguês desiste de comprar. Se o potinho segurar bem firme e ficar preso à cadeira, sem soltar as mãos, será o próximo freguês.

7. Depois de algumas rodadas, tire a sorte de novo para mudar o feirante.

Quente ou frio



Na escola, em casa ou na rua é sempre muito divertido brincar de Quente ou frio. Essa brincadeira também pode ser usada para esconder presentes de aniversário e ovinhos de Páscoa.



Como brincar

1. Chame seus amigos para brincar. Tire a sorte para saber quem será o primeiro a começar a brincadeira (veja o verso). Escolham um objeto pequeno, por exemplo, uma borracha ou um apontador.
2. O participante escolhido sai do local da brincadeira ou fecha os olhos.
3. Os outros participantes escondem o objeto, que não pode ser colocado dentro ou embaixo de nada.
4. O participante escolhido começa a procurar o objeto. Conforme for se aproximando do objeto, os outros participantes vão dizendo "Está quente", "Está pegando fogo". Ou se ele for se afastando, vão dizendo "Está frio", "Está congelado", "Está supercongelado".
5. Vocês podem combinar o tempo máximo que cada participante tem para descobrir

o objeto escondido. Se ele não conseguir adivinhar dentro do tempo previsto, terá de pagar uma prenda. Se conseguir adivinhar, é substituído por outro participante do grupo.

Escolha uma dessas prendas:

- Fale bem rápido: *Um papo de pato num prato de prata.*
- Dance com uma vassoura.
- Para os meninos: imite uma bailarina.
- Para as meninas: imite um jogador de futebol.

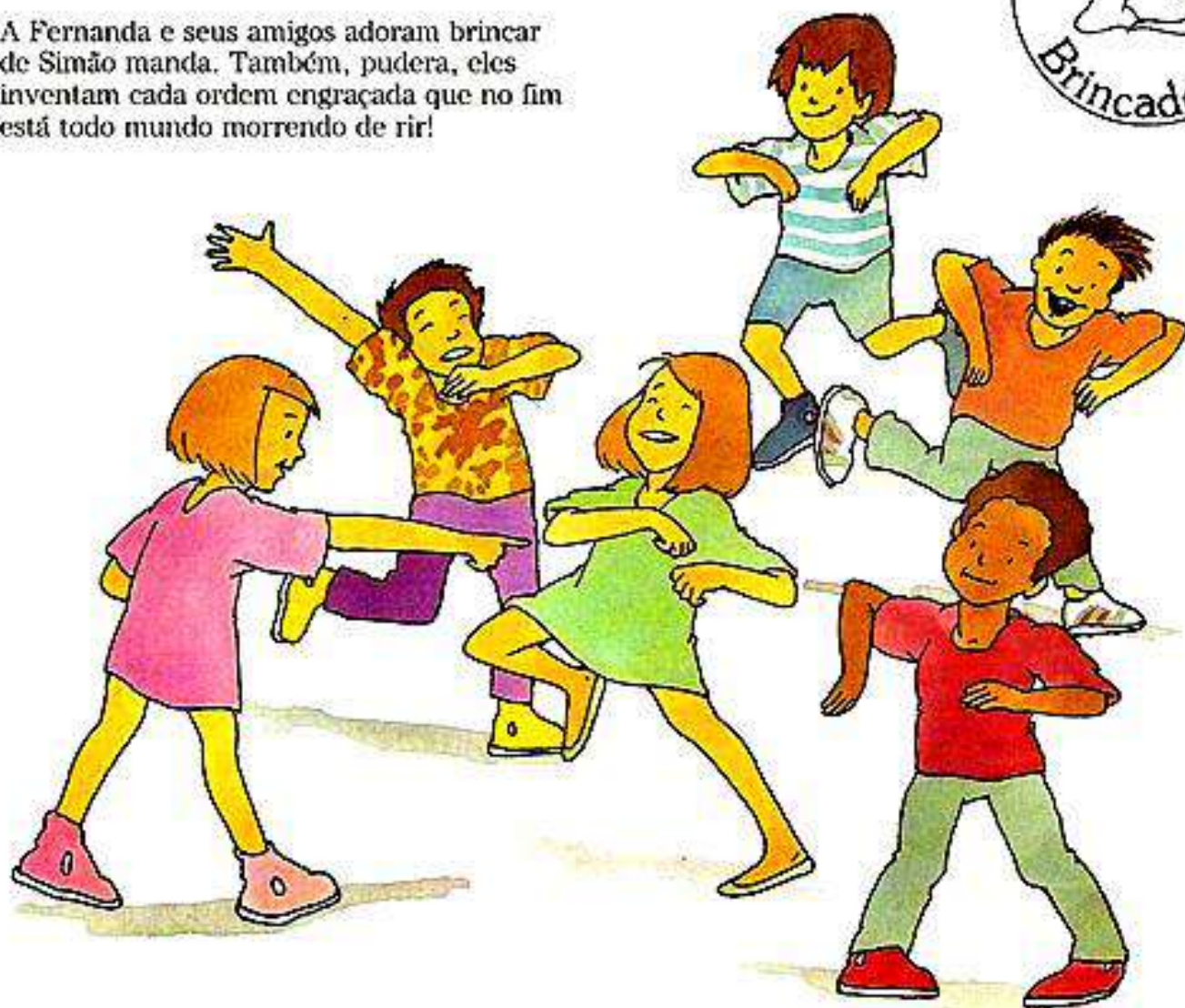
Você sabia que...

