



**Universidade do Minho**  
Instituto de Educação

Luciene Silveira

**Os Jogos e as Brincadeiras Tradicionais  
como Expressão Cultural:  
Um Estudo Comparativo entre Portugal e Brasil**



**Universidade do Minho**  
Instituto de Educação

Luciene Silveira

**Os Jogos e as Brincadeiras Tradicionais  
como Expressão Cultural:  
Um Estudo Comparativo entre Portugal e Brasil**

Dissertação de Mestrado  
Mestrado em Estudos da Criança  
Área de Especialização em Educação Física e Lazer

Trabalho realizado sob a orientação do  
**Professor Doutor António Camilo Cunha**

Outubro de 2011

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO PARCIAL DESTA DISSERTAÇÃO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;

Universidade do Minho, \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

## DEDICATÓRIA

Em primeiro, dedico a DEUS pela minha existência, pela força que me levou a superação do padecimento que a vida, sem pedir licença, me sujeitou ao longo desta trajetória.

Francisco Olidon (In memorian) meu querido e amado pai, por me ensinar que bondade, honestidade e humildade são valores essenciais na vida e pela “presença constante” nas minhas horas de dor, angústias e incertezas.

Maria José (Isolda) minha querida e amada mãe pelo amor incondicional, pelas horas incansáveis de esforço, de dedicação e por me provar que a mulher é o sexo forte.

Aos meus irmãos Francisco Cardoso, Olidon Filho, Vera Lúcia, Manuel Ananias, Carlos Alberto (In memorian), Lucivânia, Luciérica, José Milton, Silvana Lúcia, Nara Lúcia pelos momentos e brincadeiras partilhadas no sítio, lugar onde estão guardadas maravilhosas lembranças, memórias, de uma infância feliz. Lugar onde o despertar do dia, com o barulho dos pássaros, era sempre motivo de muita alegria porque naquele imenso e arborizado espaço, onde a natureza exalava toda a sua essência, expressávamos o corpo, correndo, pulando, cantando, sorrindo, discutindo, chorando extravasando todas as nossas energias e emoções!

Dedico novamente ao meu irmão Carlos Alberto (In memorian) que me deixou no início desta caminhada, tornando-a ainda mais árdua, me deixando o ensinamento de que o ser humano é frágil diante da morte, mas forte diante do amor que nem a morte é capaz de separar.

A todos os meus sobrinhos por fazerem parte de mim, por serem um pedaço bom de mim... de modo especial, a Camila e a Larissa pela imprescindível presença e constante apoio. A todos os meus familiares, em particular, meu primo Helton (In memorian) pela admiração e confiança que sempre depositou em mim.

À minha família portuguesa Ana Miranda e Henrique pelo caloroso acolhimento, pela amizade que foi sempre pautada pelo respeito mútuo, pelo auxílio nas horas mais precisas, por tudo!

A todos os verdadeiros e bons amigos que conquistei ao longo da minha trajetória, enfim a todas as pessoas que fizeram e fazem parte da minha história de vida.



## AGRADECIMENTOS

À minha família, onde repouso os maiores momentos da minha existência, que nem por um instante permitiu que o Oceano Atlântico fosse maior que o amor que nos une.

Agradeço profundamente a todos os professores que fizeram parte da minha vida escolar e que me ensinaram, desde cedo, que o maior valor do ser humano está no respeito ao seu semelhante.

À Professora Dra. Beatriz pelo constante incentivo e apoio e a todos os professores do mestrado pela contribuição no alargamento do meu saber, pela interação, pelo apoio. Aos meus colegas de mestrado pelo companheirismo com o qual convivemos; onde a partilha, a ajuda mútua e solidariedade foram o grande marco deste convívio.

O meu muito obrigado ao Professor Doutor António Camilo Cunha pela competência, compreensão e pelo imprescindível auxílio, na hora mais precisa, que foi determinante para que eu seguisse em frente...

Ao investigador Dr. Flávio Paiva e à investigadora Dra. Manuela Ferreira pela colaboração, disponibilidade, simpatia e pelo indispensável contributo para o enriquecimento deste projeto.

Ao Professor Dr. Fernando Ilídio pelo sorriso sincero e largo, com o qual deparei sempre que fui em busca de seu auxílio.

Aos meus queridos amigos; Ana Miranda, Esperança, Marco, Julieta, Nuno, Fernando, Cláudia, Benedita, Consolação e Vilma que sempre estiveram presentes no decorrer desta caminhada, me incentivando, me apoiando e confiando na minha força e determinação.

À Universidade do Minho (Braga) por todo o apoio e oferecimento de condições, para o cumprimento desta jornada e a todos os funcionários pela incansável disponibilidade, pelo sorriso com o qual deparei sempre que fui em busca de auxílio, fato que me encorajava cada vez mais a seguir...

Enfim, agradeço a todas as pessoas que acreditaram e contribuíram para que esse projeto fosse realizado.



## RESUMO

Autor: Luciene Silveira

Título: Os jogos e as brincadeiras tradicionais como expressão cultural: Um estudo comparativo entre Portugal e Brasil.

Instituição: Universidade do Minho, Instituto de Estudos da Criança

Curso: Educação Física e Lazer

Data: Outubro de 2011

Palavras-chave: Crianças, jogos, brincadeiras tradicionais, cultura.

Orientação: Professor Doutor António Camilo Cunha

Tese de Mestrado em Estudos da Criança. Área de especialização em Educação Física e Lazer

### **Os jogos e as brincadeiras tradicionais como expressão cultural Um estudo comparativo entre Portugal e Brasil**

As grandes transformações urbanas e tecnológicas ocorridas nas últimas décadas têm influenciado fortemente o modo de vida das pessoas, das comunidades e das sociedades, e particularmente as *práticas infantis e a ocupação dos tempos livres da criança*. O brincar de hoje é produto de um exagerado consumo de brinquedos tecnológicos, impostos pelos meios de comunicação e comercialização, marcando assim a quase ausência do brincar de ontem, que necessita de ser resgatado em favor do seu legado cultural e das suas potencialidades para o desenvolvimento integral da criança. Com efeito, os jogos tradicionais que envolvem ativamente a criança são indispensáveis para o desenvolvimento infantil, pois permitem que a criança observe, crie, experimente e se relacione com as pessoas e com o meio ambiente. Seguindo esta linha de entendimento, deparamos com as palavras de Freire (1975:22) “expressar-se, expressando o mundo, implica o comunicar-se”. Este estudo tem como principal objetivo conhecer os jogos e as brincadeiras tradicionais de Portugal (Região de Braga) e Brasil (Região de Fortaleza) e tentar contemplar as semelhanças e diferenças dos materiais, das regras, do tempo quando se joga, dos espaços... pretendemos também conhecer “as causas” culturais que estão por detrás “destas problemáticas”.

O estudo evidencia que a eminente importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento infantil, torna-se cada vez mais visível. Assim reconhecer o grande potencial dos jogos tradicionais, no ser criança, é evidenciar o movimento corporal na sua necessidade biológica de ser. Ou melhor dizendo, estes jogos permitem que a criança exerça por excelência o movimento, tão vital a sua existência.

**Palavras-Chave:** Crianças, jogos, brincadeiras tradicionais, cultura.





## ABSTRACT

Author: Luciene Silveira

Title: Play and traditional games as means of cultural expression: A comparative study between, Portugal and Brazil

Institution: Universidade do Minho, Instituto de Estudos da Criança

Course: Physic Education and Leisure

Date: October 2011

Key-words: Children, games and traditional games, culture.

Supervision: Professor Doutor António Camilo Cunha

Master Thesis in Child Studies. Specialization in Physical Education and Leisure

### **Play and traditional games as means of cultural expression A comparative study between Portugal and Brazil**

Large urban and technological transformations that have occurred in recent decades have greatly influenced the lifestyle of people, communities and societies. These changes are strongly interfering in the current practices and leisure activity of children. The activities of today's children are a product of excessive consumption of toys and technologies imposed by the media and trading entities. Yesterday's games need to be brought back from the past to assure the preservation of cultural heritage and the holistic development of children. Traditional games are paramount in children's growth because they allow them to try, observe, create, experiment and relate with people and their environment. Following this line of thought, Freire (1975:22) claims that "to express oneself by expressing the world implies the communication of the self". The main purpose of this project is to get to know about traditional games in Portugal and Brazil (in Braga, Portugal and Fortaleza, Brazil), as well as to analyse the similarities and differences between the rules, time and spaces where these games take place. We also want to know which cultural causes underlie these activities.

The study underlines the eminent importance of play and traditional games in children's development, which becomes more visible. Therefore, recognizing the considerable potential of traditional games to the child-being points out the movement of the body in its inherent biological need of being. In other words, these games allow children to exercise movement par excellence, whose existence is vital.

**Key-words:** Children, games and traditional games, culture.



## ÍNDICE GERAL

DEDICATÓRIA.....	iii
AGRADECIMENTOS.....	v
RESUMO.....	vii
ABSTRACT .....	ix
ÍNDICE DE QUADROS.....	xiii
INTRODUÇÃO.....	1
PARTE I – ANÁLISE DA LITERATURA.....	5
<b>CAPÍTULO 1 - A CULTURA: base material e espiritual de um povo.....</b>	<b>5</b>
1.1.    Sobre cultura: algumas características .....	5
1.2.    Cultura: uma forma dinâmica do pensamento e conhecimento .....	6
1.3.    Antropologia do corpo: uma ciência a “serviço” da cultura .....	9
<b>CAPÍTULO 2 - O JOGO, AS BRINCADEIRAS E A CULTURA .....</b>	<b>12</b>
2.1.    A riqueza e a flexibilidade da palavra jogo e brincadeira: contextos e usos .....	12
2.2.    O jogo e as brincadeiras como expressão cultural .....	16
2.3.    O jogo, as brincadeiras e a criança: o início da cultura (lúdica) .....	18
2.4.    Os jogos e as brincadeiras tradicionais e modernas e seu papel no desenvolvimento infantil.....	22
PARTE II – OBJETIVOS E METODOLOGIA.....	33
<b>CAPÍTULO 3 - JUSTIFICAÇÃO E OBJETIVO DE ESTUDO .....</b>	<b>33</b>
3.1.    Organização e Procedimentos da Investigação.....	33
3.2.    O(s) Problema(s) da Investigação .....	34
3.3.    Objetivo Geral .....	34
3.4.    Objetivos Específicos .....	34
3.5.    Questões de Investigação .....	35
<b>CAPÍTULO 4 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>36</b>
4.1.    Análise Documental.....	36

4.2.	Ficha de Jogos e Brincadeiras.....	36
4.2.1.	Critérios para a escolha dos Jogos e Brincadeiras.....	37
4.3.	Entrevistas .....	37
4.3.1.	Critérios para a escolha dos Entrevistados.....	38
<b>PARTE III – APRESENTAÇÃO E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS.....</b>		<b>38</b>
<b>CAPÍTULO 5 - APRESENTAÇÃO E INTERPRETAÇÃO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS (PORTUGAL E BRASIL) .....</b>		<b>38</b>
5.1.	Jogos e Brincadeiras com Bola.....	39
5.2.	Jogos e Brincadeiras com Cantigas.....	57
5.3.	Jogos e Brincadeiras com Corda .....	80
5.4.	Jogos e Brincadeiras com Corrida.....	88
<b>CAPÍTULO 6 - APRESENTAÇÃO E INTERPRETAÇÃO DAS ENTREVISTAS .....</b>		<b>100</b>
6.1.	Jogo na Dimensão Ontológica .....	101
6.2.	Jogo na Dimensão Antropológica .....	102
6.3.	Sobre Cultura .....	103
6.4.	Jogo, Cultura e Educação.....	104
6.5.	Sobre Interculturalidade .....	107
6.6.	Descrição e análise da pesquisa de estudo - Análise Documental .....	108
<b>CAPÍTULO 7 - CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES.....</b>		<b>109</b>
7.1.	Conclusões .....	109
	Sobre os jogos e as brincadeiras .....	109
	Sobre as entrevistas .....	111
	Em jeito de conclusão final.....	112
7.2.	Recomendações.....	112
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>		<b>114</b>
<b>ANEXOS .....</b>		<b>123</b>

## ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1 – Jogos e Brincadeiras com Bola .....	55
Quadro 2 – Jogos e Brincadeiras com Cantigas.....	78
Quadro 3 – Jogos e Brincadeiras com Corda.....	86
Quadro 4 – Jogos e Brincadeiras com Corrida.....	99
Quadro 5 - Jogo na Dimensão Ontológica .....	101
Quadro 6 - Jogo na Dimensão Antropológica .....	102
Quadro 7 - Sobre Cultura .....	103
Quadro 8 - Jogo, Cultura e Educação .....	105
Quadro 9 - Sobre Interculturalidade.....	107



## INTRODUÇÃO

As mudanças ocorridas nas últimas décadas têm influenciado fortemente o modo de vida da sociedade. A industrialização, as novas tecnologias, o crescente processo de urbanização e a grande mobilidade daí decorrente têm modificado consideravelmente o comportamento infantil no que diz respeito às atividades livres de movimento. Para Dumadizier (1980:47) o crescimento desequilibrado dos grandes polós industriais, além de implicar numa “série de imperfeições, deficiências e retardamento na vida social”, deixou de levar em conta, em particular, o problema do lazer. E sendo o lazer um suporte indispensável, um direito incontestável do Homem, em particular da criança, torna-se imprescindível que novas políticas surjam para suprirem as necessidades infantis de espaços de modo a favorecer suas possibilidades de jogo de brincadeira.

Cientes de que as crianças brincam independente dos obstáculos que lhes opuserem e da grande importância do brincar “livre” para o desenvolvimento físico, moral, social e intelectual das mesmas, deparamos com a inquietação de Carlos Neto (1994:6) quando afirma que “as oportunidades de espaços para brincar são cada vez mais limitadas, esmagando progressivamente a auto-expressão e promovendo modelos de controlo e direcção, seguindo atitudes e valores considerados socialmente adequados”. A criança aprende pelo jogo e sendo o jogo livre um convite ao movimento é indispensável que sejam criados espaços apropriados para que a criança possa exercer seu direito de brincar/jogar em favor do seu desenvolvimento. Na argumentação de Olivier (1976:10) “a criança é como uma planta. Uma planta sem sol não dá flores; uma criança que não brinca estiola”.

O certo é que as incessantes transformações correntes conduzem a construção natural de uma nova cultura dos tempos livres. E reconhecendo a cultura como um estado da própria presença humana, na sua maior característica, já que é através da cultura que o homem alcança a seu autêntico significado (Fernandes, 1999:13). É importante concebemos que o tempo e o espaço em que acontece o jogo, pode ser, o fenómeno que melhor pode definir ou aproxima-se da definição de jogo, já que o mesmo antecede a própria cultura, tal como define Huizinga (2003:10) “a civilização não provém do jogo como um bebé nasce do útero: tem origem no jogo e enquanto jogo, nunca deixa de ser”.



De acordo com Sarmiento (2002:4) as culturas infantis carregam os sinais dos tempos, revelam a sociedade nas suas incoerências/oposições, nas suas camadas sociais e na sua totalidade. É importante compreendermos que vivenciamos um período de profundas transformações históricas, onde as concepções de infância sofrem significativas alterações sociais e culturais.

Sendo inato o ato de brincar na criança torna-se inadiável reabilitar na sociedade contemporânea uma “cultura de rua com segurança” para as crianças (Neto, 1997:21). Para que o direito de brincar da criança seja resguardado em favor da grande potencialidade que o mesmo desperta no desenvolvimento infantil, já que o brincar é a linguagem pela qual as crianças estabelecem a comunicação e alimentam seus primeiros vínculos.

Tais questões exigem uma maior reflexão acerca do brincar na infância contemporânea, já que o brincar de hoje está condicionado às constantes transformações e apelos do mundo moderno, que vem impondo um consumo exagerado de brinquedos eletrônicos, acabando por favorecer o individualismo e sedentarismo. Não que o brincar de hoje seja de toda forma “mau”, pois ele acaba por levar a criança a adquirir algumas competências. Mas no que diz respeito a criatividade, a motricidade e a sociabilidade deixa muito desejar. Enquanto que o brincar de ontem é um constante desafio para a criança, acabando por lhe permitir múltiplas competências, gerando um rico e integral aprendizado, tal como declara Freire (2009:123) “quem faz é o próprio corpo, quem pensa é também o corpo. As produções físicas ou intelectuais são, portanto, produções corporais. Produções estas que se dão nas interações do indivíduo com o mundo”.

Seguindo esta linha de pensamento de Freire nada poderia ser mais compreensível do que alcançar o corpo como uma forma cultural de produzir a própria cultura, apoiados por uma nova tendência universal de valores e normas emergentes, nos remetendo a uma ocidentalização mundial, bem como descreve Gil (Citado por Lacerda, 2004:394) “existe uma invasão do culto do corpo e uma profusão das suas significações”.

Perante estas constatações modernas outras preocupações nos surgem (É esta preocupação que irá fundar este estudo) que é saber se os jogos e as brincadeiras tradicionais ainda estruturam a dimensão cultural de um povo. Mais do que a importância reconhecida dos jogos e brincadeiras pretendemos conhecer as expressões culturais dos mesmos em duas

culturas – Portugal (Região de Bragal) e Brasil (Região de Fortaleza) – conhecer as diferenças e semelhanças, conhecer a prática ou não prática é também uma forma de conhecer essas culturas.

