

ESTADO DA BAHIA PREFEITURA MUNICIPAL DE MADRE DE DEUS COMPLEXO DE EDUCAÇÃO MUNICIPAL PROF. MAGALHÃES NETTO ATIVIDADE REMOTA			
DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA		PROFESSORA: SANDRA ARAUJO	
SÉRIE: 9º ANO	TURMA:	NÚMERO:	
ALUNO(A):			III UNIDADE

Brincadeiras populares no Brasil



Do que as crianças brasileiras brincam com mais frequência

Embora os tablets, os smartphones, os videogames e as tecnologias vêm roubando o melhor da infância das crianças, algumas brincadeiras infantis conseguem sobreviver com o passar do tempo. As brincadeiras e os jogos são universais. Brincando se aprende em qualquer lugar ou idioma. As brincadeiras infantis são ferramentas ideais não somente para despertar a imaginação e a fantasia, mas também para estimular a capacidade e as habilidades das crianças e melhorar sua comunicação

com os demais.

O aumento da dependência de eletrônicos entre as crianças têm preocupado educadores de todo o mundo. Para reverter esse quadro, escolas e famílias têm se empenhado em trazer de volta a tradição dos joguinhos em grupo. Uma pesquisa recente entrevistou 646 crianças brasileiras e 98% delas citaram alguma brincadeira sem envolvimento com a tecnologia entre as suas favoritas. O estudo também revelou que 87% das crianças preferem brincar acompanhadas. Os jogos mais famosos, como queimada e esconde-esconde, estão entre os que atravessaram as gerações e permanecem entre os preferidos dos pequenos. Para relembrar esses jogos, a Revista

Jogos e brincadeiras são atividades lúdicas que cumprem a importante função de desenvolver diversas habilidades: motoras, sociais, emocionais, etc. O ato de jogar ou de brincar faz com que as pessoas que participam exercitem sua criatividade e a imaginação para a resolução das tarefas propostas.

50 brincadeiras que atravessaram gerações e continuam vivas nos dias atuais

Adedonha ou stop Cria-se uma tabela em tópicos, cada coluna da tabela recebe o nome de uma categoria de palavras como animais, automóveis, cores etc., que devem ser respondidas em um determinado tempo.

Adoletá Os participantes intercalam as mãos e cantam a música Adoletá. Quando a música acaba, o último a ter a mão batida, sai do jogo.

Amarelinha O jogo consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão.

Balança caixão Um participante é escolhido para ser o rei e outro para ser o servo. O restante das crianças se ajoelha em fila na frente do rei, cantando a música “Balança Caixão”. Após isso, todos saem para se esconder e o servo deve procurá-los.

Barra manteiga Os participantes são divididos em duas equipes. Um jogador vai até o outro time, dá um tapa nas mãos de um dos adversários e corre. Se for pego, passa para a equipe adversária.

Batata quente Em círculo, todos repassam uma batata de mão em mão, repetindo “Batata quente, quente...”. Até o participante vendado gritar: “Queimou!”. Então, quem estiver com a batata nas mãos troca de lugar com o jogador vendado.

Batatinha frita O chefe do grupo fica virado de costas e diz: “Batatinha frita, um, dois, três”. Enquanto isso, os participantes andam até ele. Depois, ele se vira e todos se transformam em estátuas. A brincadeira continua até que algum participante alcance o chefe.

Bete Inspirada no beisebol, a brincadeira é jogada com dois times. O objetivo é derrubar com uma bola o alvo dos oponentes.

Bola de gude A intenção da brincadeira é bater a bolinha de gude na do adversário, para ganhar pontos ou pegar a própria bolinha dele.

Cabo de guerra Duas equipes competem entre si em um teste de força puxando uma corda. Ganha a equipe que conseguir puxar totalmente a corda e derrubar os adversários.

Cabra cega Um dos participantes da brincadeira, de olhos vendados, procura adivinhar onde os outros estão para agarrá-los.

Cama de gato ou brincadeira do barbante Passar por entre os dedos um cordão ou barbante que tem suas pontas ligadas e que deve se desmanchar com um único lance.

Carnerinho/carneirão Em roda, os participantes giram e cantam a música “Carneirinho, Carneirão”, obedecendo o que a música pede para fazer, como deitar, ajoelhar, etc.

Carrinho de mão Formam-se duplas. Um jogador apoia as mãos no chão e o outro segura os seus dois pés. Eles devem caminhar dessa forma até a linha de chegada.

Cidade dorme Por sorteio, os jogadores são divididos em anjo, detetive, assassino e vítimas. O objetivo final é descobrir quem é o assassino, que deve ser preso pelo detetive.

Cinco Marias Malabarismo com pedrinhas ou bolinhas de gude. Há fases com diferentes níveis de dificuldade, e ganha quem conseguir executar todas elas.

Ciranda Em roda, as crianças giram e obedecem aos comandos da música “Ciranda, cirandinha”. Ao final, uma por vez é chamada ao centro da roda e deve declamar um verso.

Corre cotia Em roda, os participantes tapam os olhos. Um deles anda em volta e deixa um lenço atrás de um colega. O jogador que se vira e acha o lenço corre atrás de quem o jogou.

Corrida do ovo Marca-se um ponto de largada e outro de chegada. Os participantes vão de uma linha à outra segurando uma colher com um ovo.

Corrida de sacos Cada jogador entra em um saco ou fronha e deve tentar alcançar a linha de chegada pulando.