Esta brincadeira tem uma outra versão chamada Música mágica? Só que nesse caso os jogadores em vez de falarem *quente* cantam uma música em voz alta e no lugar de *frio* cantam uma música bem baixinho.

Simão manda



A Fernanda e seus amigos adoram brincar de Simão manda. Também, pudera, eles inventam cada ordem engraçada que no fim está todo mundo morrendo de rir!



Como brincar

1. Convide quantos amigos você quiser para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem será Simão, aquele que dará as ordens.
3. O participante que foi escolhido para ser Simão fica de frente para os outros e começa a dar ordens que deverão ser seguidas por todos. Por exemplo: "Simão manda que vocês se deitem no chão" ou "Simão manda que vocês dançam". As ordens devem ser ditas cada vez mais rápido.
4. Os participantes só deverão obedecer às ordens que forem ditas começando com "Simão manda". Quem obedecer a uma ordem sem essas duas palavras será eliminado da brincadeira ou deverá pagar uma prenda. Por exemplo, imitar um animal ou pular numa perna só.

5. Existe também um outro jeito de brincar: enquanto Simão estiver dando as ordens, ele deverá demonstrar o que está querendo. Por exemplo: "Simão manda que vocês abram as duas mãos". Se Simão só abrir uma mão, os outros participantes não deverão seguir a sua ordem. Aquele que seguir será eliminado ou deverá pagar uma prenda. De qualquer modo, combine antes com os seus amigos de que maneira vocês preferem brincar.
6. O participante que ficar por último será o ganhador e o próximo Simão.

Você sabia que...

Manduca manda ou Macaco manda são os outros nomes dessa brincadeira?

Turista imóvel



Que tal você e seus amigos imaginar que estão viajando pelo mundo e visitar os lugares mais incríveis? Na brincadeira Turista imóvel, vocês viajam sem sair do lugar. Eu mesma já fui e voltei de Pequim, que fica bem longe, lá na China...

Como brincar

1. Convide todos aqueles seus amigos que gostam de viajar e brincar de adivinhar.
2. Combine com eles se vale só viajar pelo Brasil ou se pode viajar também para o exterior.
3. Tire a sorte para saber quem será o primeiro turista da brincadeira.
4. Quem for sorteado deve pensar no lugar para onde vai viajar. Assim que tiver decidido, diz: — Já!
5. Os outros participantes, então, começam a fazer perguntas:
 - Como é o lugar?
 - Fica longe?
 - Você já foi até lá?
 - Como as pessoas se vestem?
 - Que língua elas falam?
6. Aquele que descobrir primeiro qual é o lugar será o próximo turista.



Tirando a sorte

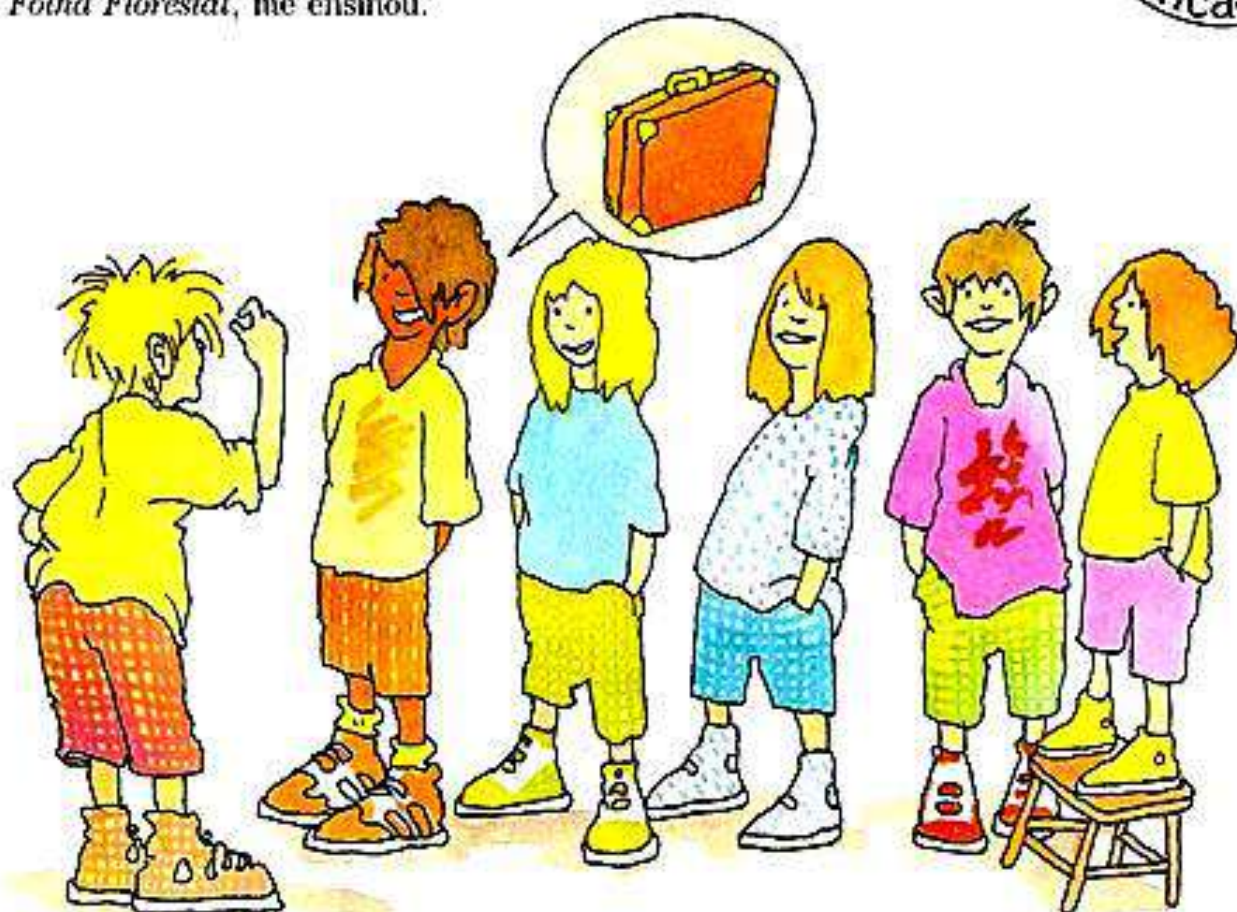
Reúna os participantes da brincadeira num círculo. Alguém escolhido de comum acordo aponta para cada participante dizendo assim:

- Sol-e-chu-va
 - Ca-sa-men-to-de-vi-ú-va
 - Chu-va-e-sol
 - Ca-sa-men-to-de-es-pa-nhol
- Aquele que cair com a sílaba *nhol* será o escolhido.

Vovó viajou



Você vai dar muitas gargalhadas e se divertir a valer com esta brincadeira superanimada que o repórter João Grilo, da *Folha Florestal*, me ensinou.



Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar. Quanto maior o número de participantes, mais engraçada ficará a brincadeira.

2. Tire a sorte para saber quem será o primeiro (veja o verso).

3. Os participantes ficam um ao lado do outro. O escolhido para ser o primeiro vai para a frente do participante que está ao seu lado e diz:

— Vovó viajou.

O outro participante então pergunta para o primeiro:

— O que ela levou na mala?

— Um chapéu (responde o primeiro).

Ao mesmo tempo em que diz *um chapéu*, o participante escolhido para ser o primeiro faz como se estivesse pondo e tirando o chapéu.

4. O segundo participante vai então para a frente do terceiro e fala:

— Vovó viajou.

O terceiro participante pergunta:

— O que ela levou na mala?

— Um chapéu e um par de luvas

(e o segundo participante faz novamente como tivesse pondo e tirando o chapéu e as luvas).

5. O próximo poderá dizer: um chapéu, um par de luvas e óculos. O seguinte: um chapéu, um par de luvas, óculos e um violão. E assim por diante.

6. Cada participante na sua vez vai acrescentando um elemento diferente, não podendo falar nem gesticular fora da ordem em que esses elementos foram acrescentados. Se ele se atrapalhar e errar, sai da brincadeira.

7. O participante que ficar por último é o vencedor.

Atenção: procure falar e gesticular bem rapidinho para a brincadeira ficar mais engraçada.

A toca do leão



Você e seus amigos
vão achar sensacional
esta brincadeira,
mas todo cuidado é pouco:
o leão é muito esperto.
Por isso, todo mundo
deve ficar bem atento...



Como brincar

1. Chame muitos amigos para brincar: quanto maior o número de participantes, mais animada ficará a brincadeira.
2. Tire a sorte para saber quem será o primeiro leão.
3. Para fazer a toca do leão, trace um círculo bem grande no chão com um giz ou um pedaço de tijolo.
4. O escolhido para ser o leão fica dentro do círculo enquanto os outros participantes ficam do lado de fora.
5. Os participantes que estão do lado de fora da toca entram e saem do círculo fazendo a maior folia com o leão (gritando, batendo palmas, tentando puxar sua juba...), mas sem se deixar pegar por ele e sem pisar no círculo traçado no chão.
6. Quem for pego pelo leão ou pisar no círculo substituirá o leão.

Tirando a sorte

Reúna os participantes numa roda e alguém escolhido, de comum acordo, vai apontando para cada um, dizendo:

— Lá-na-ca-sa-do-vi-zi-nho

Tem-um-pé-de-chu-chu

Chu-chu-chu

Quem-sa-íu-fos-te-tu

Os participantes que caírem na sílaba *tu* saem da roda. O último a sair será o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que quando está de boca para baixo está cheio e de boca para cima vazio?
2. Que se quebra quando se fala?
3. Que passa pela água e não se molha?
4. Que quando se joga para cima é prata e quando cai no chão é ouro?

Adivinhe o que é?