O presente trabalho está organizado em três partes com seis capítulos. Assim, a PARTE I - Capítulo I, aborda o tema cultura como um conceito aberto e dinâmico, procurando refletir sobre a grande importância das suas diferentes dimensões. O Capítulo II está relacionado com a apresentação do tema da dissertação foi intitulado jogo, brincadeiras e cultura fez-se uma abordagem escavada a procura de melhor definir estes conceitos e suas definições. A PARTE II – Capítulo III está relacionado com os problemas e objetivos. A metodologia utilizada será exposta no Capítulo IV. A PARTE III - Capítulo V descrever-se-ão a análise dos resultados aos jogos e brincadeiras, e o Capítulo VI análise dos resultados das entrevistas. Finalmente, o Capítulo VII será consagrado às conclusões do estudo e serão sugeridas algumas recomendações.



## PARTE I – ANÁLISE DA LITERATURA

### CAPÍTULO 1 - A CULTURA: base material e espiritual de um povo

#### 1.1. Sobre cultura: algumas características

*“A cultura é por vezes apresentada como uma selva conceptual”.  
Wieviorka (2002:25).*

A história cultural é um campo dinâmico e questionável de investigações de estudos e teorias. Trilhar uma investigação neste contexto comprometeria em lidar com perguntas delicadas e de grande desafio. A cultura, tema de grande controvérsia, que permeia o mundo académico nos dias atuais encontra no livro *Da Diáspora Identidades e Mediações Culturais* de Stuart Hall uma significativa contribuição para esse debate. Nesta obra o autor declara que estamos continuamente em processo de desenvolvimento cultural e que “a cultura não é uma questão de antologia, de ser, mas de se tornar” (Hall, 2006:43). Como bem reforça Wieviorka (2002:26) quando reconhece a cultura como complexa, como uma área em incessante expansão. No campo antropológico, cultura é um conjunto de normas que nos diz como a sociedade pode e deve ser classificada. Como bem denomina a antropologia social, cultura é a própria representação da vida social, ou seja, o modo como pessoas de um determinado grupo actua, pensa e modifica o mundo e a si mesmo (Matta, 1981:4). A legitimidade da prática humana, imprescindível ao entendimento do fenómeno cultural.

Fernandes (1999:13) em sua análise cultural reconhece a cultura como um estado da própria presença humana, na sua maior característica, já que é através da cultura que o homem alcança a seu autêntico significado. Na visão antropológica e social a cultura subsiste na própria sociedade oferecendo a seus membros exemplos de conduta.

É imprescindível compreendermos que é através das diversidades e diferenças que se constrói o conceito mais consistente da palavra cultura, na contemporaneidade, deparamos com um conceito aberto, mutável, como bem refere Peron (s/d) a cultura nos dias atuais é encarada como elemento fundamental na discussão da vida social. A cultura é, sobretudo hoje, usada como recurso político, partindo desta definição, deparamos com a declaração de Wieviorka

(2002:22) de que a ciência e a prática política resultam de um conhecimento empírico sobre os atuantes e suas reivindicações, que devem ser levadas em consideração.

De acordo Hall (2006:16) quem elabora hipótese necessita alcançar “os limites de sua experiência e, em esforço de imaginação, de abstração, comunicar-se além delas”. A procura de novas ferramentas teóricas brota também das provocações com as quais os estudiosos deparam (Mattelart e Neveu, 2004:77).

É, pois, evidente que habitamos numa sociedade complexa, plural e desigual, fato este que acaba por originar diversas e singulares culturas. Esta diversidade expressa-se de forma límpida e marcante nos dias que se seguem desaguando em uma perceptível desigualdade social, que acaba por gerar conflitos sociais entre as diferentes classes, que lutam pela conquista de seus direitos e pelo respeito à diferença. Tal como assinala Wieviorka (2002:47) é a partir da divergência cultural que uma pessoa é flagelada socialmente ou flagela o outro. O inerente percurso histórico da multiplicidade cultural é em si mesmo o grande problema para se discutir o papel a ser desempenhado pelas políticas públicas no combate as desigualdades fundamentadas em diferentes etnias, género, gerações entre outras (Gonçalves e Silva, 1998:32).

## 1.2. Cultura: uma forma dinâmica do pensamento e conhecimento

*“Conhecer não é o ato através do qual um sujeito transformado em objeto, recebe dócil e passivamente os conteúdos que outro lhe dar ou lhe impõe. O conhecimento pelo contrário, exige uma presença curiosa do sujeito em face do mundo. Requer sua ação transformadora sobre a realidade. Demanda uma busca constante. Implica invenção e reinvenção”.*

*Freire (1977:12).*

É um equívoco, ignorar o multiculturalismo e seus visíveis pormenores. Tal como salienta Hall (2006:49) a questão multicultural merece ser analisada com muita cautela. Tendo em vista que o termo ainda sofre a falta de conceitos mais complexos que nos permitam refletir

melhor sobre esta temática. O que nos resta é fazer uso e continuar interrogando o próprio termo.

É importante assinalar que a cultura de uma sociedade ou de um grupo é essencialmente característica pois tem peculiaridades próprias, podemos alcançar o pico desta afirmação em Hall (2005) quando toma por exemplo a temática racismo e declara que o racismo é específico em cada sociedade afigurando-se de forma pessoal e singular, gerando efeitos particulares o que acaba por distinguir uma sociedade da outra. Ainda o mesmo autor acresce que os estudos culturais devem ser reconhecidos e ensinados no plural e não no singular tendo em vista a maneira individualizada e peculiar que cada sociedade trata e encara seus assuntos. Como bem exemplifica Canen (s/d) quando declara que não adianta desenvolver estratégias para combater o preconceito contra os índios se não forem levados em conta a complexidade cultural de cada comunidade indígena, com suas múltiplas línguas, seus costumes, suas crenças etc.

Eagleton (2005:44) argumenta que a teoria cultural teve seu surgimento a partir da Segunda Guerra Mundial, onde a política da esquerda usufruiu de um curto apogeu, antes de sumir quase por completo. As inovadas ideias culturais voltavam-se para os direitos civis. Nasce a sociedade de consumo onde a mídia, a cultura popular, as subculturas desencadeiam as forças sociais atacando as hierarquias sociais e os hábitos tradicionais de forma satírica. Decorrendo daí uma crescente transformação, onde um generalizado descontentamento se fez presente, no entanto era visualizado uma esperança. Havia de modo geral uma percepção de que o presente traria consigo um novo futuro com infinitas possibilidades. Apesar de cultura quase ter tradicionalmente sentido antagónico ao capitalismo, as inovadas ideias culturais adquiriram força num capitalismo onde a cultura tornava-se cada vez mais relevante.

É, portanto, necessário compreendermos que falta de crença da própria sociedade, as dúvidas, as dificuldades financeiras e o nascimento do capitalismo foram fatores que desencadearam e exigiram um novo olhar que acabou por incidir sobre as desigualdades culturais, afetando sobre tudo seu processo de formação (Wieviorka, 2002:49). Como bem declara Hall (2006:43) as denominadas “migrações livres e forçadas” são processos que modificam de formação, diferenciando e pluralizando as culturas e as identidades culturais de todo o planeta.

A partir de Wiewiorka (2002:47) os recentes surgimentos das identidades culturais caracterizam-se por duas circunstâncias fundamentais: A primeira nos direciona para a imagem de afirmações culturalmente marcadas, mas pouco diferenciada socialmente. O reconhecimento é uma das exigências destas identidades embora seus atores só sejam caracterizados de forma vaga socialmente. A segunda é marcada pelas suas exigências culturais e reclamações sociais feita por atores rejeitados, por grupos em processo de inclinação social, ou por atores dominantes que fazem uso de sua ascendência sobre a sociedade. Como bem declara Fernandes (1999:19) nos dias atuais vai vencendo a aspiração pelo novo, “em ruptura com a tradição e a ordem”. A mídia vem marcando um relevante contributo nesta procura pelo novo através da percebível e banal publicidade, dos programas de entretenimento e do modo de vestir. A globalização cultural como os demais processos globais vai além das fronteiras em seus efeitos. Suas pressões lugar/tempo acelerado pelas modernas tecnologias reduzem os vínculos entre “a cultura e o lugar”. Apesar de as culturas terem seus locais é difícil apontar suas origens (Hall, 2006:36).

É forte a ideia de que no período industrial inglês desenvolveu-se uma discussão onde a cultura foi considerada como ferramenta de reestruturação de uma sociedade invadida pelo mecanismo e “civilização” dos resultantes grupos sociais como alicerce de um conhecimento global. Essa discussão deu origem a uma coerente reflexão teórica, passando a ponderar a amplitude da cultura no sentido antropológico deixando de ser uma consideração centralizada em uma “cultura-nação” para uma abordagem cultural dos grupos sociais. (Mattelart e Neveu 2004:13). Como bem declara Eagleton (2005:43) as concepções de cultura diversificam de acordo com o universo sobre o qual incidem. Necessitando contemplar as coisas no seu próprio contexto histórico.

Para Bennett (citado por Gonçalves e Silva, 1998:55) a educação multicultural é um direito de todos. Uma de seus alvos mais imprescindíveis é de auxiliar todos os estudantes na obtenção de saberes, habilidades e posturas para uma ação efetiva e democrática dentro da sociedade plural na qual se encontram inseridos, de modo a facilitar uma maior e melhor interação entre os diferentes grupos, criando uma comunidade que trabalhe para um bem comum.

Visualizamos nas novas práticas físicas e desportivas, formas dos jovens evidenciarem as suas culturas específicas e respetivas formas de sociabilidade, neste sentido podemos considerar que no modo de ser, pensar e fazer do Homem encontra-se a essência cultural de uma sociedade e da sociedade em geral, já que, com a globalização geral e, em particular, com a globalização cultural caminhamos para a padronização e hegemonização mundial.

Portanto, é um equívoco desprezar a cultura passada no presente e ignorar, no “futuro”, sua forma dinâmica e inacabada de ser.

### 1.3. Antropologia do corpo: uma ciência a “serviço” da cultura

*“A consciência é a função biológica crítica que nos permite conhecer a tristeza ou alegria, sentir a dor ou o prazer, sentir a vergonha ou o orgulho, chorar a morte ou o amor que se perdeu”.*

*Damásio (2000:23).*

Nada seria mais compreensivo do que indagarmos sobre nossa própria existência, levantando questões que certamente nos levariam a uma maior percepção de nós mesmos e do meio que nos envolve. Deste modo, indagaremos aqui algumas discussões relacionadas a nós mesmos, tais como: Sendo o corpo reconhecido como fonte de nossa própria existência *o que seria a nossa vida sem o nosso corpo? Como é que nos reconheceríamos sem o nosso corpo?* Sendo o corpo entendido como fonte de experiências expressivas e via de contato com o meio, *de que forma viveríamos tais experiências e contato sem o nosso corpo?* O que é certo é que o corpo é a própria expressão do ser, “a sede da nossa existência” (Garcia, 1997:61).

Seguindo essa linha de entendimento, nada seria mais legítimo do que considerar que o ato perceptivo é uma experiência corporal que estabelece um forte elo entre o Homem e o mundo. Como salienta Freire (1973:9) o homem é um ser “incompleto e consciente de sua incompleticidade”, vive em busca permanente. Não existe homem sem busca, nem busca sem mundo. Homem e mundo se entrelaçam, interagem mutuamente, formando um “corpo consciente”. Sendo notável, com isso, reconhecer que a existência do homem tem tanto a ver com desejo e fantasia quanto com a realidade e a razão (Eagleton, 2005:17).



A partir do imprescindível reconhecimento do corpo como inerente a existência humana foram rogadas várias abordagens que segmentaram o corpo a fim de que pudesse ser melhor representado, analisado, discutido e compreendido dentro de cada ambiente social e cultural, perspetivando o desenvolvimento do humano e de sua mentalidade através do próprio corpo (Garcia, 1997:62). Com a crescente importância que o corpo vem assumindo nos dias que se seguem os estudos da imagem corporal “exigida” pela sociedade aprofundam-se a partir de seus múltiplos componentes e das implicações tanto a nível fisiológico, psicológico como social com o intuito de compreender melhor esse fenômeno tão antigo e ao mesmo tempo tão emergente nos dias de hoje. Revelando a grande importância da imagem corporal, seu efeito benéfico no aumento da autoestima e a grande influência que nossa própria imagem exerce sobre aqueles que nos cercam e vice-versa.

Declara ainda Garcia (1997:61) que com o passar dos anos o corpo vem sendo diferenciado e valorizado de acordo com as normas culturais vigentes, retratando com lealdade a sociedade à qual pertence, ou seja, a legitimidade do corpo encontra-se vergado a uma cultura. Onde o novo encontro do homem com seu próprio corpo assume uma das características mais relevante da contemporaneidade. Nas palavras de Daolio (1995:25) o corpo é resumo da cultura, pois atesta elementos singulares da cultura na qual encontra-se inserido. Através do corpo o homem assimila e apropria-se de valores, regras e práticas sociais, “num processo de inCORPOração”.

Indiscutivelmente, o homem encontra-se enraizado a cultura, já que, o que acaba por diferenciá-lo das demais espécies é sua competência de produzir a própria cultura. Segundo Geertz (citado por Daolio, 1995:25) a sobrevivência da própria espécie foi a cultura, o que nos permite afirmar que “a natureza do homem é ser um ser cultural”.

Sabemos que a imagem corporal é um processo contínuo do ser desde o nascimento até a morte, sujeito as acomodações e modificações do mundo de acordo com a época vivenciada. Na sociedade atual o cultivo do corpo torna-se o espelho da própria “identidade”, sendo visíveis as pressões culturais e sociais exercidas sobre o homem, pressões estas que acabam por levá-lo em busca do “corpo perfeito”, afim de que possa sentir-se bem e inserido dentro dos padrões estabelecidos pela própria sociedade – moda – no entanto a busca incessante deste corpo ideal muitas vezes pode ser traduzida em uma grande insatisfação

corporal, acarretando, baixa autoestima e adoção de práticas compulsivas e até mesmo doentias.

De uma maneira muito clara a sociedade contemporânea consumista instiga o “corpo” a seguir regras e padrões determinados por ela com o intuito de escravizar as pessoas a possuírem um corpo ideal, por ela padronizado, com a finalidade de torná-las compulsiva ao consumo. Na incessante busca de modificar, remodelar seu corpo conforme as exigências estabelecidas por essa sociedade, o homem passa a rejeitar sua própria imagem e procura a todo custo ser o espelho fiel desses padrões, tornando-se obcecado. E mesmo com essa obsessão, muitas vezes o indivíduo não consegue alcançar o objetivo pretendido, o que acaba por gerar uma insatisfação e frustração total levando-o a práticas doentias (Russo, 2005:81).

É reconhecível que vivemos um momento de uma profunda transformação cultural do corpo, onde a aparência, jovem e saudável encontra-se em alta, assistimos a uma extrema valorização estética do ser, onde cada sociedade constrói sua imagem corporal, ou seja, seu modo particular de ver e sentir o corpo. Comprovando-se dessa forma que a identidade do ser humano é influenciada pela aquisição da imagem corporal. Para Lima (2009:159) as imagens estão presentes no nosso dia a dia, interferem no processo de significações, na construção do sujeito moldando a sua identidade.

A cultura corporal do homem dar-se a partir das ações corporais produzidas pelo mesmo no decorrer de sua história, através de suas representações simbólicas, sofrendo alterações ao longo de sua trajetória. Como bem enuncia Matarana (2004:1) a mudança na imagem do corporal parte de uma avaliação da nova situação comparada com as situações vividas, verificadas pela própria consciência.

Reconhecemos que um ser humano completo é uma unidade bio-psico-social, à qual foi, recentemente relacionada, a dimensão ecológica. Tal como salienta Daolio (1995:26) o corpo humano é fruto da incorporação natureza/cultura, pois reconhecer o corpo simplesmente biológico é considerá-lo abertamente como natural. Como conceber um corpo natural não atingido pela cultura? Encontramos resposta nas palavras de Santos (citado por Daolio, 1995: 26) “não se pode esquecer da natureza necessariamente social do uso do corpo”, sendo praticável apenas pensar novos usos corporais, já que a cultura é suscetível de novas ideias e reproduções.

Sendo o ser humano por natureza corporal e sendo o corpo o “instrumento” pelo qual ele assimila e interage com aquilo que o rodeia, nada poderia ser mais compreensível do que alcançar o corpo como uma forma cultural de produzir a própria cultura.

## CAPÍTULO 2 - O JOGO, AS BRINCADEIRAS E A CULTURA

### 2.1. A riqueza e a flexibilidade da palavra jogo e brincadeira: contextos e usos

*“Saber por que usamos o mesmo termo em situações diferentes é explorar a linguagem em seu funcionamento e, ao mesmo tempo, reunir indícios que nos permitirão descobrir as representações associadas à palavra jogo”.*

*Gilles Brougère (2004:14).*

O que é o jogo? Segundo Brougère (1998:23) a necessidade de esclarecer o conceito não é anterior ao uso da palavra; seria até mesmo um transtorno passar sempre por isso antes de pronunciar; a compreensão entre dois interlocutores pode seguir caminhos diferentes. O entendimento de cada um depende da diversidade de usos e de sua percepção.

Em sua marcante obra erudita *Homo ludens*, o historiador Johan Huizinga, define o fenômeno jogo como sendo uma ação que se desdobra dentro de determinados limites de duração e de lugar de acordo com as normas estabelecidas e adotadas, se situando fora do mundo da necessidade. Ou seja, o jogo num primeiro momento assume um caráter lúdico (descontraído) embora, muitas vezes, durante o seu percurso torne-se uma atividade séria, competitiva.

Para Piaget (1971:188) a definição de jogo é uma tarefa delicada devido ao acervo de teorias esclarecedoras que lhe vem sendo atribuída, e tendo em vista “que esse fenômeno resiste a compreensão casual”.