Dança das cadeiras Consiste numa roda de cadeiras em que o número de assentos deve ser sempre inferior em relação aos participantes. Aquele que não conseguir sentar ao final da música, está fora.

Empinar pipa Puxando uma linha, fazer malabarismos no céu com a pipa.

Esconde-esconde Uma pessoa conta até um determinado número, enquanto os outros participantes se escondem. Depois, quem estava contando vai atrás dos escondidos.

Escravos de Jó As crianças se sentam em círculo. Uma pedrinha é passada de uma criança para outra, numa coreografia de acordo com a música “Escravos de Jó”.

Está quente, está frio Um participante esconde alguns objetos. Os outros devem procurá-los, perguntando se está quente ou frio. Quente significa que estão perto de algum objeto, e frio quer dizer que estão longe.

Estátua O líder da brincadeira coloca uma música, enquanto os participantes dançam. Quando o líder diz “estátua!”, a música para e todos ficam parados. Os que se mexem são desclassificados.

Forca O jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhada uma parte do corpo do enforcado.

Fui no Tororó Em roda, as crianças cantam a música “Fui no Tororó”. Ao final da canção, um par é escolhido para dançar dentro da roda.

Gato comeu Uma criança estende a mão para a outra, que toca a palma da mão com o dedo indicador e pergunta: “Cadê o toucinho que estava aqui?”. E o outro responde: “Gato comeu”. O diálogo continua até terminar com cócegas.

Gato e rato As crianças formam um círculo. Uma delas, o rato, fica dentro da roda. Outra, escolhida para ser o gato, fica de fora. Quando os participantes erguem o braço, o gato entra na roda para perseguir o rato.

Gato mia Semelhante ao esconde-esconde, mas quem está escondido deve miar para dar pistas do local onde está.

Mãe da rua Os participantes se dividem em dois grupos, em lados opostos. A criança escolhida como mãe da rua se posiciona no meio e precisa correr pulando em um pé só para pegar os jogadores que passam de um lado para o outro.

Mímica Os participantes escrevem temas em pedaços de papel e colocam em um pote. Um escolhido pega um dos papéis e tem que fazer mímicas relacionadas ao tema.

Morto-vivo Todos devem se abaixar quando o líder gritar “Morto!” e levantar quando ele disser “Vivo!”. Quem erra a ordem, sai da brincadeira.

O mestre mandou Um dos participantes é encarregado de ser o mestre. Ele dá as ordens e todos os seguidores devem cumpri-las, desde que sejam precedidas das palavras de ordem: “O mestre mandou...”.

Passa anel Um dos participantes é escolhido para passar o anel. Disfarçadamente, ele escolhe um dos jogadores e deixa o anel cair nas mãos dele sem que o resto do grupo perceba.

Pé de lata Cordas ou barbantes devem ser amarradas em latas de alumínio. Depois, o desafio é se equilibrar sobre as latas, segurando as cordas.

Pedra, papel e tesoura Os jogadores devem simultaneamente esticar a mão, formando os símbolos pedra, papel ou tesoura. Então, os jogadores comparam os símbolos para decidir quem ganhou.

Peteca Os participantes fazem um círculo e jogam a peteca de um lado para o outro batendo em sua base. Quem deixar a peteca cair é eliminado.

Pique-pega Um local é escolhido como o pique. Um dos jogadores deve correr atrás dos outros participantes, que não podem ser pegos se estiverem no pique.

Pular carniça Uma criança, escolhida para ser a “carniça”, fica abaixada com as mãos nos joelhos. As outras formam uma fila e pulam sobre o amigo encurvado.

Pular elástico Dois jogadores seguram o elástico enquanto outro pula.

Queimada Os participantes se dividem em duas equipes. O objetivo da brincadeira é acertar com a bola o maior número de jogadores do time adversário.

Salada mista Um participante é vendado e deve escolher um dos outros participantes e uma fruta: pera, uva, maçã ou salada mista. Cada fruta representa uma ação diferente, sendo que “salada mista” significa um beijo.

Salve bandeira Os jogadores se dividem em dois times. Cada time desenha um círculo no chão, onde posiciona sua bandeirinha. O objetivo é atravessar o campo para capturar a bandeira do time adversário.

Salve cadeia Os participantes se dividem entre “pegar” e “correr”. Quem pega precisa dar três tapas na cabeça de quem está correndo. Os grupos invertem a posição quando todos são pegos.

Seu lobo Uma criança é escolhida para ser o lobo e se esconde. Enquanto isso, os outros participantes fazem uma roda e cantam uma cantiga. Sem avisar, o lobo aparece e corre atrás das crianças.

Telefone sem fio Um participante diz uma frase a outro participante. Esse deve repassar a frase conforme o que ouviu. O último jogador diz o que entendeu em voz alta.

Toca Dois jogadores dão as mãos e formam uma toca onde os outros participantes devem tentar entrar.

Um homem bateu em minha porta Enquanto duas crianças batem a corda e cantam, uma outra pula e faz todos os movimentos sugeridos pela música “Um homem bateu em minha porta e eu abri...”.

Uni-duni-tê No centro da roda, um participante canta a música “Uni-duni-tê” apontando para os outros colegas. Na última sílaba, ele deve escolher outro participante para ficar no meio da roda.

<https://www.revistabula.com/22801-50-brincadeiras-que-atravesaram-geracoes-e-continuam-vivas-nos-dias-atuais/>