A gata Maria Preta não desenha muito bem, mas mesmo assim ela quase sempre sai ganhando nesta brincadeira. Vamos ver se você descobre por quê.



Como brincar

1. Chame muitos amigos para brincar. Tire a sorte (veja o verso) para saber quem será o dono dos animais.
2. Arrume algumas folhas de papel de desenho e dois lápis.
3. O escolhido para ser o dono dos animais escreve, sem que ninguém veja, nomes de animais (girafa, avestruz, elefante etc.) em vários pedaços de papel, um nome em cada pedaço, dobrando-os bem.
4. Os participantes formam duplas e tiram também a sorte para saber quem irá desenhar e quem irá adivinhar.
5. O dono dos animais se coloca num lado, os participantes escolhidos para adivinhar ficam na sua frente e os que irão desenhar ficam a mais ou menos 30 passos de elefante do local onde estão o dono dos animais e seus parceiros. Os que irão adivinhar receberão uma folha de papel e um lápis.
6. O dono dos animais embaralha bem os papezinhos com os nomes de animais

7. Em seguida, abre cada papel escolhido, vê o nome que está escrito e devolve para o participante.
 8. Quando o dono dos animais grita *Já!*, os participantes saem correndo e entregam o papelzinho fechado para o seu parceiro. O parceiro abre o papelzinho, vê o que está escrito e começa a desenhar o animal para que o seu parceiro adivinhe bem rápido.
 9. O parceiro, tão logo reconheça o animal que está sendo desenhado, corre para o dono dos animais e diz o nome. Se acertar, marca 1 ponto, escolhe outro papel e recomeça a jogar. Se errar, volta para o parceiro, que já deve ter completado o desenho e tenta adivinhar de novo o animal que ele desenhou.
 10. Ganha o jogo a dupla que conseguir marcar mais pontos.
- Atenção:** o desenho não poderá ser refeito, apenas completado, e os participantes não podem conversar.

Boca-de-forno



Nessa brincadeira, se você for bem esperto e cumprir todas as ordens rapidinho, ficará livre e não ganhará "bolo".



Como brincar

1. Chame pelo menos mais 5 amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem será o mestre da brincadeira.
3. O mestre, então, desafia os outros participantes perguntando:
 - Boca-de-forno?
 - Forno!
 - Vocês farão o que o mestre mandar?
 - Faremos tudo!
 - E quem não fizer?
 - Ganha "bolo"!
4. Em seguida, o mestre manda que os participantes tragam alguma coisa: por exemplo, uma pedrinha, um livro de histórias, um brinquedo.
5. Somente o participante que cumprir primeiro a ordem não ganhará "bolo", ou seja, um tapa na palma da mão. O "bolo" pode ser frio (fraquinho), morno (mais ou menos), quente (forte), de passarinho (beliscando) ou de gato (arranhando).

6. O mestre então pergunta para o participante que chegou primeiro de que jeito será o "bolo" (frio, morno, quente etc.) dos que não conseguiram cumprir a ordem. O mestre é quem dá os "bolos".

7. O participante que cumprir primeiro a ordem será o próximo mestre.

Tirando a sorte

Os participantes se reúnem num círculo. Alguém escolhido de comum acordo fica no centro da roda e vai apontando para cada um dizendo assim, palavra a palavra:

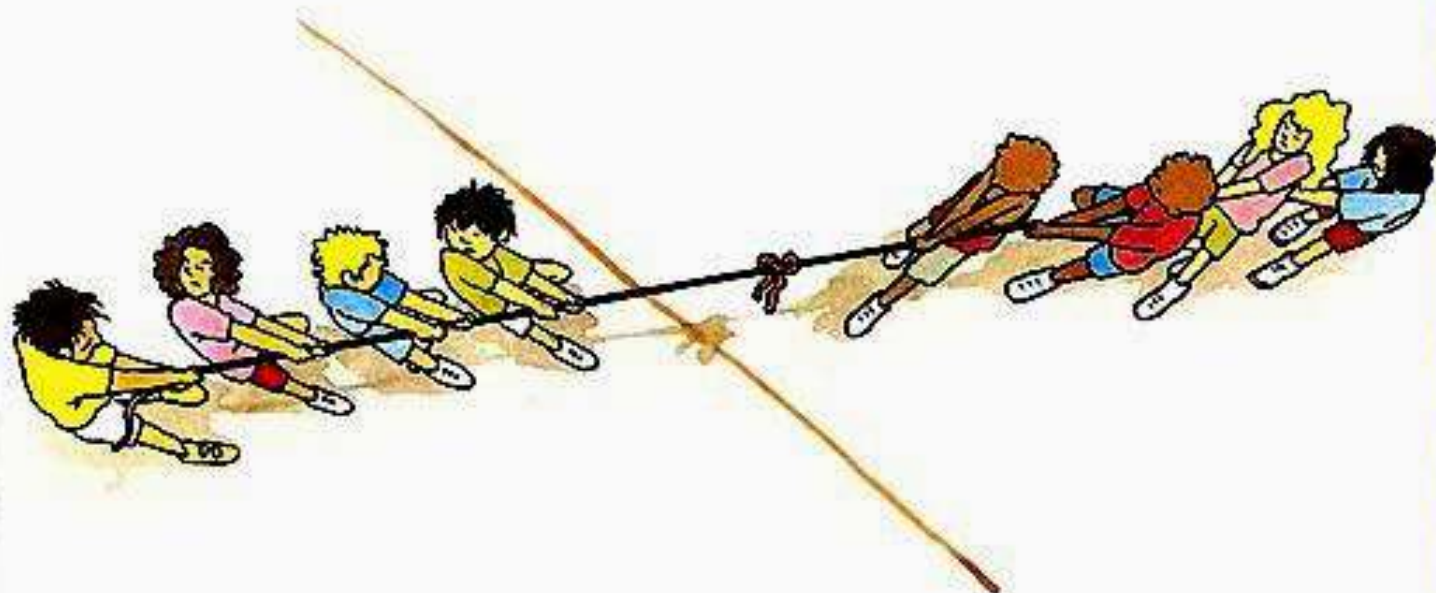
- *Menino, menina*
- Bola, boneca*
- Lima, limão*
- Este(a) é o(a) escolhido(a)*
- Do meu coração*