Jacques Henriot afirma (citado por Brougère, 1998:26), “que o pensamento sobre o jogo desenvolve antinomias que se traduzem, entre outros, pelo fato de que é mais fácil dizer o que não é jogo do que o que ele é”. Seguindo esta mesma linha de pensamento Huizinga (2003:8) declara que o contrário do fenômeno jogo é a classe negativa, “o não-jogo”. Tais

afirmações sobre o fenômeno jogo acabam por desaguar em uma carga excessiva e múltipla de significados, depende do seu uso e do seu idioma, afirma Huizinga ao percorrer pacientemente infinitas línguas, em busca de melhor “apurar” uma definição deste fenômeno.

É indispensável, portanto, que haja uma reflexão sobre os jogos de modo geral para considerar o jogo da linguagem, tal qual declara Kishimoto (1998:21) para analisar um termo é necessário perceber seu emprego no seio de diversos jogos, já que se faz necessário que a linguagem revele em si mesma, tomando às formas de existência em que ela têm sentido. “As palavras são atos” Wittgenstein, (Kishimoto, 1998:15).

Brougère (1998:25) considera “o jogo, finalmente, nada mais é do que a denominação usual de emergência visível de um traço psicológico profundo, ou seja, em termos piagetianos, a predominância da assimilação sobre a acomodação”. Não há como edificar um conceito de jogo, e sim verificar o que se chama de jogo, o fenômeno psíquico fundamental ao desenvolvimento da criança que permitirá qualificar, caracterizar os diversos tipos de jogos.

O jogo pode assumir inúmeros conceitos tudo depende da sua utilização e da razão dessa utilização, tal como defende Brougère (1998:14) “não podemos agir como se dispuséssemos de um termo claro e transparente, de um conceito construído”. Estamos diante de uma noção aberta, polissêmica e muitas vezes indefinida. O termo a língua usual da palavra jogo deverá ser questionado, estudado e compreendido levando em conta seu próprio exercício, ou seja, para conceituar o jogo é preciso delimitá-lo, já que o mesmo pode adotar sentidos múltiplos dependendo dos seus empregos, por isso é preciso, antes de tudo estar atento ao vocabulário e a sua lógica.

É preciso considerar à arbitrariedade da língua para que ela não nos impeça de enxergar suas diferenças, já que atividades distintas podem ser designadas pelo mesmo termo. Segundo Kishimoto (1998:17) existem algumas contradições acerca do jogo que não se atribuem ao distúrbio dos discursos evocados, mas ao uso do termo jogo sem estudo de seu funcionamento na linguagem.

É importante, portanto, percebermos que o emprego de um termo não é uma ação solitária, requer um grupo social para o qual este vocábulo faça sentido, pois a palavra empregada deve ser minimamente compreendida por parte de cada um, para Kishimoto (1998:18) o fato de haver jogo em alguma atividade não é uma construção objetiva sobre o real,

mas o lançamento de uma hipótese, a utilização à experiência de um grupo fornecido pela sociedade, transmitida pela língua e instrumentos culturais. Como salienta Huizinga (2003:127) é necessário interpretar o jogo de acordo com sua função cultural.

O vocábulo jogo vem sendo frequentemente mencionado e atendendo a múltiplas designações, encontrando-se cada vez mais presente em nossas vidas. No mundo das telecomunicações assistimos a uma contínua e banal comparação das situações políticas a um jogo, esta comparação atesta a diversidade das utilizações linguísticas que assume a palavra jogo. Aqui vemos claramente que a ideia de jogo não estar associada ao prazer, a diversão e a distração, tal como comenta Brougère (1995:12) “os jogos de sociedade” representam constantemente a figuração de um aspeto da vida da sociedade, quando não estão relacionados a um mundo ilusório.

Em alguns grupos de jogos segundo Kishimoto (1998:22) as analogias surgem e desaparecem verificando assim uma rede complexa de afinidades que se associam e se envolvem umas com as outras. É imprescindível descrever o uso do jogo para o compreender atualmente, recusando constituir antecipadamente uma definição do mesmo. A definição do jogo é uma tarefa complicada pois ao ser pronunciada ela poderá atender as várias nomeações, mas apesar de receber a mesma designação, têm suas especificidades, os infinitos fenómenos considerados como jogo atestam a “complexidade da tarefa de defini-lo”. Esta complexidade toma uma amplitude cada vez maior quando alguns materiais lúdicos são usualmente denominados de jogo, outros, brinquedos.

Na psicologia a ausência do conceito jogo é destacada por alguns psicólogos mais críticos e radicais, já que a psicologia não estuda o jogo em si, mas o que é realizado pela criança nos comportamentos lúdicos. O jogo é apenas testemunha de um procedimento e de seu progresso. Para Brougère (1998:25) ela não poderá estabelecer um ponto de partida rigoroso dando-nos uma noção afinada, científica, pois faz simplesmente uso do termo remetendo-o ao funcionamento usual linguístico. Como bem argumenta Klein (1969:31) só é possível chegar a uma compreensão plena do fenómeno jogo ou de um simples brinquedo a partir de suas “conexões ulteriores e a situação analítica geral da qual se situam”.

O uso metafórico do jogo tem sido apropriado por várias atividades. Isso nos possibilita explicar como comportamentos tão distintos podem assumir o nome de jogo e estão ligados ao

fato de que contraria às atividades diretas e claramente úteis e fecundas, ou encaradas como tal para a sociedade. Contemporaneamente testemunhamos nos meios tecnológicos um crescimento progressivo e significativo deste vocabulário.

O certo é que não há tarefas, por mais duras que sejam, que não possam servir de razão para o jogo, tal como argumenta Wallon (1981:77) a definição de jogo deve ser a mesma que Kant deu a arte: “uma finalidade sem fim”, ou seja, uma execução que tende a satisfazer apenas a si mesma. Uma atividade que torna-se útil e se sujeite como meio sem fim, perde o encanto e o caráter do jogo.

O fenómeno jogo tem tido uma constante atenção por parte de muitos estudiosos, que buscam através de suas incansáveis investigações descrever este fenómeno inseparável de vida quotidiana do homem, tal como declara Pereira, Palma e Nídio (2009:103) a essência desse fenómeno e a abundância das tarefas nomeadas como tal embaraçam “o consenso a respeito do tema”. O que torna a justificação sobre o jogo ampla e abrangente, devido a multiplicidade, as diversas linhas de investigação e os incontáveis pontos de vista, tal como declara Neto (2001:2) é fácil identificar o comportamento lúdico difícil é defini-lo. A investigação do jogo aparece como um fenómeno delicado, complexo. Em sua obra *Psicanálise da criança* Klein (1969:31) reforça essa complexidade quando afirma que para conhecermos o significado do brinquedo durante o seu estudo, não devemos simplesmente tentar compreender os significados dos símbolos de forma isolada, por mais denunciadores que sejam; “é preciso levar em consideração todos os mecanismos e métodos de representação empregados no trabalho onírico, jamais perdendo a vista a relação de cada fator isolado com a situação global”.

Existe uma constante tentativa de descrever e classificar o que designamos por jogo, como Bandet e Sarazanas (1973:16) assinalaram, é necessário apurar o que há de análogo em práticas aparentemente tão distintas. Para dar uma definição exata do jogo será necessário procurar seu “maior denominador comum”. Não podemos esquecer a sua importância afetiva: o jogo é fonte de prazer; na sua origem a palavra traduz, exatamente, “riso e barulho”.

Sendo o conceito da palavra jogo um conteúdo de linhas profundas, torna-se difícil uma designação precisa, mas quando se consegue entranhar em sua essência, deparamos com um universo de novas verdades, de relações entre elas, de uma ordem lógica de conceitos.

## 2.2. O jogo e as brincadeiras como expressão cultural

*“O jogo é mais velho que a cultura, pois a cultura, ainda que inadequadamente definida, pressupõe a existência de uma sociedade humana e os animais não esperaram que o homem os ensinasse a jogar. (...) Os animais brincam, tal como os homens. Basta observar os cachorros para se perceber que todos os elementos essenciais do jogo humano se encontram presentes nas suas alegres cabriolas”.*

*Johan Huizinga (2003:17).*

É na linha deste pensamento que surge a reflexão de que as brincadeiras são expressões culturais de um povo e ao mesmo tempo as brincadeiras sustentam a própria cultura.

Portanto, é legítimo afirmarmos que os jogos representam um determinado momento histórico, pois nas marcas de sua existência são nítidas as diferentes inquietações e técnicas que os mesmos traduzem culturalmente (Dias, 2005:125). Na convicção de Huizinga (2003:15) “a civilização surge e se desenvolve como um jogo”.

Nos anos que decorrem são claras e profundas as alterações que o brinquedo vem sofrendo, acarretando uma transformação desenfreada na cultura infantil. Vivemos diante de uma sociedade “tecnológica”, a todo vapor, onde as ações abusivas e apelativas do mercado desenvolvem um acelerado e contínuo processo de transformação na vida das pessoas, modificando radicalmente os seus hábitos de vida, originando uma nova cultura. Diante deste processo como prever as mudanças futuras? “Nas cartas, como em qualquer exercício de vidência” (Brougère, 2004:309). O futuro poderá, talvez, carregar consigo traços do presente, mas com certeza brotará novas ramificações, assim a cultura assume sua dinâmica dentro de cada sociedade e de cada contexto próprio. Isso nos permite considerar que o jogo é um produto que primeiramente determina uma cultura, em particular, para depois atingir a cultura de forma geral.

Lopes e Reto enunciam que (1990:19) a rutura da economia clássica capitalista pela “economia empresarial” permitiu a apresentação das empresas como criadoras de consensos e ao mesmo da própria identidade social, tanto para o indivíduo, quanto para as entidades

profissionais. Sendo assim nada seria mais compreensivo do que concebermos a mídia como a máquina transformadora, em parte, de todo o processo cultural.

Este fato acabou por desencadear diferentes situações no comércio contemporâneo criando novas oportunidades lúdicas, o que contribuiu para o aparecimento de uma nova cultura lúdica. Como bem define Garcia (1997:66) através da Barbie é estimulado às meninas o estilo sensual do corpo, podendo ser intitulado de “uso instrumental do corpo” pois o corpo estar a “serviço da cultura”. Para Lopes e Reto (1990:24) a “metáfora cultural”, acima mencionada, não se reduz simplesmente a um fenômeno de tendência, pois apreende a forte intenção de abrir caminho para um novo olhar em relação as empresas e as instituições. Ainda os mesmos autores salientam que a antropologia da cultura, aponta que a produção de bens pela sociedade direciona que a partir do simbólico a própria sociedade acaba por se estruturar.

Compreendendo o brincar/jogar como uma necessidade da criança, e sua essência de suma importância na sua formação e no seu desenvolvimento cultural e social. Entendemos que o brincar nada mais é do que o enriquecimento cultural, já que a real cultura se constrói através da liberdade criativa do ser humano, e recusa toda e qualquer imposição. Tal como afirma Brougère (2004:14) “a sociologia da criança, jovem disciplina em pleno desenvolvimento, mostra o quanto a infância varia segundo os contextos, o quanto ela deriva, não de uma essência intemporal, mas de uma construção social, tanto no nível das representações quanto no das condições reais de vida”. Nesse sentido reconhecemos o brincar/jogar como uma aprendizagem sociocultural, que vai reestruturando-se e acomodando-se, conforme as peculiaridades do meio, ou seja, o contexto no qual a criança se encontra inserida é seu maior determinante cultural. O que nos permite afirmar que antes de ser atingida pela cultura global, a criança é invadida pela cultura local e que o modo como os grupos se organizam socialmente é o melhor caminho para a compreensão da transmissão cultural.

Costa (1992:101) descreve os jogos como elementos constantes da cultura humana, que adota formas infinitas e diversificadas de acordo com o próprio contexto cultural. E reconhece a forma universal do jogo, designando-o como um elemento inseparável do homem. Tal como declara G. Gusdorf (cit. por Costa, 1992:101) é quase impossível conceber na existência humana a ausência total do jogo.



Assim, o estudo do desporto torna-se um considerável campo de investigação social, onde podemos defrontar com componentes que nos ajudem a compreender melhor as aspirações e motivações humanas e seu sentido de existência. Visualizando a imagem da sociedade atual, como funciona, como enfrenta suas crises, limitações e incoerências na esperança de alimentar o sonho de um novo amanhecer.

### 2.3. O jogo, as brincadeiras e a criança: o início da cultura (lúdica)

*“O homem não é completo senão quando joga”, máxima de Schiller.  
(Chateau, 1975:15).*

Nas primeiras experiências do bebê com a mãe começam o jogo infantil, através de gestos que parecem fazer pouco sentido, há uma preparação para a capacidade de andar e de agarrar; dos sons vocais que simplesmente estimulam e enfeitam a criança sairá fala; dos rabiscos irá nascer a escrita e o desenho, tal como argumenta Bandet e Sarazanas (1973:22) “a finalidade do jogo infantil é, portanto, utilizar todas as forças nascentes, das quais não pode prever a utilização posterior”. O bebê responde somente os estímulos que lhe estão disponíveis; se não há incentivos, ele não poderá responder e aprender como responder as novas coisas que surgirão, ou seja, é preciso que haja estímulos para que a criança desenvolva na hora certa e de forma natural a linguagem, a motricidade e as relações afetivas com os outros (Bee, 1977:69).

Em relação a infância Leyens (1979:53) afirma que é provável que pais afetuosos interajam mais com seus filhos e que quanto melhores forem as atenções, maiores serão as possibilidades de observações e de aprendizado. E não sendo a educação um processo de direção única, a criança imita os pais por terem a certeza que isso irá estimular o aumento deste afeto.

Leyens (1979:58) destaca, ainda, entre as principais funções da imitação que dependem essencialmente do contexto social dos sujeitos, as seguintes:

\_ A imitação pode acelerar a aprendizagem, sobretudo quando as respostas a adquirir têm uma fraca probabilidade de ocorrência espontânea e, portanto, poucas hipóteses de serem reforçadas positivamente.

\_ A imitação pode também desempenhar um papel de desinibição ou, inversamente, de inibição, relativamente a conduta já aprendidas mas habitualmente sancionadas de forma negativa ou positiva pela sociedade.

\_ Finalmente, a imitação pode facilitar o aparecimento de respostas anteriormente adquiridas e socialmente não sancionadas. Não se trata aqui de aprendizagem ou de desinibição-inibição e falar-se-á de um papel de facilitação geral (não confundir com a facilitação social).

Ainda, Leyens (1979:66) acresce que a imitação certamente nomeia com certeza um dos meios de influência. “Se ela não é de certo inata”, manifesta-se precocemente na vida, aparecendo em todas as idades: a criança que não compreende as palavras que lhe são transmitidas já é capaz de imitar e ao longo da vida irá recorrer a este processo.

É importante, todavia, compreendermos que o primeiro brinqueado da criança é o seu corpo, tal como afirma Bandet e Sarazanas (1973:30) o bebé que sorri agitando os membros encontra no seu próprio corpo o objeto de suas brincadeiras precoces. Tal como argumenta Dantas (1998:115) brincando de gargantear e olhar-se a criança experimenta “brincadeiras funcionais”, mas a medida em que ela recorre a repetição de suas ações em busca do prazer proporcionado pelos movimentos. “O efeito do ato torna-se intenção, fechando-se o circuito intenção – ato – efeito”. Tal como argumenta Piaget (1971:121) quando a criança age sobre o objeto e inicia “uma nova reação secundária, num contexto de interesse objetivo e de acomodação expectante, por vezes de inquietação”, essa ação denomina-se jogo, já que a exploração do objeto é percebido pela criança e não estimula mais interesse.

O jogo é, antes de mais, o lugar de construção de uma cultura lúdica. A experiência lúdica é um processo cultural que desempenha um papel fundamental no processo de socialização da criança, sofrendo influências do meio em que a criança está inserida. De acordo com Neto (1994:7) “a televisão e os jogos electrónicos apresentam-se como factores altamente influenciadores do jogo simbólico da criança e ao mesmo tempo como barreira dominante do jogo livre”. E sendo a criança um ser ativo, espontâneo e criativo por natureza, esse condicionamento ao jogo livre torna-se prejudicial ao seu desenvolvimento, já que é através da capacidade simbólica que ela cria e dá significações ao mundo.

Segundo Garvey (1979:7) brincar é uma atitude muito frequente na infância, que acaba por conduzir a criança a um conhecimento melhor de si mesmo e do mundo que a rodeia, presume-se, com isto, que a atividade lúdica está profundamente ligada ao desenvolvimento infantil. É, pois, necessário reconhecer que o jogo tem um papel imprescindível na vida das crianças; elas praticam-no de forma espontânea, não necessitam de auxílio. Esta experiência lúdica vivenciada pela criança é imprescindível para que ela desenvolva o processo cultural, interaccional e simbólico em toda a sua complexidade.

Para Vigotski (2000:127) “no brinquedo os objetos perdem sua força determinante”, ou seja, a criança denomina e utiliza o objeto conforme seu desejo, sua necessidade, independente da forma que o vê. Tal como confirma Bomtempo (2001:61) “a criança não vê o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado”.

É, portanto, fundamental atingirmos que é preciso a ação da criança sobre o objeto para transformá-lo em brinquedo, tal como afirma Pizon (citado por Bandet e Sarazanas (1973:31) é admissível avaliar o papel que o jogo assume:

*“O brinquedo provoca o impulso de actividade que vai converte-se em jogo; ele suporta essa actividade, é função da sua associação com o jogo. Um objecto concebido como brinquedo e que serve para um outro fim, ou que não é utilizado, não é um brinquedo. É a utilização que lhe confere o seu carácter definitivo de brinquedo”.*

Nessa perspectiva o brinquedo por ter um enorme valor de expressão convida a criança a abrir inúmeras possibilidades acerca da brincadeira, tal como declara Brougère (1995:15) a representação de um bebé, uma “boneca-bebé” estimula atos de carinho, vestir, lavar e um “conjunto de atos ligados a maternidade”. No entanto, não vemos no brinquedo a presença da função materna, e sim a reprodução que seduz a prática desta atividade num fundo de designações dadas pela criança ao “bebé” no seu meio social.