Quem cair com a palavra *coração* será o mestre da brincadeira.

Cabo-de-guerra



No dia em que o vovô Salomão ensinou essa brincadeira, a rua se transformou: era menino contra menina, a turma da rua de cima contra a turma da rua de baixo, escola contra escola. Uma verdadeira loucura!



Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar (assim a brincadeira fica mais gostosa).
 2. Divida os participantes em dois grupos. Vocês irão precisar de uma corda resistente medindo mais ou menos 8 metros.
 3. Marque o meio da corda com uma fita ou lenço. Trace uma linha no chão dividindo o espaço da brincadeira em dois territórios.
 4. Os participantes, um grupo de cada lado, seguram as extremidades da corda com bastante força.
 5. Alguém de fora da brincadeira dá um sinal e os participantes começam a puxar a corda tentando fazer o outro grupo ultrapassar a linha marcada no chão.
- O grupo que conseguir primeiro puxar toda a corda para o seu lado é o vencedor.

Tirando a sorte

Os participantes formam um círculo.

Alguém escolhido fica no centro e pergunta para quem está à sua direita:

- *Você tem um cachorrinho?*
- *Sim.*
- *Quantos anos ele tem?*
- *Tem 10 (ou qualquer outro número).*

O participante que está no centro começa então a contar, colocando a mão sobre a cabeça de cada participante. Aquele que cair com o número 10 será o escolhido.

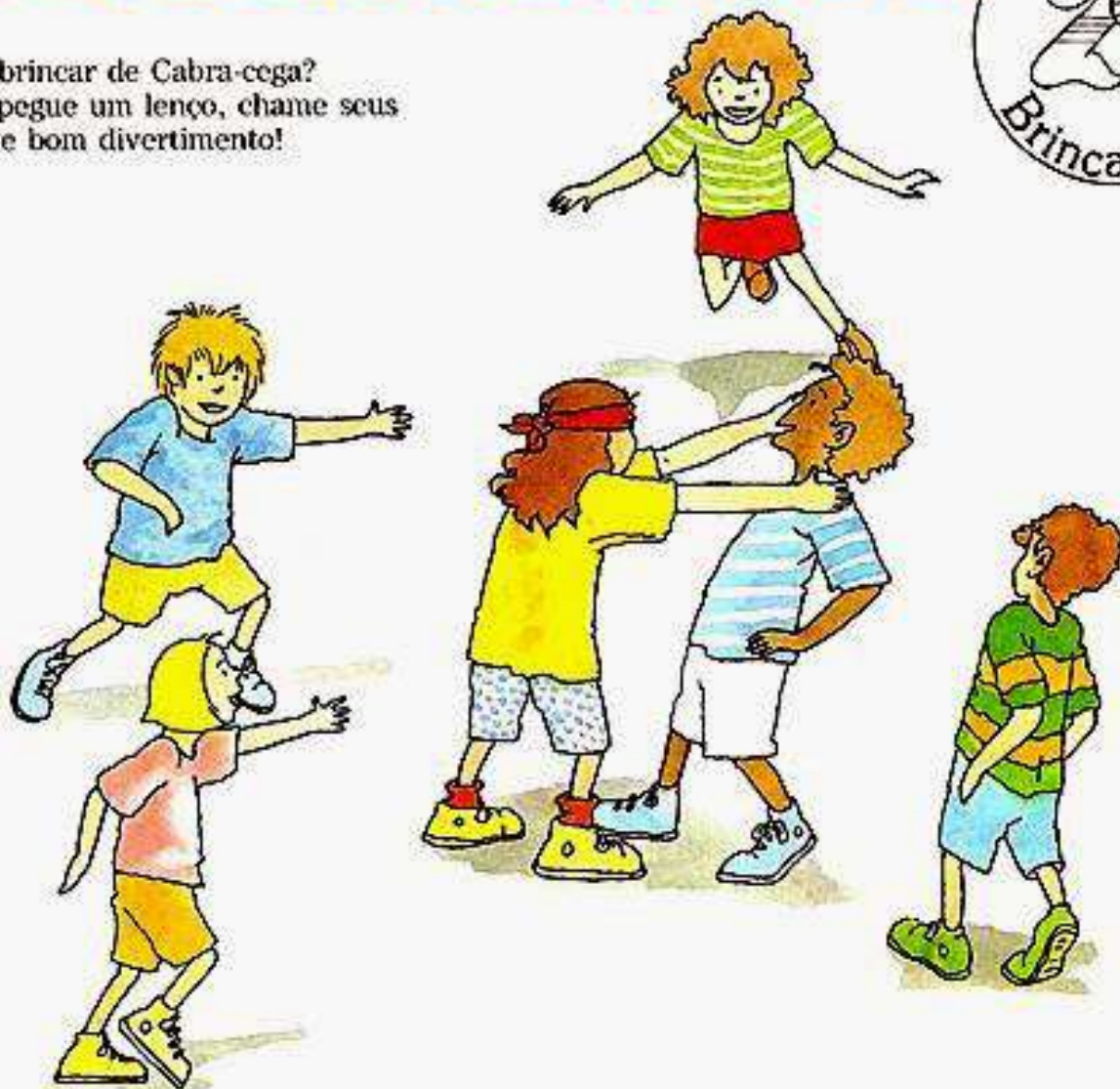
O que é, o que é?