Na infância a atividade espontânea é essencial tal como declara Chateau (1975:16) brincar por brincar é inato da criança, e a essência desse brincar, é imprescindível para sua formação, já que o mesmo lhe possibilita o descobrimento e a antecipação de comportamentos superiores, ou seja, a infância funciona como um estágio para a vida adulta. Ainda o mesmo autor salienta que o jogo para a criança é o mesmo que o trabalho desempenhado pelo adulto.

Assim como o adulto se fortalece através das suas ações, a criança se torna superior com os êxitos alcançados através da atividade lúdica. O jogo “faz de conta” transporta a criança para um mundo imaginário e criativo que lhe dá uma sensação de força, de poder. Esse mundo ilusório é muitas vezes usado pela criança para exprimir as suas frustrações, os seus apelos, a sua dor, a sua alegria. Bem como declara Piaget (1971:190) “o jogo é uma assimilação do real ao eu, por oposição ao pensamento sério, que equilibra o processo assimilador com uma acomodação aos outros e às coisas”.

As crianças assumem de forma natural o ato de brincar, como afirma Cunha (2009:85) elas vivenciam “as brincadeiras como verdade existencial”, pois são capazes mergulhar nessa experiência de forma simples e absoluta. A brincadeira é uma imaginação que só a criança com toda sua liberdade e pureza é capaz de vivê-la em sua essência. Como descreve Kishimoto (1998:63) “o Romantismo, com sua consciência poética do mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão”. Mais do que um ser em constante desenvolvimento e transformações, a criança é um ser livre e espontâneo.

Segundo Wallon (1981:77) “a oposição entre a actividade lúdica e a função do real” apontam em que direção a atividade da criança se parece com o jogo. O jogo só existe se houver a satisfação de diminuir temporariamente a tarefa de uma função imposta ou limitada que normalmente ela experimenta de atividades mais conscientes. Não brincar quem quer, nem quando se tem vontade, é necessário haver disposição e muitas vezes uma “aprendizagem ou reaprendizagem”. A companhia da criança é sempre tão repousante para o adulto porque ela tem o poder de o transportar a atividades desligadas entre si e descontraídas.

Já se atesta, hoje em dia, que brincar é um ato indispensável que permeia a infância, tal como afirma Olivier (1976:24) a criança precisa tanto de brincar como do ar que respira. O brinquedo possibilita-lhe uma dupla finalidade, a de satisfazer-se e a de aperfeiçoar suas características sensoriais.

É visível a grande afinidade entre a criança e o jogo, tal como declara Pereira (2009) “el juego y el niño caminan juntos”. A criança é um ser que joga que se desenvolve através da atividade lúdica, meio este que contribui consideravelmente para sua autonomia, criatividade e sociabilidade.

De acordo com Neto (2009:20) brincar é uma conduta inútil na vida humana, mas indispensável na estruturação e desenvolvimento da identidade do homem nos primeiros anos de vida. O brincar é também essencial para se adquirir confiança e autonomia, portanto é elementar que a criança vivencie atividades livres, que desenvolva o jogo faz de conta, o jogo com amigos, o jogo relacionado a atividade física, já que as investigações neste âmbito atestam que o costume de brincar desde a mais tenra idade acarreta muitas valias no desenvolvimento humano.

Bomtempo (2001:59) “quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira”, sem comprometimento com a verdade, a forma como ela interage com o objeto é que vai determinar a função do mesmo e não sua natureza. É necessário, portanto, compreendermos que é através da brincadeira que a criança começa a entender o objeto não como ele é, mas sim como ela gostaria que ele fosse, na brincadeira dela todo objeto acaba perdendo a força que o determina, para dar lugar a sua vontade imaginária. Isso evidencia sua grande percepção dos limites entre a utopia e a realidade. Como defende Piaget (1971:177) “o símbolo lúdico evolui no sentido de uma simples cópia do real”. Nesta perspectiva é imprescindível, dar instrumentos e autonomia à criança para que possa construir o seu próprio desenvolvimento e aprendizagem, valorizando o que ela já sabe.

Em síntese, como simplifica Bandet e Sarazanas (1973:56) “nas mãos de uma criança tudo se transforma em brinquedo”.

#### **2.4. Os jogos e as brincadeiras tradicionais e modernas e seu papel no desenvolvimento infantil**

Na sociedade contemporânea, grande parte dos jogos tradicionais infantis como: ciranda, cirandinha, cabra-cega, queimada, jogo de pião, pular corda, macaca, pedrinhas, pega-pega, carimba, entre outros - que fazem parte do cotidiano de várias gerações - estão desaparecendo devido à influência dos meios de comunicação de massa, que cada vez mais apelam para o consumo abusivo dos jogos eletrônicos - impondo um novo modo de brincar - e das fortes transformações sofridas pelos espaços, principalmente os espaços urbanos, que cada vez mais se tornam uma condicionante para a prática do brincar/jogar.

Ao descrever os jogos tradicionais como elemento da cultura, Cabral (1991:11) simplifica-os como jogos populares de “vivência e prazer”. Já que os mesmos estão diretamente ligados ao trabalho e as práticas do meio rural.

Não há dúvida que os jogos tradicionais continuam a existir, persistir, no universo lúdico infantil, pois resistem ao tempo, muito embora lhes sejam atribuídas novas denominações. Conforme Dias (2005:125) os jogos e brinquedos vão se modificando ao longo do tempo, mas os que resistem a metamorfose representam as urgências imutáveis do ser humano.

Brincar é arriscar, é experimentar o novo, é aventurar-se, é exprimir as emoções, é assumir a infância na sua íntegra. A criança ao expressar os seus apelos através de várias atuações e em interação com o meio e com o outro consegue adaptar-se as situações mais inesperadas. É “Construindo, transformando e destruindo” que a criança constrói sua criatividade, afetividade e inteligência (Kishimoto, 2001:40).

É consistente que toda sociedade assume o jogo e a brincadeira como parte inseparável do mundo infantil, reconhecendo seu grande e indispensável valor como forma de desenvolvimento cognitivo, social e cultural no ser criança. Sendo o contexto social o grande veículo da transmissão cultural do brincar, em particular, nas brincadeiras de rua, cujo principal elemento transmissor é interação em grupo. Nesse sentido podemos reconhecer que a transmissão de um componente cultural só poderá ocorrer dentro de um âmbito social, e investigar como estes grupos se organizam é fundamental para uma maior compreensão da transmissão cultural (Pontes e Magalhães, 2003:120).

Os jogos tradicionais consentem a criança uma compreensão maior do mundo, uma maior interação com o meio e vivenciar suas próprias experiências, ou seja, propicia a criança observar, criar, experimentar e relacionar-se com as pessoas e com o meio ambiente. Portanto é válido considerar que a ação estimuladora e espontânea de manuseio dos objetos pela criança é essencial para seu desenvolvimento integral.

No entanto, também podemos constatar que apesar do reconhecimento inequívoco da importância dos jogos e das brincadeiras no ser criança (desenvolvimento) parece existir entraves ou constrangimentos ao nível social, psicológico, organizacional... como podemos encontrar nas reflexões/ estudos de (Natália Fernandes, 2009; Neto, 1994; Dumazedier, 1980; Leyens, 1979; Fernandes e Pereira, 2006).

A condição em que é possível brincar é aquela em que o indivíduo que brinca é o próprio sujeito da brincadeira e não um simples espectador, pois a ação que exerce sobre o brinquedo é o que determina a existência do brinquedo, ou seja, é preciso a ação sobre um objeto para transformá-lo em brinquedo ou brincadeira. Como refere Gibello Apud Brenelli (citado por Fortuna, 2004:3) brincamos e jogamos porque estas atividades geram um “espaço para pensar”. Os jogos tradicionais além de propiciar estes “espaços” permitem que a criança exerça sua necessidade de movimento, como salienta Jacquin (s/d:26) o movimento não é apenas indispensável ao crescimento da criança, funciona também como “válvula de escape para o excesso de tónus nervoso acumulado durante a imobilidade”.

Os brinquedos e as brincadeiras tradicionais, além de promoverem a aproximação entre as gerações e de darem asas à imaginação da criança, propiciam também uma aprendizagem contínua que vai se construindo ao longo da infância, permitindo à criança fazer várias experiências espontâneas e individuais. Isso nos leva a reconhecer o quão é importante estimular a curiosidade da criança já que a curiosidade é uma das maiores riquezas infantis: é ela que leva a criança, ao longo de sua trajetória, desvendar e conquistar o mundo que a rodeia (Jacquin, s/d:28).

O certo é que, os jogos e brincadeiras tradicionais estabelecem um forte elo entre a criança e a cultura, em particular aquelas que se dão na rua, e funcionam como grandes ferramentas do movimento, da criatividade, da espontaneidade, da sociabilidade induzindo à criança a uma constante atividade física, mental e afetiva. Esse exercício funcional possibilita que a criança encontre “o alimento para sua curiosidade e para suas experiências” (Jacquin, s/d:37). Levando-a ao equilíbrio vital.

Conscientes de que muitos brinquedos são apenas suportes para as brincadeiras das crianças é importante que sejam propiciados para as mesmas, espaços e liberdade para que elas possam expressar/movimentar seu próprio corpo, já que a expressão corporal é, “a força da alma”, o mais forte contato de um ser com ele mesmo, com o outro e com o meio.

Em suma, existem diferenças consideráveis entre o brincar de ontem e o brincar de hoje. Embora não se pretenda dizer que uma forma é superior a outra, o certo é que o jogo e a brincadeira de hoje criaram estilos de vida mais individuais, sedentários e, nesse sentido, menos propícios à convivialidade e ao movimento necessário a uma vida saudável.

*“Ser criança é ter direito à educação, ao brincar, aos amigos, ao conhecimento, mas é principalmente, à liberdade de escolha”.*

*Kishimoto (1996:5).*

A infância contemporânea vem sendo seduzida pelos jogos e brinquedos eletrônicos que invadem totalmente o tempo/espaço lúdico das crianças, implicando na perda da autonomia e ludicidade das mesmas, como salienta Paiva (2009:33) o mercado tem voltado suas atenções para o universo infantil com a nítida intenção de conquistá-lo, seduzi-lo como potenciais consumidores. Não se importando, muitas vezes, com os prováveis efeitos negativos que o consumo exagerado pode causar no desenvolvimento intelectual, social, afetivo e psicológico no ser criança.

Neste contexto é reconhecível que vivemos numa era “tecnológica” onde as ações abusivas e apelativas do mercado, através dos meios de comunicação para consumo excessivo, acabam por exercer uma forte influência na vida das pessoas, modificando radicalmente os seus hábitos de vida, em particular os hábitos das crianças que passaram a ter uma brincadeira “rotulada” que vem ameaçando seu direito de brincar livremente, esmagando sua criatividade, autonomia e o movimento que além de ser uma necessidade biológica é a maior expressão do ser. O corpo pelo movimento, fala por si só.

De acordo com Neto (1997:6) as transformações sociais desafiam a respostas urgentes acerca das situações e estilos de vida das culturas infantis e a importância do jogo e da brincadeira no âmbito familiar, escolar e comunitário. Considerando as novas dificuldades e realidades, que acabam por afetar o comportamento lúdico das crianças.

Para Sarmiento (2004:14) “as mudanças sociais que ocorrem actualmente têm conseqüências e efeitos diferenciados entre várias gerações. A infância, enquanto que categoria social geracional, sofre essas conseqüências de um modo particular”. É verificável que o brincar nos dias que se seguem tem sofrido grandes transformações por parte dos meios externos. A comercialização, fazendo uso da publicidade e da propaganda, tem tido um papel fundamental nesse processo de mudança, visto que acaba por, de certa forma, manipular ao incentivo do consumo exagerado dos novos objetos de entretenimento, de modo particular, os jogos eletrônicos. A manipulação do objeto que outrora era criado pela própria criança vem perdendo o lugar para os brinquedos “prontos” que acabam por asfixiar a espontaneidade e a criatividade



infantil, afetando diretamente o desenvolvimento da criança. O certo é que com o brincar de hoje a criança vem perdendo a capacidade de criar, de movimento, de sociabilidade, sendo remetida ao individualismo, sedentarismo e a pouca criatividade.

Nas palavras de Neto (1994:7) “a substituição das tradicionais actividades familiares, pela imagem televisiva e os atraentes jogos electrónicos, têm vindo mudar os hábitos de ludismo das crianças (...). O problema reside no facto de as idades em que a criança mais tempo passa nestas actividades estruturadas e pouco interactivas, necessitaria expandir a sua imaginação e corporalidade de forma activa em situações de jogo livre, de aventura, com o meio natural, e em experiência com os amigos”. A criança passou a ter sua agenda preenchida pelo adulto com a finalidade de suprir sua ausência. Esse tem sido um dos maiores constrangimentos enfrentados pela infância nos dias emergentes.

Diante da colossal transformação urbana que vem diminuindo cada vez mais os espaços livres de lazer. Torna-se urgente que a criança tenha seu cantinho em casa para brincar, principalmente as crianças que moram em cidades, que acabam sempre por ficar confinadas em casa sem ter grande possibilidade de escolha, o que não é o caso das crianças do campo que podem livremente escolher os espaços para brincar. Como defende Olivier (1976:21) “uma criança deve poder brincar em toda a casa e compreender que, aos olhos dos pais, ela é mais importante que qualquer objecto precioso”.

Os jogos eletrónicos tornam a criança passiva exercendo sobre ela um grande poder de manipulação e domínio, isso sem falar do carácter viciante a que a submete, que acaba por prejudicar sua saúde e o seu desenvolvimento. Na afirmação de Neto (1997:11) “o esforço de manter a criança intelectualmente activa e corporalmente passiva” tem sido a inquietação de vários especialistas dedicados à educação e à saúde. Já que o movimento e o jogo livre na fase de desenvolvimento é primordial e decisória na aquisição de hábitos saudáveis no decorrer da vida.

No entanto, não podemos promover os jogos e brincadeiras tradicionais como únicos no processo de desenvolvimento infantil, pois os jogos industrializados também levam a criança a adquirir algumas competências. O que está em causa não é, portanto, estabelecer uma oposição entre jogos e brincadeiras velhos e novos, mas uma relação de complementaridade. Ou seja, aceitar a participação das atividades atuais no desenvolvimento do universo infantil é aceitar

fazer parte do processo evolutivo, tendo consciência do auxílio dos brinquedos tecnológicos no desenvolvimento infantil, mas conscientes de que estimulam a relação óculo-manual. Como defende Brougère (1998:30) “é necessária a existência do social, de significações a partilhar, de possibilidade de interpretação, portanto, de cultura, para haver o jogo”.

Para Neto (1997:10) “o jogo e a actividade física na criança e adolescente é um problema essencial das sociedades contemporâneas ou pós-industriais (...)”.

É imprescindível, portanto, compreendermos que os jogos eletrónicos traduzem a dimensão histórica dos tempos atuais, desencadeando uma nova cultura do brincar, que deve ser analisada e compreendida dentro das particularidades de cada sociedade de consumo (Porto, 1998:173).

*“No jogo, a beleza do corpo humano em movimento atinge seu zénite”.*  
*Huizinga (2003:23).*

Nos dias que decorrem vem emergindo com uma força crescente a adoção de estilos de vida saudáveis que apontam para práticas ativas de lazer, com isso o desporto vem ganhando um espaço cada vez mais significativo na vida das pessoas.

O desporto um dos principais fenómenos da sociedade vem assumindo através de suas mais variadas modalidades o movimento como algo inerente à existência humana. Sendo este uma atividade que nos permite visualizar o modo como a sociedade se constitui, suas diversas particularidades culturais e suas inúmeras formas de organização e intervenção escolar e social.

É, pois, nos primeiros anos de vida que se cultivam hábitos saudáveis de vida na promoção para a saúde, mas não podemos nos esquecer que a relação entre o efeito da atividade física e as mudanças de comportamentos em crianças e jovens é complexa, se entendermos as mudanças sociais ocorridas nas últimas décadas. O conceito de estilo de vida saudável deverá ser compreendido a partir de uma dimensão ampla e global relacionada aos diversos padrões de vida dos cidadãos, dos contextos sociais e culturais que o descrevam. Tal como afirma Bee (1977:77) o estudo do crescimento e do desenvolvimento físico da criança é vital para o crescimento global da mesma.

É evidente, que as habilidades motoras da criança gira em torno do seu mundo, daí parte a afirmação de que a mesma precisa de um ambiente rico e estimulante para que possa

desenvolver todo seu potencial motor, são necessárias algumas oportunidades para que ela possa exercita-se e executar algumas atividades, tendo em vista que, na medida em que vai acontecendo seu desenvolvimento maturacional ela tende a aprimorar seus movimentos, sua motricidade tal como declara Wallon (1981:75) os jogos funcionais podem ser movimentos muitos simples, como estender e esticar os membros superiores e inferiores, mexer os dedos, produzir barulhos e sons, entre outros. É notável aqui uma atividade que procura resultados rudimentares, estes simples gestos preparam a criança para uma utilização cada vez mais ajustada e adequada. A maturação morfológica e a aprendizagem vai se construindo de etapa para etapa.