1. Que todo mundo vê, mas ninguém alcança?
2. Que a gente pede com o dedo?
3. Que a mulher veste para o marido e ele não vê?
4. Que a gente vê uma vez em um minuto e nunca em um ano?

Cabra-cega



Vamos brincar de Cabra-cega?
Então, pegue um lenço, chame seus
amigos e bom divertimento!



Como brincar

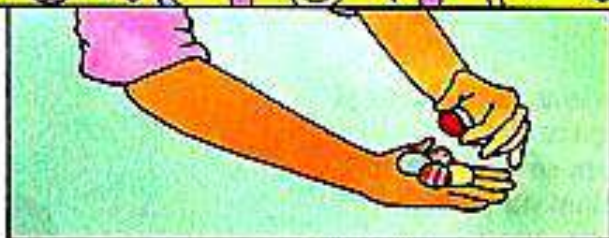
1. De preferência, convide uma porção de crianças. Assim, a brincadeira ficará muito mais animada.
2. Tire a sorte para ver quem será a cabra-cega (veja o verso).
3. Escolha um lugar bem amplo e seguro, que dê para correr sem problemas. Combine com os participantes até onde vão os limites da brincadeira.
4. Aquele que foi escolhido para ser a cabra-cega tem os seus olhos vendados com um lenço. Os outros jogadores perguntam, então, à cabra-cega:
 - *Cabra-cega, de onde você veio?*
 - *Vim lá do moinho.*
 - *O que você trouxe?*
 - *Um saco de farinha.*
 - *Me dá um pouquinho?*
 - *Não.*

5. Nesse momento, os participantes começam a girar a cabra-cega que, em seguida, tenta pegar um deles. Ao mesmo tempo, os participantes se aproximam da cabra-cega, brincando e gritando, sem se deixar pegar.
6. Enquanto tudo isso está acontecendo, a cabra-cega poderá dizer:
 - Um, dois, três, parem!
7. Todos ficam parados e a cabra-cega novamente tenta pegar um deles. Assim que conseguir pegar um dos participantes, a cabra-cega diz o seu nome. Se acertar, o que foi pego passará a ser a próxima cabra-cega. Se não conseguir adivinhar, a cabra-cega continuará sendo a mesma.

Você sabia que...

Batepandê é o outro nome dessa brincadeira?

Cinco Marias



Esta brincadeira tanto pode ser feita com pedrinhas quanto com saquinhos. Peça para a vovó fazer cinco saquinhos de tecido bem colorido, cheios de areia ou arroz. Pronto, você já tem seus saquinhos para esta e muitas outras brincadeiras.



Como brincar

1. Você pode brincar sozinho para treinar ou então chamar um amigo.
2. Tire a sorte para ver quem começa a brincadeira.
3. Coloque todos os saquinhos nas costas de uma das mãos e jogue rapidamente para o alto. Você não poderá tirar os saquinhos de onde eles caírem.
4. Jogue um dos saquinhos para cima. Enquanto o saquinho sobe e desce, tente pegar um dos saquinhos que estão no chão.
5. Em seguida, você joga os dois saquinhos que estão na sua mão para o alto e, enquanto eles sobem e descem, tenta pegar outro saquinho que está no chão. Em seguida, faça do mesmo modo com três e quatro saquinhos (veja o desenho).
6. Se conseguir pegar todos os saquinhos, você marca 1 ponto. Se errar, você passa a vez.

7. Aquele que conseguir marcar mais pontos é o campeão.

Você sabia que...

Esse jogo também é conhecido como Capitão?

Tirando a sorte

Os dois participantes ficam de frente um para outro. Um deles, enquanto aponta para o amigo e para si próprio, recita:
*Um - dois - três,
A - qui - pas - sou - um - chi - nês
Pe - la - por - ta - do - xa - drez*
Aquele que cair com a sílaba *drez* é o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que vive com os pés na cabeça?
2. Que trabalha antes de nascer?
3. Que é céu, mas não tem estrelas?
4. Que a formiga tem mais do que o boi?

Ciranda, cirandinha



Acho que todo mundo já brincou de Ciranda, cirandinha, uma brincadeira que está no coração e na lembrança de meninos e meninas de todas as idades.

Como brincar

1. Reúna uma quantidade enorme de amigos e faça uma roda bem grande.
2. Prepare a sua voz e cante bem alto.
3. Enquanto a roda gira no sentido dos ponteiros do relógio, todos cantam esta primeira quadrinha:
— *Ciranda, cirandinha
Vamos todos cirandar
Vamos dar a meia volta
Volta e meia vamos dar*
4. Depois que cantam o trecho *Vamos dar a meia volta*, a roda muda de sentido e começa a girar ao contrário.
5. A roda continua girando e cantando:
— *O anel que tu me deste
Era vidro e se quebrou
O amor que tu me tinhas
Era pouco e se acabou*

*Por isso, dona ... (ou senhor...)
Faça o favor de entrar na roda
Diga um verso bem bonito
Diga adeus e vá embora*

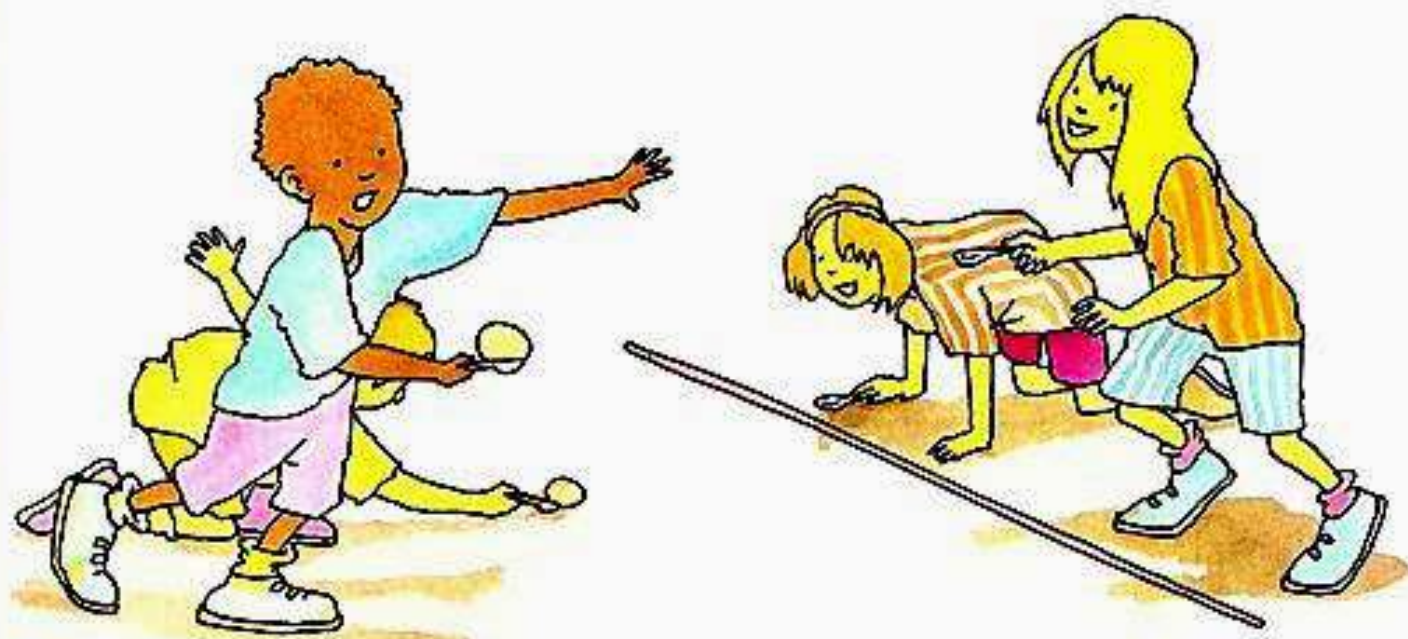
6. No trecho *Por isso, dona...*, alguém diz o nome de um participante da roda. Quando todos acabam de cantar a última quadrinha, o participante escolhido vai para o centro da roda e diz uma trovinha.
7. E a ciranda recomeça com outro participante sendo escolhido para dizer uma trovinha.

O que é, o que é?

1. Que todos já viram e ninguém verá de novo?
2. Que o carrapato disse para a carrapata?
3. Que horas são quando o relógio dá treze badaladas?
4. Que acaba com tudo com apenas três letras?

Corrida do ovo

O papagaio Dom Louro, aquele que mora na venda do seu Joaquim, adora brincar de Corrida do ovo. Sabe por quê? No final, ganhando ou perdendo, ele sempre come todos os ovos.