O exercício físico regular e a compreensão dos seus efeitos benéficos constituem-se como fatores indispensáveis para a promoção e educação da saúde, tal como refere Rocha e Pereira (2004:23) comportamentos saudáveis tendem a associar comportamentos similares, ou seja, a prática de exercício físico pode levar crianças e jovens a adquirirem hábitos mais saudáveis tais como uma alimentação balanceada, uma vida menos sedentária, entre outros, que provavelmente irão contribuir para a prevenção de possíveis doenças na vida adulta, levando-o a um maior aumento da longevidade. No entanto, alguns estudos são contraditórios, pois afirmam não haver relação entre os hábitos de exercício durante a infância e o estado de saúde em adulto, mas devemos considerar que crianças ativas possivelmente serão adultos ativos, já que existe uma grande inclinação de manterem assim.

Segundo Cunha (2006:188) é nos primeiros anos de escolaridade que se constrói a “alfabetização motora”, sendo assim de suma importância que seja proporcionado à criança a existência de diversas formas de movimento, ainda na escolaridade básica, já que é neste período que ela mostra-se mais responsável e têm uma maior compreensão dos objetivos físicos, que acabam por levá-la a um melhor controle e conhecimento do seu próprio corpo.

A fase escolar possibilita que a criança ultrapasse o período dos contos de fada e do egocentrismo, passando para uma fase mais realista que lhe permitir aperfeiçoar sua objetividade, sua capacidade de observação e sua conceptualização. Estes aperfeiçoamentos permitem uma socialização mais sólida e uma maior capacidade de diferenciar os elementos da realidade sem perder a ideia do todo. É também nesta fase que se originam os ganhos

cognitivos que possibilitam claramente a educação formal, tendo os amigos um papel essencial neste processo de crescimento.

Como afirma Neto (1997:11) a necessidade de atividade física e do jogo espontâneo na fase de desenvolvimento é crucial e absoluta na adesão de hábitos saudáveis para uma vida ativa. Em muitas sociedades observamos um decréscimo acentuado das atividades livres de movimento por parte das crianças e jovens, acabando comprometer seu desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social. Em estudo recente Neto (2009:27) volta a afirmar que a falta de atividade física, a privação de convívio com os amigos e contacto com o meio vem aumentando consideravelmente, pondo em risco a construção do jogo e do desenvolvimento motor. Como descreve Berge (1976:31) a ausência de esforço físico ligada a excitação nervosa destina a “um estado anormal”.

É preciso, portanto, termos consciência que a organização da família e os seus hábitos diários transformaram-se radicalmente e as adaptações pessoais e sociais não seguem uma direção adequada. A família passou a ter um maior tempo disponível mas não consegue administrá-lo de forma favorável, tal como declara Neto (1997:10) é preciso serem debatidas e implementadas estratégias para melhorar o aproveitamento do tempo livre, levando em conta os contextos culturais específicos de vida, para que se obtenha sucesso.

As habilidades motoras são adquiridas e aperfeiçoada através de situações pedagógicas que empregam o jogo como meio educativo. Neste contexto é imprescindível que a escola, como fonte de conhecimento e crescimento, ofereça condições e estimule à criança neste sentido, já que o jogo e a motricidade atuam como dois grandes reveladores do desenvolvimento infantil, tal como defende Lopes, Lopes e Pereira (2006:271) os recreios escolares constituem-se como grandes e estimulantes oportunidades para o desenvolvimento de hábitos de vida ativos e descobrimento de “interesses e paixões”.

O brincar/jogar compreende uma diversidade de movimentos, ações, imaginações que envolvem a criança no seu mundo faz de conta/real. É imprescindível, portanto, compreendermos que o movimento e o jogo são métodos de interação entre a criança e o meio ambiente.

De acordo com Flinchum (1983:316) a criança que é estimulada, desafiada e motivada consegue adquirir naturalmente os padrões básicos motores, após execução de performances

repetidas com estímulos, mesmo sem o auxílio de orientação pedagógica. Observar o modo pelo qual as crianças criam e executam um jogo é a maneira mais simples de se compreender a interação entre a atividade mental e física (Cratty, 1983:412). O jogo fornece diversos princípios para o crescimento e expansão das experiências motoras durante a infância.

Entende-se por habilidade motora toda e qualquer tarefa, simples ou complexa que através do exercício possa alcançar um elevado grau de qualidade, podendo chegar a automatização.

A habilidade motora compreende a inúmeras etapas que condizem, de modo geral, a fases de aprendizagem das técnicas de desportos. Bento (citado por Bragada, 2004:12) levando em consideração modelos propostos por outros autores, sintetiza as fases da aprendizagem motora em três:

- Fase da apropriação
- Fase de aperfeiçoamento
- Fase de automatização

A apropriação é a fase marcada pelo desenvolvimento da coordenação global do movimento. Nesta fase é necessário em primeiro lugar que haja uma compreensão e familiarização com a tarefa.

O aperfeiçoamento é assinalado pelo desenvolvimento da coordenação fina. Esta fase tem como uma de suas características; a realização sem erros, em condições favoráveis.

A automatização caracterizada pelo desenvolvimento da estabilização e disponibilidade da coordenação fina é segundo Bragada (2004:11) a competência que o indivíduo tem de realizar uma determinada habilidade motora, “sem o controlo consciente dos movimentos”, que o autoriza a libertar o pensamento para outros aspetos que não os da execução dessa habilidade. Nesta fase o indivíduo tem domínio e precisão dos seus movimentos.

Considerando a importância das fases acima para o desenvolvimento infantil, torna-se imprescindível que a criança tenha possibilidades cada vez mais alargadas de vivenciar o movimento, tal como declara Palma et al. (2009:214) a implementação de espaços com matérias apropriados que propiciem o movimento para a criança deve ser pensado desde cedo, para que a mesma possa suprir suas necessidades de movimento dispondo de várias opções de jogo, de modo a garantir seu desenvolvimento, independente do seu grau de habilidade motora, através das inúmeras experiências que só um espaço adequado é capaz de proporcionar. Nesta

perspetiva torna-se indispensável um olhar mais atento no âmbito das culturas infantis a fim de promover um “desenvolvimento sustentável no sentido de assegurar um combate ao progressivo analfabetismo motor” (Neto, 2009:27). Estimulando hábitos de movimento e jogo na vida diária da criança, com o intuito de garantir estilos de vida saudáveis durante toda a vida.



## **PARTE II – OBJETIVOS E METODOLOGIA**

Tendo sido descrito nos capítulos anteriores o enquadramento teórico que define o campo de análise, importa agora definir como se fará essa investigação, isto é, qual a metodologia mais adequada ao andamento da mesma. Para Starke (citado por Stadnik, Cunha e Pereira, 2009:43) “toda investigação depende da interpretação”.

Para tal, neste capítulo irão ser descritos os procedimentos desenvolvidos para a realização das diferentes fases metodológicas do presente estudo.

Numa primeira fase, e após o tema (Problema) a estudar estar já claramente definido, foi feita uma revisão aprofundada da literatura que nos possibilitou definir um quadro de referência teórico apropriado e nos orientou na formulação das questões de investigação, determinando a perspetiva do estudo, bem como a definição dos objetivos pretendidos.

Da pesquisa efetuada sobre o tema em questão, se conseguiram identificar tantos trabalhos científicos quanto esperávamos, o que se traduziu, de certo modo, à importância do tema.

### **CAPÍTULO 3 - JUSTIFICAÇÃO E OBJETIVO DE ESTUDO**

#### **3.1. Organização e Procedimentos da Investigação**

Organizar uma investigação é por vezes umas das tarefas mais complexas. Complexa porque os aspetos teóricos e instrumentais por vezes não se apresentam de forma tão clara ao investigador e ao problema a ser investigado. No caso da presente investigação convocamos metodologias qualitativas tendo como referencial o carácter exploratório. Consideramos assim que este caminho seria o mais adequado para conhecer e comparar os diversos jogos e brincadeiras de contextos culturais diferenciados, bem como as representações sobre os jogos e as brincadeiras.



### **3.2. O(s) Problema(s) da Investigação**

Partindo do pressuposto de que os jogos e brincadeiras além de contribuírem para a formação integral das crianças sustentam culturas diferenciadas. Neste sentido fizemos emergir o nosso problema de investigação: Quais são as diferenças e semelhanças de alguns jogos e brincadeiras tradicionais pertencentes ao contexto Portugal e Brasil? Quais as representações de dois especialistas sobre os jogos e as brincadeiras?

### **3.3. Objetivo Geral**

- Conhecer, compreender e comparar alguns jogos e brincadeiras tradicionais de Portugal e Brasil e tentar perceber as suas dinâmicas associada à dimensão cultural de tais jogos.
- Conhecer as representações sobre os jogos e as brincadeiras.

### **3.4. Objetivos Específicos**

- Conhecer e comparar alguns jogos e as brincadeiras tradicionais realizados com bola em Portugal e no Brasil.
- Conhecer e comparar alguns jogos e as brincadeiras tradicionais realizados com corda em Portugal e no Brasil.
- Conhecer e comparar alguns jogos e as brincadeiras tradicionais realizados com cantigas em Portugal e no Brasil.
- Conhecer e comparar alguns jogos e as brincadeiras tradicionais realizados com corrida em Portugal e no Brasil.
- Comparar tentando prospetar os jogos e as brincadeiras com bola entre Portugal e Brasil.

- Comparar tentando prospectar os jogos e as brincadeiras com cantigas entre Portugal e Brasil.

- Comparar tentando prospectar os jogos e as brincadeiras com corda entre Portugal e Brasil.

- Comparar tentando prospectar os jogos e as brincadeiras com corrida entre Portugal e Brasil.

- Conhecer as representações dos jogos e brincadeiras.

- Tentar estabelecer e contribuir para uma reflexão cultural tomando como referência os jogos e as brincadeiras tradicionais.

### **3.5. Questões de Investigação**

Q1 – Haverá diferenças de “praxis” dos jogos e brincadeiras com bola entre Portugal e o Brasil?

Q2 – Haverá diferenças de “praxis” dos jogos e brincadeiras com cantigas entre Portugal e o Brasil?

Q3 – Haverá diferenças de “praxis” dos jogos e brincadeiras com corda entre Portugal e o Brasil?

Q4 – Haverá diferenças de “praxis” dos jogos e brincadeiras com corrida entre Portugal e o Brasil?

Q5 – Haverá diferenças de representações entre o investigador de Portugal e o investigador do Brasil quanto às dimensões do Jogo e das brincadeiras?

## CAPÍTULO 4 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para levarmos a cabo a investigação pretendida (Problemas e Objetivos) elegemos três fontes e instrumento de recolha e análise de dados:

### 4.1. Análise Documental

A Revisão bibliográfica/análise documental: para além da leitura das principais obras de Brougère, Huizinga, Kishimoto, Freire, Damásio, Hall, Wieviorka, entre outros, a pesquisa bibliográfica foi concretizada à medida que iam se delineando as palavras e temas-chave da dissertação (Criança, jogos, brincadeiras tradicionais, Cultura), assim como o índice da mesma. Para além da utilização de bibliotecas, a internet foi também um recurso fundamental, na procura de artigos e teses - sobre o tema em questão - essencialmente no Google académico e na base de dados CNPq/Portal Brasil - garantia de alguma credibilidade, em termos científicos. Dessas pesquisas, resultaram algumas fichas de leitura, substanciais para a fase de redação.

A pesquisa bibliográfica e a revisão da literatura auxiliaram assim na definição e clarificação da moldura teórica e conceptual do presente trabalho face à natureza e aos objetivos propostos.

### 4.2. Ficha de Jogos e Brincadeiras

Aliada à pesquisa bibliográfica, procedeu-se à construção do quadro das fichas dos jogos infantis onde também recorreu-se a análise documental. Nessa etapa, o que se pretendia era fazer uma abordagem exploratória, com vista à construção do - objeto de estudo - que pudessem auxiliar a uma compreensão mais aprofundada, de forma a levantar questões e caminhos de investigação. Os jogos foram analisados individualmente e comparativamente tomando como referência os jogos e brincadeiras com bola, cantiga, corda e corrida recorrendo as variáveis como: *participantes, faixa etária e espaço físico*.

#### 4.2.1. Critérios para a escolha dos Jogos e Brincadeiras

Para selecionar os jogos e brincadeiras fizemos uma coleta nos dois Países (consulta em livros, revistas, manuais escolares...) colocando os títulos dos mesmos e fazendo depois uma escolha aleatória. Este fato foi uma estratégia utilizada para garantir uma certa aleatoriedade que como sabemos (por exemplo em estudos quasi - experimentais e experimentais) é sinal de fidedignidade. Queria-mos, pois, que os conteúdos fossem os mais largos e diversos e possíveis e para isso tomamos essa referência metodológica. Perante este caminho consideramos na análise:

- 32 Jogos e Brincadeiras com bola em Portugal e 20 Jogos e Brincadeiras com bola no Brasil.
- 27 Jogos e Brincadeiras com cantigas em Portugal e 24 Jogos e Brincadeiras com cantigas no Brasil.
- 10 Jogos e Brincadeiras com corda em Portugal e 09 Jogos e Brincadeiras com corda no Brasil.
- 19 Jogos e Brincadeiras com corrida em Portugal e 19 Jogos e Brincadeiras com corrida no Brasil.

#### 4.3. Entrevistas

A escolha das perguntas (Guião da entrevista) centrou-se no escopo do presente trabalho, tentando conjugar a abordagem de assuntos mais genéricos com uma tentativa de análise.

Para Fox (citado por Camilo Cunha, 2007:82) a entrevista é o “método mais adequado para obter informação concreta acerca de situações de investigação e dos sujeitos que actuam neles”. Na conceção de Bogdan e Biklen (1994:134) a entrevista “é utilizada para recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo”.

No decorrer da investigação foram realizadas duas entrevistas (semiestruturadas), como forma de complementar as informações obtidas através da revisão bibliográfica/documental e da análise da ficha de jogos, mas acima de tudo, para se poderem fazer reflexões conjuntas acerca

dos jogos e da cultura infantil. Foram realizadas duas entrevistas, que tinham por base um guião pré-estabelecido (Anexo:2), que possibilitavam a expansão ou desvio para outros temas ou questões.

A primeira delas foi realizada com um investigador brasileiro na cidade de Fortaleza/Brasil no dia 16 de abril de 2011 e a segunda com uma investigadora portuguesa na cidade do Porto/Portugal no dia 28 de junho 2011, a escolha deu-se ao fato de consentirem tirar deduções e opiniões acerca dos pressupostos definidos na Problemática e Objetivos do estudo, com o intuito de que pudessem auxiliar as futuras conclusões. Análise da entrevista foi realizada através do processo de análise de conteúdo, (Bardin, 1994), tendo como referência as categorias de análise. No presente estudo vamos considerar apenas as categorias, uma vez que elas foram claras conforme constatamos na análise das entrevistas.

#### **4.3.1. Critérios para a escolha dos Entrevistados**

Os critérios que convocamos para a escolha dos entrevistados é que fossem teóricos e práticos com grande experiência e reflexão nestas temáticas. Tinha-mos como objetivo retirar o maior conteúdo (qualidade) possível deste caminho.

### **PARTE III – APRESENTAÇÃO E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS**

#### **CAPÍTULO 5 - APRESENTAÇÃO E INTERPRETAÇÃO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS (PORTUGAL E BRASIL)**

Em seguida apresentamos os jogos e brincadeiras com bola, com cantigas, com corda e com corrida. Por opção fizemos uma síntese (apresentada em quadros considerando cada atividade no seu conjunto – jogos e brincadeiras) colocando-os numa lógica comparativa. No final de cada quadro faremos a interpretação dos mesmos convocando uma análise mais global sustentada pelos dizeres da literatura e pela nossa sensibilidade investigativa/educativa.

## 5.1. Jogos e Brincadeiras com Bola

Jogos e Brincadeiras com Bola		
Tipologia de Jogos e brincadeiras	Portugal	Brasil
Assalto ao Castelo	Preparativos – Crianças em roda, cada qual com uma bola na mão. No meio, um moncho, banco ou outro suporte com outra bola, até uma boneca ou qualquer brinquedo em cima. O suporte e o brinquedo no meio são o castelo que um jogador guarda, defendendo-o das bolas que os outros jogadores lançam para derrubar. Dentre estes o que tiver êxito passa a ser o novo castelão (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).	
Abcd ou Abc		Preparativos - Combina-se o código que será usado, se nome de animal, de planta, ou qualquer palavra. Forma-se um círculo. Os participantes jogam uma bola, um para o outro, em qualquer sequência. No momento de jogar a bola, o arremessador diz uma letra seguindo a ordem do alfabeto. Quem deixar cair a bola deverá dizer uma palavra (conforme o código combinado) com a letra que lhe corresponderia. Não valem aquelas já ditas, nem o próprio nome. Para pensar os participantes dão-lhe um tempo, enquanto contam até 10 em voz alta. Terminando o prazo, se a criança não falar a palavra sai da brincadeira (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Crianças alfabetizadas; Espaço físico: Médio).
Balança	Preparativos – Uma caixa de madeira arredondada na parte inferior para permitir as oscilações. Um dos lados da caixa é elevado e tem um buraco para permitir a entrada das bolas de trapos: dez. Participam dois elementos em cada jogo. Enquanto um jogador (defesa) se coloca em cima da caixa e, com o corpo, provoca oscilações laterais para mudar a posição do buraco, o outro vai atirando as bolas, tentando introduzi-las nesse buraco. Esgotadas as bolas, os jogadores trocam de posição. Sairá vencedor aquele que conseguir introduzir maior número de bolas (Participante: 2; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).	