Como brincar

1. Para esta brincadeira, é necessário um número par de duplas. Cada dupla irá competir com outra dupla.
 2. Peça para a mamãe cozinhar dois ovos bem duros.
 3. Tire a sorte para formar as duplas e para saber quem começará a corrida em cada dupla.
 4. Trace duas linhas paralelas no chão a uma distância de 20 passos de elefante.
 5. Cada participante da dupla ficará de frente para o outro, atrás da linha.
 6. Todos os participantes seguram, com uma das mãos, uma colher de chá. A outra mão fica para trás, nas costas. Os participantes escolhidos para começar colocam o ovo na colher.
 7. A um sinal, os participantes que estão com os ovos saem correndo em direção ao seu parceiro e tentam passar o ovo da sua colher para a colher do parceiro sem a ajuda da mão.
- Atenção:** se o ovo cair durante a corrida ou durante a passagem de uma colher para

outra, deverá ser recolocado sem o auxílio da mão. Quem fizer isso sairá da brincadeira.

8. A dupla que conseguir voltar primeiro ao ponto de partida será a vencedora.

9. Se houver mais de duas duplas, faça eliminatórias.

Tirando a sorte

Reúna os participantes num círculo. Alguém escolhido de comum acordo fica no centro do círculo e, ao mesmo tempo que aponta para cada um, vai falando:
— *A bailarina salta e pula no chão
O pião roda na palma da minha mão.
Quem cair com a palavra mão será o escolhido.*

O que é, o que é?

1. Que atravessa o vidro sem quebrá-lo?
2. Que tem olhos mas não vê, tem ouvidos mas não ouve, tem nariz mas não cheira?
3. Que só tem cabeça à noite?
4. Que chega até a porta de casa mas nunca entra?

Dança das cadeiras



Esta é uma brincadeira que anima qualquer festa ou reunião.

Como brincar

1. Coloque as cadeiras em fileira de acordo com o desenho. Deverá haver uma cadeira a menos do que o número de participantes. Por exemplo, para dez jogadores, coloque nove cadeiras.
2. Ao som de uma música bem animada, você e seus amigos, todos com as mãos para trás, começam a dançar em volta das cadeiras no ritmo da música.
3. Peça para um adulto ficar controlando a música.

Regras da brincadeira

- Quando a música parar, vocês terão de sentar o mais rápido possível nas cadeiras. O jogador que não conseguir se sentar será eliminado da brincadeira.
- A cada parada da música, retire uma cadeira.
- O jogador que ficar por último é o vencedor do jogo.

Você sabia que...

Caminho de Jerusalém é o outro nome desta brincadeira?



Tirando a sorte

Você e seus amigos formam um círculo e alguém escolhido de comum acordo começa a apontar para cada jogador recitando, assim, sílaba por sílaba:
Lá - em - ci - ma - do - pi - a - no
Tem - um - co - po - de - ve - ne - no.
Quem - be - beu - mor - reu.
O jogador que cair com a sílaba *reu* é o escolhido para começar a brincadeira.
Repita a quadrinha para saber a ordem de todos no jogo.

O que é, o que é?

1. Que vive casando mas continua solteiro?
2. Que fica cheio de dia e vazio de noite?
3. Que é cheio de buracos mas segura a água?
4. Que para ser direito tem de ser torto?

Detetive



A boneca Gigi e o detetive Euclides adoram brincar de Detetive com os seus amigos. A última vez que eles brincaram deu a maior confusão, pois a gata Maria Preta disfarçou tão bem que ninguém conseguiu descobrir quem era o bandido.



Como brincar

1. Chame mais 5 amigos para a brincadeira.
2. Formem um círculo e sentem-se no chão.
3. Pegue 6 papezinhos e escreva em cada um: detetive, bandido, vítima, vítima, vítima, vítima.

Atenção: se o número de participantes for maior que 6, aumentará o número de vítimas, mas o de detetive e bandido permanecerá sempre o mesmo.

4. dobre bem os papezinhos e coloque dentro de um copo.
5. Cada participante retira um papelzinho e não comenta com os seus amigos o que tirou.
6. Depois do sorteio, os participantes ficam olhando um para o outro. Aquele que for o bandido disfarçadamente olha para alguém e pisca. Se for uma vítima, o participante para quem ele piscou diz "Me pegaram" e sai da brincadeira.
7. O detetive deve tentar descobrir quem é o bandido. Para isso, fica muito atento para ver quem está piscando. Se o detetive pegar o bandido piscando para uma vítima, fala "Você está preso" e a brincadeira acaba com a descoberta do bandido.

8. O bandido tem de ficar atento para tentar adivinhar quem é o detetive e não piscar para ele, pois, nesse caso, será descoberto e preso imediatamente.

Tirando a sorte

Os participantes formam uma roda e alguém escolhido de comum acordo vai apontando para cada um, falando assim:

— *Mi-nha-mãe-man-dou-di-zer*

Que-é-es-se-da-qui!

Mas-eu-que-ro-es-te-a-qui!

Aquele que cair com a sílaba *qui* é o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que a bola falou para o jogador?
2. Que caminha com quatro pés, mas não anda?
3. Que quanto mais se perde, mais se tem?
4. Que anda, mas não tem pernas?