Alerta		Preparativo - Tira-se o "Cristo-livre" para sortear quem começa o jogo. O primeiro jogador arremessa a bola para cima e grita o nome de uma das crianças. Enquanto a bola sobe e desce todos devem correr e quem teve seu nome escolhido tenta pegar a bola. Se conseguir pegá-la no ar poderá jogá-la novamente e gritar o nome de outra pessoa. Se, antes de pegá-la, a bola bater no chão, a criança deve gritar "Alerta". A este comando todos têm de parar. A pessoa que está com a bola (A), dá três passos em direção à criança mais próxima (B) e tenta queimá-la (Atingi-la com a bola). Se conseguir a criança (B) fica com a denominação de "RÁ"; se não conseguir a criança (A) fica com "RÁ". Numa segunda vez em que a criança for queimada, ou em que não conseguir queimar a outra, ficará com "RÉ", na terceira com "RI", na quarta com "RO" e na quinta com "RUA", saindo da brincadeira (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 10 anos, Espaço físico: Grande).
Bola à Parede	Preparativos – Intervém um elemento de cada vez. Uma bola, de trapos ou de borracha, é atirada contra uma parede, a cerca de dois passos. Onze momentos: ao ar, sem rir, sem falar, com um pé, com uma mão, bater palminhas, atrás e à frente, rebolar, cruzar, beijar, natural. No primeiro momento o jogador lança a bola contra um muro, apanhando-a na volta. No segundo, não pode rir-se. No terceiro, guarda silêncio. No quarto levanta um pé. No quinto, apanha a bola só com uma mão. No sexto, bate palmas, antes de recuperar a bola. No sétimo, bate palmas à frente do peito e nas costas. No oitavo, rebola os braços desencontradamente. No nono, cruza os braços sobre o peito. No décimo, beija qualquer pessoa. No décimo primeiro, bate com as mãos nas pernas. Só então consegue um ponto, continuando outro jogador. Cede o lugar no momento em que se enganar. (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).	
Alto		Preparativos - Os jogadores ficam circulando livremente pelo espaço. O animador segura a bola. Ao jogar a bola para o alto, chama o nome de uma criança. Esta pega a bola e todos saem correndo. O jogador grita: "Alto". Todos param e este tenta acertar a bola em alguém. Aquele que for carimbado grita "alto", e sucessivamente. Perde o jogo quem for carimbado várias vezes. (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Grande).

Bola dos Quatro Cantos	<p>Preparativos – Duas equipas de seis elementos cada uma e um grande retângulo desenhado no terreno, com uma casa triangular desenhada em cada canto. Sorteada a equipa que inicia o jogo, um elemento desta, situado num dos cantos, atira a bola ao ar com uma das mãos e com a outra, dando-lhe uma palmada, projeta-a o mais longe possível, dando, de imediato uma volta completa no retângulo, da parte de fora das linhas. Os adversários que, ao ser projetada a bola, se encontravam no lado oposto do jogador que iniciou o jogo, esforçam-se por recuperar a bola, tão depressa quanto possível, passando-a de uns para os outros, com o objetivo de queimar o jogador que corre em volta do campo. Se o queimarem (tocarem com a bola), antes de completar a volta, ele fica eliminado e a jogada seguinte pertence-lhes. Não acontecendo isso, os companheiros do elemento vitorioso continuam a jogar, vencendo a equipa que primeiro completar as voltas. (Participantes: 12; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço Físico: Grande).</p>	
Arrasta a Bola		<p>Preparativos - O jogo começa com um círculo e uma criança destacada ficar no meio. As crianças do círculo arrastam a bola passando-a entre si enquanto a do centro tenta agarrá-la. Se a do centro pegar a bola, troca de lugar com quem jogou e o jogo prossegue. Se não pegar a bola, paga uma prenda (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
<<Boccia>>	<p>Preparativos – É um jogo masculino com efeitos positivos na integração social de pessoas afetadas por paralisia cerebral. Um jogo entre outros bem importantes. Sabe-se que a ludoterapia tem sido praticada com bons resultados na recuperação de deficientes, em instalações hospitalares, CERCIS (Cooperativas para Educação e Reeducação de Crianças Inadaptadas), escolas e CATLS (Centro de Atividade de Tempos Livres). O Boccia pode ser praticado individualmente ou por equipas. Usam-se treze bolas, servindo de alvo a que tem cor branca. É um jogo semelhante à Laranja (Participantes: 1 ou vários; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Bola no Túnel		<p>Preparativos – Dividir as crianças em grupos de número igual em duas colunas Flexionar o tronco para frente com as pernas afastadas. Será entregue uma bola para o primeiro jogador de cada coluna. O professor dá sinal e o primeiro jogador de cada coluna vai passar a bola por entre as pernas, entregando para o seu companheiro de trás, ou apenas deixando-a rolar para ele pegar. Todos irão repetir a mesma ação. Quando chegar no último, ele pega a bola e corre para o primeiro lugar da coluna, os outros recuam e repete tudo. O grupo vitorioso será o da coluna em que o jogador inicial voltar à primeira posição da</p>



		coluna, antes que os outros grupos (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Médio).
Bujarda (ou Piriper)	<p>Preparativos - Campo marcado com seis roças no interior, em forma de retângulo, distando entre si cerca de dez metros. Duas equipas de seis elementos cada uma. A equipa que defende está entre as roças. A que ataca alinha-se a cerca de dez metros de uma testa do retângulo, tendo junto de si uma nicha. Um dos jogadores que defende atira ao ar (sempre acima da sua própria cabeça), sobre a nicha, uma bola em que um dos atacantes dá uma burjada (pancada com a mão), correndo para dar três voltas ao campo, na linha das roças. Os defensores tentam agarrar a bola e metê-la na nicha.</p> <p>O atacante não pode deitar a bola para fora do campo, senão é eliminado. Também não pode estar fora de qualquer roça, quando a bola entra na nicha, de contrário também é eliminado.</p> <p>Quando a bola é jogada por outro companheiro, pode continuar a corrida para dar as três voltas da regra.</p> <p>Se a bola é agarrada no ar pela equipa adversária, todos os seus companheiros que estejam fora das roças serão eliminados incluindo o próprio.</p> <p>Também é eliminado o jogador que, na corrida, for tocado coma bola por um adversário.</p> <p>Se um jogador queimar o risco da roça, é eliminado, e a bola posta na nicha.</p> <p>Ganha a equipa que conseguiu mais jogadores com três voltas (Participantes: 12; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Balebar a Bola...		Preparativos – Esse termo “balebar”, é empregado pelas crianças, no município de São João da Barra, para designar esse jogo em que a bola é impulsionada delicadamente, quase num afago. Sem sair do lugar, joga-se a bola para cima, a pequena altura, de modo a que recaia na palma da mão em concha, sem esforço. Imediatamente joga-se de novo, sem parar e sem deixar cair. Contam-se as jogadas, e quem alcançar maior número, entre os vários jogadores, ganha a partida (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Acima de 5 anos; Espaço físico: Pequeno).
Buraco	Preparativos – Um buraco na terra e uma bola a determinada distância. A criança que, com um toque seco de pé, conseguir meter mais vezes a bola no buraco é a vencedora. (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).	

Batata quente		<p>Preparativos – Preparativos – Para começar a brincadeira todas as crianças deverão estar sentadas, em círculo. A “batata quente” pode ser representada por uma bola de papel de jornal. A “batata quente” vai passando de mão em mão, enquanto as crianças cantam uma cantiga de roda conhecida, por exemplo: Ciranda, cirandinha...</p> <p>Ao sinal do animador a bola para. Aquele que estiver com a batata na mão deverá pagar uma prenda, que pode ser: Dançar, imitar um animal, ou artista de TV, beijar ou abraçar alguém etc. (Participantes: Acima de 5; Faixa etária: Até 8 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Buraquinha	<p>Preparativos – O campo de um jogo tem que ser térreo e desenhado. Tantas buraquinhas escavadas na terra quantos os jogadores. Utiliza-se uma pequena bola de trapos ou outra. Tiram-se sortes para saber quem começa o jogo, procurando introduzir a bola num dos buracos, cada um dos quais corresponde a um jogador. Se um jogador não conseguir, tenta o seguinte. Durante o lançamento, os jogadores que observam encontram-se nas linhas laterais. Apenas a bola entra num buraco, o dono deste vai buscá-la e procura atingir com ela um dos jogadores que entretanto se puseram em fuga. Ao grito de stop pelo perseguidor, todos os elementos param, tentando aquele acertar com a bola num deles. Se conseguir, o jogador atingido perde um ponto, sendo colocada uma pedra ou um pau no seu buraco, recomeçando o jogo com ele a fazer o lançamento. Se o perseguidor falhar, é ele que perde o ponto. Atingindo seis pontos, um jogador é eliminado.</p> <p>Pode-se acontecer que, ao iniciar-se a fuga, um dos jogadores fique dentro do campo, enquanto o perseguidor conta até dez. Se o que ta dentro não disser &lt;&lt;três&gt;&gt;, enquanto o outro não acabar a contagem, pode ser atingido com a bola e perde um ponto. Se disser &lt;&lt;três&gt;&gt;, aquele tem de bater com a bola no chão, de forma que salte, por três vezes. Só então poderá arremessar a bola contra qualquer elemento.</p> <p>Nenhum jogador pode abandonar a sua zona antes de a bola entrar numa buraca. A pena é perder um ponto. Vence o jogador que restar em campo depois de outros terem sido eliminados (Participantes: N° igual as buraquinhas; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
Batatinha frita com bola		<p>Preparativos – (Variação 1): Forma-se um círculo com uma criança (A) no centro. A criança (A) tampa os olhos e vai falando “Batatinha frita 1,2,3” repetidamente. Enquanto isso, os demais vão passando uma bola mão em mão, ininterruptamente. Quando a criança (A) para de falar, quem estiver com a bola na mão fica “queimado” e sai da brincadeira. Ganha quem conseguir ficar por último. Preparativos (Variação 2):</p>

		<p>Uma criança (A) coloca-se de costa para as demais a uma distância de 5 metros, aproximadamente. O grupo deve ficar enfileirado ou à vontade pelo espaço. A criança (A) diz “Batatinha frita 1,2,3” lança uma bola para trás e quando as crianças do grupo dizem “pronto”, a criança (A) vira-se para o grupo que lhe pergunta: - Com quem está a bola, Maria Viola?</p> <p>A criança (A) deve tentar descobrir e, se acertar, a bola volta às suas mãos e recomeça a brincadeira. Se errar quem está com a bola ocupa o lugar da criança (A) e esta junta-se ao grupo.</p> <p>A criança (A) deve tentar descobrir e, se acertar, a bola volta às suas mãos e recomeça a brincadeira. Se errar quem está com a bola ocupa o lugar da criança (A) e esta junta-se ao grupo (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Médio).</p>
Caçador	<p>Preparativo – Vários jogadores num campo marcado, com uns quinze metros de raio. Um deles atira uma bola ao ar ,gritando: &lt;&lt;Caçador!&gt;&gt; Qualquer jogador, menos o que atirou, pode chutar a bola (sempre rasteira) contra o outro. Acertando-lhe, elimina-o do jogo; não lhe acertando, pode este tentar acertar noutra. Quando a bola já está perto do jogador contra o qual é atirada, este não pode afastar-se. No caso de a bola sair do campo, é reintroduzida, sem qualquer castigo, voltando-se a atirá-la ao ar, com o grito de &lt;&lt;Caçador!&gt;&gt;.</p> <p>Ganha o jogo o último a restar no campo (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Bobinho		<p>Preparativos – Tira-se o “pau-porrete”. Os “ladrões são eliminados e o “soldado” que ficar será o primeiro “bobinho”. O “bobinho” fica no centro da roda (ou no meio dos outros dois se forem três jogadores) e os outros jogam a bola, um para o outro, por cima do “bobinho”. Se ele conseguir pegar a bola, quem a arremessou toma o seu lugar (Participantes: 3 ou mais; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Médio).</p>
Cano	<p>Preparativos – Duas filas de jogadores, a par e distanciados em cerca de quatro metros. O primeiro de cada fila tem uma bola que, apenas o jogo comece, tem de passar por cima da cabeça para o companheiro que estiver atrás, o qual procede a mesma forma. Quando o último receber a bola, corre para a frente da fila, recomeçando o jogo, segundo o mesmo processo. Se a bola cair, deve ser colocada em jogo pela criança que perdeu. O jogo termina vitoriosamente para a equipa em que a primeira criança da fila reocupar a sua posição, em primeiro lugar (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	

Bolinha de gude		<p>Preparativos – De acordo com a modalidade escolhida.</p> <p>A regra básica para praticamente todas as variações é jogar a bolinha contra a bolinha do adversário, ganhando-a (1). Há duas formas de se remessar:</p> <p>Forma padrão: com indicador dobrado, segurar a bolinha e impulsioná-la com a unha do polegar.</p> <p>“Corridinha”- segurar a bola com o polegar e o indicador, fazendo a bola correr pelo chão.</p> <p>Há uma forma padrão para decidir a sequência dos jogadores: faz-se uma risca no chão e, todos de um ponto equidistante, arremessam as bolinhas. Quem chegar mais perto da risca é o primeiro e quem a ultrapassar o último. Além da forma padrão, pode-se atirar a bolinha na primeira biroca (ou biroca mestre) e quem chegar mais perto começa. Cada buraco chama-se biroca ou capaça (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Pequeno e com chão de terra).</p>
.Castelo	<p>Preparativos – O castelo é feito com latas (de sardinha, de sumo, etc.) sobrepostas. A um lado e a outro, a distância aproximada de cinco metros. Alinham-se duas equipas com o mesmo número de jogadores. Um jogador da equipa sorteada atira a bola com o fim de derrubar o castelo. Tendo êxito, ele e os seus companheiros fogem, evitando ser &lt;&lt;mortos&gt;&gt; por um toque da bola que os adversários, podendo trocá-la entre si, lhes atiram, ganhado quando conseguirem &lt;&lt;matá-los&gt;&gt; todos.</p> <p>Cada jogador de uma equipa se dispõe apenas de uma tentativa para destruir o castelo. Se nenhum deles conseguir, é a outra equipa que compete fazer as tentativas.</p> <p>Quando um jogador dos que fogem conseguir sobrepor as latas, reconstituindo assim o castelo, o jogo termina com a vitória da sua equipa.</p> <p>Ao jogo do Castelo chama-se na Beira (Moçambique) Vitória, pelo facto de a equipa vencedora gritar esta palavra no momento de vencer (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Canguru		<p>Preparativos – O animador inicia o jogo marcando a linha de chegada e a linha de saída. Divide o grupo em duas equipas que se colocam enfileiradas. Dado o sinal, o primeiro “canguru” da fila coloca a bola entre os joelhos e sai saltitando até a linha de chegada. Em seguida retorna, sem deixar a bola cair, e a entrega ao segundo da fila, indo colocar-se lá atrás.</p> <p>Vence a equipa que conseguir terminar a tarefa (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 8 anos; Espaço físico: Médio).</p>

Choca	<p>Preparativos – Um campo retangular, de cerca de 20 x 7m, com uma linha divisória ao centro. No meio desta uma nincha onde tentam introduzir uma bola os jogadores de cada equipa, sem saírem das linhas que desmarcam o seu meio campo. Cada jogador só pode tocar a bola com um pau que também serve para impedir que o adversário a meta no buraco. O pau só pode tocar na bola, não no corpo do adversário, podendo todavia tocar no pau deste, com a condição de ser jogado diretamente à bola e não ao pau. Quando a bola sair fora das linhas laterais ou de fundo, pertence o lançamento (com o pau) aos jogadores do campo respetivo. As faltas cometidas são penalizadas da forma que os jogadores antecipadamente combinarem. Vence quem mais vezes introduzir a bola na nincha, dentro de determinado tempo ou de acordo com o número estipulado (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Controle		<p>Preparativos – Escolhe-se um espaço de aproximadamente 40m<sup>2</sup>, que pode ser a distância entre duas guias de calçada e a frente de duas casas. A “trave”, desenhado no chão, deve ter, aproximadamente, 3 m de largura. Escolhe-se um goleiro com algumas das fórmulas conhecidas. O goleiro fica na “trave” e as outras três crianças ficam do outro lado da rua, na linha de arremesso. O jogo consiste em chutar sempre dentro da trave para que o goleiro defenda. O goleiro devolve a bola com a mão. Se ele não conseguir defender três vezes, deve deixar o gol, indo para a linha, trocando com qualquer uma das três crianças. Quando uma criança chuta a bola fora da trave, deve ocupar o lugar do goleiro. O jogo acaba quando os jogadores se cansam (Participantes: 4; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Cinquenta e Um	<p>Preparativos – Os participantes juntam-se em roda de uma bola pousada no chão. Sorteia-se o que vão ficar de guarda-bola. O que &lt;&lt;fica&gt;&gt; debruça-se então sobre a bola, fecha os olhos e conta até cinquenta e um, em voz alta, enquanto os restantes se escondem. Finda a contagem, tenta descobrir o paradeiro de cada um deles e, apenas descubra um, regressa para tocar na bola, isto é, &lt;&lt;bate malha&gt;&gt; dizendo alto o nome dele, à semelhança do que acontece no jogo das Escondidas ou Rou-Rou. O jogador de quem o guarda-bola &lt;&lt;bate malha&gt;&gt; em primeiro lugar é o que fica de guarda no jogo seguinte. Entretanto, se um dos escondidos ilude a vigilância do guarda e chuta a bola, introduz no divertimento todos aqueles que foram sendo eliminados (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	

Cinco Corta		Preparativos - Os participantes vão dando toques na bola, na ordem da roda. Quando chegar no 5º jogador (A), este deverá passar a bola cortando-a, tentando "queimar" o 6º (B) (tocando-o com a bola). Se o jogador (A) conseguir, o jogador (B) sai da roda. Se pelo contrário, o jogador (B) conseguir segurar a bola, o jogador (A) ficará fora do jogo (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Médio).
Estalão	<p>Preparativos – A uma distância de cerca de um metro de um muro fazem-se tantas covas na terra quantos jogadores. As covas dispõem-se em linha e, frente a elas, a cerca de cinco metros, junto de uma raia, situam-se os jogadores, cada qual na direção da cova que lhe corresponde.</p> <p>O monitor coloca-se ao lado, depois de ter posto uma pequena bola (eventualmente uma joga de pedra) numa das covas, cobrindo-as, em seguida, a todas, de terra.</p> <p>Nenhum dos jogadores pode ver onde o monitor esconde a bola.</p> <p>A um sinal do monitor, os jogadores correm para as respetivas covas, procurando cada qual apoderar-se da bola, desde que esteja na cova que lhe pertence.</p> <p>O jogador que descobrir a bola pode, após disfarce, se o entender, atingir com ela um dos companheiros, pelo que estes devem estar preparados para fugir. Os jogadores só podem fugir quando o elemento que descobriu a bola denunciar este facto.</p> <p>O jogador atingido com a bola é eliminado, só podendo ser atingido desde a cova onde a bola foi descoberta, pelo que o atacante deve aí permanecer</p> <p>Eliminado um jogador, o jogo recomeça, terminando quando forem os restantes eliminados, menos um, que é o vencedor (Participantes: Nº variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
Fliperama		Preparativos – Faz-se um fliperama. Coloca-se o fliperama em posição inclinada, com a parte mais baixa próxima ao jogador. A bolinha é disparada com um "gatilho" feito com um cabo de vassoura e elástico, e deve rodar entre os obstáculos. O objetivo é fazer com que a bolinha não saia do tabuleiro pelo orifício da parte inferior. Para isso, devem se mexer os cabos de vassoura afixados na base. Quem ficar mais tempo sem deixar escapar a bolinha, ganha (Participantes: 1 de cada vez; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Pequeno).

Farrapeira	<p>Preparativos – Tantas covinhas na terra, em linha, quanto os jogadores. Estes colocam-se atrás delas, enquanto outro lança com a mão a bola para uma das covas, de uma distância de quatro metros aproximadamente. O dono da buraca em que a bola entra dendê apanhar o outro que, entretanto, fugiu às arrecuas e transportá-lo às costas. É a ele que pertence o lançamento seguinte. Quando um jogador não acerta no buraco cede a vez ao seguinte.</p> <p>Farrapeira é a bola de farrapos (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
João Bobo...		<p>Preparativos – Este animado e divertido jogo de bola, tradicional na região de Campo e São João da Barra no Estado do Rio de Janeiro, baseia-se num elemento comum a várias outras brincadeiras, como “Quatro Cantos”, “Arara”, etc. Tal elemento é a sobra de um participante, alvo da galhofa e bem humorada zombaria dos outros. O “João Bobo” era e é ainda praticado de dois modos: O “corrido” e o “parado”. Os participantes são no mínimo três crianças, que nesse caso dispõem-se obrigatoriamente em linha. Quando numerosos, porém, podem dispôr-se em círculos ou dividir-se em dois grupos ou times, ocupando as extremidades da linha.</p> <p>Em qualquer das hipóteses, o João Bobo, voluntário ou sorteado, fica no meio, envidando todos os esforços para intercetar a bola que os outros passam entre si. Quando consegue permuta de posição com a criança que falhou na jogada, debaixo de vaias e risadas dos outros.</p> <p>Na variedade “parado” somente o João Bobo tem o direito de se movimentar livremente para pegar a bola, não podendo os outros sair de seus lugares.</p> <p>Na variedade “corrido” esse direito estende-se a todos os participantes. E sendo muito numerosos, em vez de apenas um, pode-se ter um grupo de crianças no papel do João Bobo (Participantes: Acima de 3; Faixa etária: A partir de 7 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Furão	<p>Preparativos – Jogadores sentados, encostados a uma parede, com as mãos atrás das costas e tocando-se uns aos outros pelos cotovelos. A pequena distância (três ou quatro passos) coloca-se de costas para eles outro jogador, o caçador, que lhes lança uma bola, o furão. Logo que a apanham e a começam a passar uns aos outros, por trás das costas, o caçador volta-se e procura adivinhar onde ela se encontra. Se estiver numa extremidade, pega nela, enquanto os outros se põem em fuga, e lança-a contra um deles. O atingido passa a caçador no jogo seguinte (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	

João Bocão		Preparativos – Definir o alvo (a boca do João). Todos os participantes ficam dispostos em fila. O primeiro colocado segura uma bola de meia. Um jogador de cada vez tenta jogar a bola na “boca do João” e vai dando oportunidade para quem estiver em seguida, mantendo a ordem da fila. Ganha quem acertar o alvo o maior número de vezes (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: A partir de 7 anos; Espaço físico. Médio).
Homem Perseguido	Preparativos – Campo dividido ao meio, de um lado os perseguidores; do outro, o perseguido. Este tem de evitar ser alvejado pela bola atirada por um daqueles que, sem mudarem de sítio, podem trocá-la entre si, estrategicamente, antes de atirar. Quando um jogador acerta no homem perseguido passa a desempenhar o papel deste e ganhar um ponto; caso contrário, é aquele que o ganha. O jogo termina logo que algum alcance um número combinado de pontos (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).	
Montanha Russa		Preparativos –. Este jogo é a variação da bola do túnel só que, agora, a bola deverá passar uma vez entre as pernas, outra vez por sobre a cabeça dos participantes (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: A partir de 10 anos; Espaço físico: Médio).
Maçacuca	Preparativos – Cinco buracos na terra, muito perto uns dos outros, a que correspondem cinco jogadores. Um dos jogadores, escolhido ou não por sorteio, lança de uma raia, à distância de quatro metros, mais ou menos, uma bola de trapos. Se a bola não entrar num dos buracos, perde a jogada e é posta uma pedrinha (um rato) no seu buraco. Se a bola entrar num buraco, o jogador que lhe corresponde tem de apanhar e tentar acertar com ela em qualquer dos jogadores que, entretanto, fugiram da zona de jogo. O jogador que levar com a bola perde a jogada, sendo colocada uma pedrinha no seu buraco. A partir do primeiro lançamento, a bola é sempre lançada para os buracos pelo jogador que tiver perdido a jogada anterior. Vence o jogo aquele elemento que, ao fim de determinado tempo, tiver menos pedrinhas no seu buraco. Jogo semelhante a Buraquinho, Estalão e Farrapeira (Participantes: 5; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno)	



Queimada ou Queima		<p>Preparativos – Risca-se o campo. Escolhem-se dois capitães tirando “par ou ímpar” ou duas crianças intitulam-se “Donas do Time”. Ambos os capitães escolhem suas equipes, pegando um jogador de cada vez até estarem todos igualmente distribuídos. Quem não quiser jogar fica como juiz. O jogo consiste em tentar “queimar” o adversário. Uma pessoa está “queimada” quando a bola bate em seu corpo e bate no chão sem que ela consiga segurá-la. O jogo começa com um “morto” em cada “cemitério”, que não pode queimar ninguém, só devolver a bola ao seu. No geral, o primeiro morto é escolhido entre os que jogam melhor. Combina-se que não vale queimar barriga, cabeça e mão. Se a bola bater numa dessas partes, a criança diz “frio” e está salva. O juiz dá início ao jogo, arremessando a bola para o alto, na linha divisória dos campos. Aquele time em cujo campo a bola cair começa o jogo. Todos tentam queimar os integrantes do time adversário. Quem for atingido, vai para o cemitério do seu time e libera o primeiro “morto”, que pode a partir desse momento começar a queimar. Os “mortos” seguintes não poderão mais sair do cemitério. Todos os mortos têm a possibilidade de queimar o adversário ou devolver a bola para o seu time, só não podem ultrapassar os limites do “cemitério”. Ganha o time que conseguir queimar todos os seus adversários primeiro (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Grande).</p>
Ovo	<p>Preparativos – Num largo dispersam-se várias crianças, sendo a cada uma atribuído um número. O número 1 atira uma bola ao ar, dizendo um número de outro jogador. Este procura apossar-se da bola, enquanto os outros fogem, só parando ao tempo em que o que agarra a bola disser: stop. Este tenta acertar com ela em qualquer jogador. /se o conseguir, o atingido apanha &lt;&lt;um ovo&gt;&gt;; no caso oposto, é o atacante que fica com &lt;&lt;um ovo&gt;&gt;. Atira de novo a bola ao ar o que foi chamado (quando alguém tiver &lt;&lt;três ovos&gt;&gt; deixa de ter número e passa a ter um nome, como Feio ou outro, sendo assim futuramente designado. O jogo termina quando todos tiverem um nome (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Rebatida		<p>Preparativos – Duas crianças posicionam-se no gol e duas na linha. As crianças da linha dão três na bola para cada uma, até atingir um total de doze chutes. Quem fizer mais pontos ganha o jogo:  Escanteio=3  Trave=4  Travessão= 10  Rebatida=2  (Participantes: 4; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Médio).</p>

Piolho (ou Mata Piolho)	<p>Preparativos – Constituem-se duas equipas, de número variável de jogadores, e começa o jogo a equipa sorteada. Detrás de cada equipa há um jogador da equipa adversária no piolho. Este jogador lança a bola para os da sua equipa. A partir desse momento, um e outros podem queimar ou matar um adversário, atirando e batendo-lhe com a bola diretamente.</p> <p>Se a bola lançada for apanhada por um jogador contrário, este pode queimar um da outra equipa. Mas devolve-a, ficando queimado, o que tentou apanhá-la no ar, sem o conseguir. Os jogadores queimados vão para o respetivo piolho, donde, até o jogo terminar, podem indistintamente lançar a bola.</p> <p>Se a bola sair do campo pertence à equipa por cuja linha saiu.</p> <p>Vence a equipa que queimar todos os adversários.</p> <p>Também conhecido por Prisioneiros (Participantes: N° Variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
Sinuquinha ou Isnuqui		Preparativos - Cada jogador, procurando bolinhas da mesma cor, pega um taco e tenta bater nas bolinhas fazendo-as cair pela abertura (Participantes: 2; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Pequeno).
Quadrados	Preparativos – Desenham-se no chão quatro quadrados, a uma distância de cerca de cinco metros uns dos outros, cada um deles ocupado por uma criança (Participantes: 4; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).	
Queimada	<p>Preparativos – Frente a frente, a uma distância de alguns metros, dois grupos com igual número de elementos. É necessário uma bola que um jogador atira para outro do grupo adversário, com as mãos. Fica queimado e sai do jogo, aquele que deixar cair a bola ao chão. Para queimar, a bola não pode ser apanhada do chão; quando isto acontece, o jogador que a lança não queima o adversário, se este a deixar cair.</p> <p>Finada o jogo quando um grupo eliminar completamente o outro (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	

Queimadas	<p>Preparativos – Variante das muitas Queimadas infantis. Um magote de crianças e outras duas afastadas, atrás e à frente. Estas passam-se mutuamente uma bola que há de sobrevoar as outras. Quando o entenderem, atiram-na contra alguém do meio, no fito de o queimar, isto é, tocar-lhe em qualquer parte do corpo, sem que ela seja agarrada. Se assim for ou se o alvejo a deixar cair, este fica eliminado. Mas toma o lugar do atacante o defeso que segura a bola. Quem vai querer sair do jogo, logo ao princípio?</p> <p>(Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
Reca	<p>Preparativos – Jogo infantil, de jovens ou de adultos, de Santa Marta do Alvão, segundo Teresa Maria C. Martins. Vários jogadores em campo, cada qual com o seu pau. Um buraco no chão e dentro dele uma bola. O jogador sorteado lança com seu pau a bola para longe e os outros correm atrás dela. O que ficar mais perto tem direito a tentar metê-la, em primeiro lugar, dentro do buraco, usando para isso o seu bastão. Se a bola não entrar, atuam os outros, segundo a ordem de aproximação da bola projetada inicialmente. Quando a bola não entra, o jogador que fez a tentativa coloca uma marca no ponto onde ela se quedou, a fim de, quando for a sua vez, retomar o jogo. Marca um ponto o jogador que introduzir a bola no buraco, procedendo-se a nova série de tentativas.</p> <p>(Participantes: N° variável; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Médio).</p>	
Rei	<p>Preparativos – Quatro ou cinco crianças colocam-se, em linha, à frente de outros tantos buracos cavados no solo, à distância de dois metros. O elemento de uma extremidade da linha lança uma bola para seu buraco. Se a bola entrar, o jogador ficará a chamar-se rei. Se não, terá de esconder-se, enquanto os outros lhe ocultam a bola num dos buracos, tapando-os todos com a terra. Terá de adivinhar onde se encontra a bola. Se sim, o jogo prossegue com outro elemento a lançar a bola. Se não, terá um castigo que normalmente consiste em levar às cavalitas, um de cada vez, os outros jogadores, num percurso antes definido.</p> <p>(Participantes: 4 ou 5; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	

<p>Seguro (ou Beto)</p>	<p>Preparativos – Marca-se o campo como no Jogo da Burjada, mas em vez de roças com forma de retângulo há pequenos montes de pedras. Os jogadores constituem duas equipas: a dos atacantes, dentro do campo, e a dos fugitivos, de fora. Os atacantes dispersam-se pelo campo e são os fugitivos que iniciam o jogo. O primeiro jogador fugitivo lança a bola para o campo dos atacantes, de maneira a que ela não saia dos limites do campo (se isso acontecer, a sua equipa perde o jogo, invertendo-se as posições) E tentando que a bola não seja agarrada sem ter primeiro tocado o chão (caso em que também se perde o jogo). Se o lançamento tiver êxito, o fugitivo inicia a corrida em direção aos montes de pedras, um após o outro. Os atacantes preocupam-se, então, em agarrar a bola, o mais depressa possível, e matar (acertar no fugitivo).” Quando esta para num dos montes de pedras e diz &lt;&lt;seguro&gt;&gt; não pode ser morto; mas, se for legalmente, é eliminado, recomeçando-se o jogo. Ganha a equipa que conseguir eliminar todos os adversários ou aquela em que um elemento conseguir dar três voltas (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
<p>Sete</p>	<p>Preparativos – Noutro ponto deste livro descreve-se o jogo bola à Parede com uma referência final ao Sete que é uma variante tal como o OA do Douro Litoral. Apresentamos aqui o Sete. Basta uma bola, uma parede e uma criança. Só uma. A criança joga consigo própria, desdobrando o eu em que incorpora um adversário pessoal e vencendo as resistências materiais que em todo o jogo existem, no sentido da obtenção do prazer. Claro que podem participar mais crianças, nascendo a competição interindividual; mas as circunstância de uma prova de que o espírito competitivo ordenado para a destruição do outro não marca ainda profundamente a personalidade infantil. O jogador lança a bola contra a parede, de que está muito perto, conforme indicamos a seguir. Lança a bola contra a parede e agarra-a no ressalto, sem a deixar cair no chão, durante sete vezes. Lança a bola contra a parede, deixa-a cair ao chão e só depois agarra. Seis vezes. É a chamada fase do driblar: bater com a bola no chão, cinco vezes. Deitar a bola ao chão e, quando no ar, tocá-la com a palma da mão contra a parede, agarrando-a ao repinchar, sem a deixar cair. Quatro vezes. Deitar a bola ao chão com força, de modo a atrá-la contra a parede, agarrando-a seguidamente, sem a deixar cair. Três vezes. Bola contra a parede, cruzando os braços e agarrando-a depois de descruzados. Duas vezes. Lançar a bola contra a parede, deixá-la dar um toque no chão e, em seguida, driblar, de maneira a que a bola bata no chão, duas vezes seguidas, agarrando-a depois. Se o jogador se engana numa das</p>	

	<p>sete fases, dá o lugar a outro; mas, se atua corretamente, o outro ou os outros competidores obrigam-se a repetir as sequências por inteiro, acrescentando-lhes uma ou mais das seguintes modalidades, até se enganar. As modalidades podem ser estas ou outras, ao critério dos competidores:</p> <p>- Sem rir; - Sem falar;- Sem mexer; - Batendo uma palma;- Batendo duas palmas;- Batendo duas palmas – uma ao pé do abdômen, outra atrás das costas;- Cruzando os braços; Levando a mão à nuca. Pondo as mãos nos joelhos (Participantes: 1; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
<<Stop>> (variante)	<p>Preparativos – Não há número fixo de crianças. Uma fica de posse da bola, enquanto as outras combinam secretamente um número, até dez, para cada uma delas. Feito isto, a primeira atira a bola ao ar e chama um dos números combinados. A criança que tem esse número tem de ir apanhar a bola, enquanto as outras fogem; e, logo que a apanhe, diz stop para as fugitivas se imobilizarem. Nesse momento, tenta acertar com a bola, do lugar em que se encontra, numa criança qualquer do jogo. Acertando, invertem-se as posições das duas e reinicia-se o stop (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Tiro ao Alvo	<p>Preparativos – Desenham-se no chão três ou quatro círculos concêntricos, não tendo em princípio o mais pequeno um diâmetro inferior a 20 cm. Os círculos são numerados em cinco, dez e quinze pontos, a partir do exterior (se forem três). O jogador dispõe de uma bola de trapos ou outra que lança em direção ao alvo. O objetivo é colocá-la no círculo melhor pontuado. Se queimar uma circunferência, conta o círculo imediatamente exterior. Da raia de lançamento ao alvo pode haver uma distância de cerca de cinco metros. Jogo individual ou por equipas (Participantes: 1 ou mais; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Trapeira em Cova (Lora, Pocinhas, Farpela)	<p>Preparativos - Faz-se uma raia no chão, atrás da qual se colocam os jogadores. À sua frente, a três passos de distância da raia há tantos buracos ou covas em linha quantos os jogadores – um buraco correspondente a cada um deles. Um dos jogadores, que pode ser escolhido por sorteio, lança a bola de trapos para um dos buracos dos companheiros. Se ela não entrar, vai tentando, até que entre; é então que o jogador a quem corresponde o respetivo buraco tem de ir a buscar imediatamente e atirá-la contra um dos companheiros que, entretanto, se puseram em fuga. O jogador atingido passará a ser o que procura meter a</p>	

	<p>bola num dos buracos. No fim do jogo (tempo que os jogadores combinarem), cada participante fica tantos anos burro quanta pedrinhas estiver na cova.</p> <p>Note-se que o jogador que procura atingir um adversário com a bola não pode sair da área entre as covas e a raia, pelo que tem de ser muito rápido a ir buscar a bola à sua cova.</p> <p>(Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Trás da Árvore	<p>Preparativos – Jogo de rapazes. Estes, depois de traçarem um círculo no chão, à volta de uma árvore ou coluna, com um raio de sete metros, mais ou menos, colocam-se da seguinte maneira: um, sorteado ou não, vai para junto da árvore ou coluna onde procura a melhor posição para não ser atingido; os outros, de fora do círculo, vão passando uma bola (de trapos ou de borracha), entre si, até um deles decidir a alvejá-lo. Vence o que aguentar mais tempo sem ser atingido; ou o que disparar duas ou três vezes a bola sem acertar no alvo faz de alvo a seguir (Participantes N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço Físico: Médio).</p>	
Variantes do Jogo dos/beques	<p>Preparativos – Seis jogadores no máximo. Não há linha de meio campo. Depois de tocar a bola, cada jogador só pode jogar após a bola ressaltar noutro jogador. Não há guarda-redes, por isso está vedado tocar a bola com a mão. Pode jogar-se em qualquer parte do terreno. É castigada com grande penalidade a equipa em que um jogador tocar a bola com a mão ou der dois toques seguidos. A grande penalidade é marcada a uma distância de <math>\frac{3}{2}</math> do comprimento da baliza.</p> <p>Participam duas equipas. Muda-se de campo e termina o jogo, conforme o combinado. Geralmente considera-se toque sempre que a bola toque em qualquer parte do corpo do jogador. Noutros locais, só quando a bola bate no pé, tronco ou cabeça, não contando a zona entre o joelho e a anca (Participantes: 6; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	

**Quadro 1 – Jogos e Brincadeiras com Bola**

Na interpretação deste item, verificamos que a maioria das atividades realizadas com bola, em ambas as localidades (Região de Braga e Região de Fortaleza), acontece junto à natureza, permitindo a criança um envolvimento total com os pares e com o meio. Exceto durante o inverno na região de Braga, quando o clima passa a ser uma condicionante, e estas atividades passam a realizadas num espaço restrito e interno. No entanto o poder socializador destas brincadeiras, durante todo ano é evidente e tem uma contribuição significativa no desenvolvimento intelectual, emocional e afetivo no ser criança. Como bem declara Tavares (1994:3) “a perda para o sujeito que não brincou, coletivamente, é tão significativa quanto a de quem não ouviu estórias na infância”.

Neste tipo de brincadeira também observamos, na sua maioria, que existe a participação ativa tanto dos meninos quanto das meninas. Independente da idade todas as crianças participam. No entanto, as crianças menores “participam de forma presencial”- na pureza de ser, a criança raramente exclui outra criança, ou seja, sexo, idade, etnia e fator social é insignificante para ela, isso mostra sua grande capacidade de interação e aceitação - tendo em vista que em algumas brincadeiras o movimento é acelerado e as crianças menores de sete anos ainda estão no estágio de afinação motora, o que a limita sua participação de forma ativa.

Os jogos e brincadeiras tradicionais estabelecem um forte elo entre a criança e a cultura, em particular aquelas que se dão na rua, e funcionam como grandes ferramentas do movimento, da criatividade, da espontaneidade, da sociabilidade induzindo à criança a uma constante atividade física, mental e afetiva. Esse exercício funcional possibilita que a criança encontre “o alimento para sua curiosidade e para suas experiências” (Jacquin, s/d:37). Levando-a ao equilíbrio vital.

## 5.2. Jogos e Brincadeiras com Cantigas

Jogos e Brincadeiras com Cantigas		
Tipologia de Jogos e brincadeiras	Portugal	Brasil
Babona	<p>Preparativos – Uma corda de pontas unidas a atravessar um anel. Em roda e sentadas no chão, as crianças seguram a corda, ocultando uma delas o anel. Uma criança que está no meio da roda tem de adivinhar qual a criança que tem o anel. Enquanto isso cantarolam:</p> <p>Babona que estás no meio,  Ó babona,  Ao ver o anel passar,  Ó babona, tu és uma toleirona,  Ó babona,  Pois não o podes achar,  Ó babona.  Ele aí vai,  Ele aí vem.  Ele por aqui passou,  Passou, passou (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Adoletá ou Adolencar		<p>Preparativos - Faz-se uma roda em cada criança coloca as mãos voltadas para cima, com os cotovelos apoiados na cintura. A sequência consiste em cada participante bater na palma da mão direita do colega que está à esquerda. Para isso, cada um levanta a mão direita, fazendo um movimento circular à frente de seu rosto, movimento que será repetido por todos os participantes, um de cada vez, enquanto se canta: Adoletá  le peti to le tolá  le café com chocolá  adoletá</p>



		A cada sílaba corresponde uma batida. Quando a música chega ao fim, a pessoa cuja a palma deve ser batida, tenta tirar a mão. Se, ao contrário, retira a mão em tempo, quem sai é o participante que errou a batida (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Médio)
Barca	<p>Preparativos – Jogo de roda, com os participantes voltados para dentro, a cantar:</p> <p>A barca virou, Deixai-a virar. Foi por causa da menina... Que se foi deitar ao mar. No terceiro verso menciona-se o nome de um menino ou de uma menina da roda. Ao terminar a quadra, quem for nomeado volta-se para fora, sem largar as mãos dos companheiros. Vai-se repetindo a canção e vão-se nomeando os intervenientes, até ficarem todos voltados para fora, após o que, tornando a cantar, se voltam novamente para dentro. Quando regressarem à posição inicial, puxam para um lado e para outro, para verem quem mais tempo se aguenta sem largar as mãos (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Boca de Forno		<p>Preparativos – Tira-se “pedreiro livre” para definir quem será o mestre. O escolhido (A) fica de frente o grupo (B) e fala:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Boca de forno!</li> <li>- Forno!</li> <li>- Assei um bolo</li> <li>- Bolo!</li> </ul> <p>(A) - Vocês farão tudo que eu mandar? (B) - Faremos!</p> <p>Em seguida o mestre dá uma tarefa para todos, como, por exemplo, pegar uma flor, subir no muro, etc. Quem chegar por último recebe o castigo (tapas na mão, dar a volta no quarteirão, Etc. Depois que o mestre fizer três rodadas, é substituído por outro participante. (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Médio).</p>

Bate e Fica	<p>Preparativos – 1. As crianças começam por recitar uma lengalenga, a fim de encontrarem a que vai bater. Uma delas destaca bem as sílabas que vai fazendo corresponder a cada uma das companheiras, apontando-as com a mão. Uma das lengalengas usadas é:</p> <p>Bate e fica, Ficas tu, Eu não, Mas sim tu.</p> <p>2. A criança em quem recair a última sílaba da lengalenga é que vai perseguir as outras para bater numa delas, isto é, tocar com a mão.</p> <p>3. A criança apanhada é a que fica a perseguir as outras (Participantes: N° variável; Faixa etária: Até 9 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Dança da cadeira		<p>Preparativos – Conta-se o n° de crianças e colocam-se cadeiras em círculo com assento para fora da roda Cantando uma música ou ouvindo um disco, as crianças vão circulando as cadeiras. Quando a música para (ou acaba), todos devem sentar-se. A criança que não conseguir lugar sai da brincadeira e uma cadeira é retirada. A brincadeira segue até que sobre uma única cadeira para dois participantes. O que conseguir sentar será o vencedor (Participantes:10 a 20; Faixa etária: Até 10 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Comboio (Bom barqueiro ou passarão)	<p>Preparativos – Duas crianças fazem de ponte, combinando entre si o nome que se hão dar mutuamente: banana ou maçã, por exemplo. Para fazerem a ponte, colocam-se de frente, levantam os braços, com as mãos estendidas, tocando-se com as pontas dos dedos. Outras crianças (número variável) dispõem-se em fila, pondo as mãos nos ombros ou na cintura. É o comboio. A criança da frente representa a máquina. O comboio aproxima-se da ponte e canta:</p> <p>Que linda falua, que lá vem, lá vem! É uma falua, que vem de Belém. Que vem de Belém, que vem de Benfica. É uma falua, que lá vem, cá fica. Bom barqueiro, bom barqueiro, deixe-me passar:</p>	

	tenho filhos pequeninos, para acabar de criar. (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).	
Dança da Laranja		Preparativos – Formam-se duplas entre os participantes. Os pares devem dançar com uma laranja apoiada na testa de um e de outro, ao compasso de um disco. Quem deixar a laranja cair, sai da brincadeira. A dupla que permanecer até o final será campeã (Participantes: 2 a 20; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Médio).
Cadeiras	Preparativos – Há sempre menos uma cadeira do que o número de jogadores, como no jogo das Varas. De uma certa distância, os jogadores correm para as cadeiras, procurando cada qual sentar-se numa. O que não conseguir é então eliminado e tira-se uma cadeira do jogo, logo retomando com os elementos e as cadeiras restantes. E assim sucessivamente. Vence o que se sentar na última cadeira (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).	
Don Don Baby		Preparativos – Duas crianças ficam uma de frente para a outra. As crianças recitam ritmicamente o texto a seguir, realizando gestos a cada frase, conforme partitura. Após recitado, repetem a sequência gestual respeitando o ritmo e, no fim da mesma, falam “pá”. Texto Don don beibi mamã cerâmica iu iu sheila mi mamã cerâmica gemi gemi o papá gemi gemi pá gemi gemi a mamã gemi gemi mã Repetem a sequência rítmica e, no lugar de mã falam pá (Participantes: 2; Faixa etária: 7 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).

<p>Dicotim</p>	<p>Preparativos – Dois jogadores, ambos sentados. Um deles coloca a cabeça sobre os joelhos do outro que lhe bate nas costas, dizendo: Dicotim, dicotão, Adivinha, ó maçarão, de que modo está a mão. Cluí, clué, quantos dedos estão de pé? Neste momento, destaca das mãos alguns dedos. Se a criança que recebe as palmadas adivinha, toma o lugar da outra; se não adivinha, continua o jogo, dizendo, por exemplo, no caso de haver três dedos erguidos: Se dissesses três, nem perdias nem ganhavas nem tanto murro levavas. Cluí, clué, quantos dedos estão de pé? Em S. Lourenço, a primeira lengalenga é: Cluí, clué, quantos dedos estão de pé? Noutros lugares, como Vila Real e zona Jales: Talabim, talabé, etc. Em aldeias do conselho de Chaves: Ropelim, ropelão quantos dedos tenho a mão? Também se diz: Muchiquinho, muchucão, Adivinha, multidão, etc. (Participantes: 2; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
----------------	---	--

Enquanto seu lobo não vem		<p>Preparativos – Escolhe-se o “lobo”, para iniciar o jogo. As crianças passeiam sozinhas de mãos dadas, se aproximando do “lobo”. Cantam próximo ao lobo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vamos passear na praça, enquanto seu lobo não vem!</li> <li>- Tá pronto seu lobo?</li> <li>- E ele responde: - Não to acordando.</li> </ul> <p>O jogo prossegue com:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- To me vestindo...</li> <li>- To me levantando...</li> </ul> <p>Prá pegar vocês!</p> <p>Quem se deixar pegar será o próximo lobo. A brincadeira continua enquanto houver interesse (Participantes: 2 a 5; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Dona Sancha	<p>Preparativos – Uma roda de crianças, com uma ao meio – Dna Sancha - de olhos vendados. Esta diz: Que anjos são estes, Que me andam rodeando, De noite e de dia? Padre Nosso, Avé Maria. Respondem os da roda: Somos filhos de um conde, Netos de um visconde Que diz que se esconde Debaixo de uma pedra. Seguidamente, a Dona Sancha tenta identificar um dos da roda. Quem for identificado vai para o meio (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Fraioci		<p>Preparativos – Duas crianças colocam-se frente a frente. Recitam, ritmicamente, acompanhado com gestos e palmas.</p> <p>Fraioci, piro lá É sorri, é cantar Fraioci som beibi Mamã cerâmica Beibi mama cerâmica Gemi gemi papá Gemi gemi pá Gemi gemi mamã Gemi gemi mã</p>

		<p>Cana de açúcar  Mole mole mole  Sabão é bom  Prá lavar a mão  Do seu ir – mão  Na sílaba mão, uma criança tenta cotucar a outra no abdômem, quem conseguir ganha (Participantes: 2; Faixa etária: Até 10 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Estrada Nova	<p>Preparativos – Desenha-se no chão uma estrada: dois riscos paralelos que vão descrevendo curvam em forma de oito (dois ou três). As crianças percorrem-na de mãos dadas, em fila, cantando:  Strada nova, 'strada nova  Começada em janeiro,  'inda não foi acabada,  Pela falta do dinheiro.  Pela falta do dinheiro,  strada nova não vai bem.  Leva uma linha de ferro  Que atravessa o Santarém.  Que atravessa o Santarém,  Vai ter a vila flor.  'Strada nova, 'strada nova  Onde passa o meu amor!  Onde passa o meu amor.  Para além vai trabalhar.  Vai e vem todos os dias.  Terá muito que andar.  (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Laranja Havaiana		<p>Preparativos – Faz-se uma roda.  À medida que vão cantando a música, fazem gestos. Quando acaba a música, todos têm que ficar como estátuas, em qualquer posição. É escolhida uma criança para tentar fazer rir as outras crianças (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Até 10 anos; Espaço físico: Proporcional à roda).</p>

Eixo do Um por Um	Preparativos – Os participantes dispõem-se como no jogo do eixo simples. O primeiro a saltar tem de dizer: um por um; o segundo, dois bois. Seguidamente e por ordem: três – inglês, quatro gatos, cinco brincos, seis reis, sete – quem não pode não promete, oito – biscoito, nove – vai pedir c’um pobre, dez – burro és / da cabeça até aos pés. / Falta-te a albarda, / quem burro já és. São portanto dez jogadores, mais o que faz de burro. O jogador que, ao saltar, se engana na lenga-lenga é o que passa a fazer de burro (Participantes: 11; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).	
Os amigos		Preparativos – Formar pares com crianças para cantar “Atirei o pau no gato”. Um aluno deve ficar sem par. Todos cantam “Atirei o pau no gato”. Na hora de gritarem “MIAU”, todos se soltam para buscar outro par no outro círculo. Sempre sobrar alguém (Participantes: N° variável (impar); Faixa etária: Acima de 6 anos; Espaço físico: Pequeno).
Galinha da Papoila	Preparativos – Crianças em roda, sentadas e de pernas esticadas. Outra criança ao meio, faz de chefe e cantarola, tocando em cada uma das pernas esticadas: A galinha da papoila Põe ovos a abanar. Ponha um, Ponha dois, Ponha três, Ponha quatro, Ponha cinco, Ponha seis, Ponha sete, Ponha oito. A perna que for trocada durante o ultimo verso é recolhida, continuando o jogo, segundo o mesmo processo. Vence o jogador que restar com uma ou com duas pernas por recolher. (Participantes: N° variável; faixa etária: Até 9 anos; Espaço Físico pequeno).	
Panelinha		Preparativos – Esta brincadeira, recolhida na região de Campos, Estado do Rio de Janeiro, assemelha-se, em sua essência, à pernambucana “Violinha”, sendo ambas uma espécie de concurso de “sisudez”. As crianças dispõem-se à vontade, e uma, que é o “mestre”, cantarola: Fon-fin, fon-fá, Panelinha, panela!

		<p>Quem ri e fala,  Como tudo quanto há...  Fechou a rosca!  Com isso ficam todas em silêncio, e procurando fazer as caras mais sérias do mundo, até que uma das crianças, não se aguentando mais, fala ou cai na risada.  O "mestre" aponta-lhe o dedo acusador e grita:  - Comeu!  A criança apontada retira-se do brinquedo, que se repete desde o início, e assim sucessivamente.  A última a se retirar, portanto a que mais tempo se mantém silenciosa, é aclamada vencedora, e será o "mestre", no caso de repetição (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Até 10 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Gato	<p>Preparativos – Crianças formam uma roda no meio da qual está a outra, de olhos vendados e um pau na mão – o gato. As da roda dançam e cantam: Ô gato, tem cautelinha  Com a pontinha do pau.  Se não tiveres cautela,  Vais dizer miau, miau  Parada a roda, o gato estica o pau, tocando num dos elementos que diz: miau. O gato tem de adivinhar quem é. No caso de acertar, permuta com ele os papéis, se não, continua de gato, até adivinhar (Participantes: N° variável; Faixa etária: Até 9 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Piniquim de Pintar Unha		<p>Preparativos – A brincadeira começa com as crianças em círculo, sentadas, com as mãos estendidas no chão. Alguém é escolhido para "cantar a brincadeira". A criança escolhida permanece sentada com as outras e começa a contagem:  Piniquim de pintar unha.  Passou, passou, pela barra 21.  Mingou, mingou, tua mão está fofa.  A cada sílaba pronunciada corresponde um leve beliscão na mão de cada criança, seguindo a sequência que ocupam na roda. Onde terminar a contagem ritmada, ao dizer a palavra "fofa", esta mão é retirada do círculo. A Criança que ficar por último ganha um prêmio ou paga uma prenda, conforme a decisão do grupo anteriormente (Participantes: 3 a 5; Faixa etária: Até 8 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>



Lencinho	<p>Preparativos – 1. Um roda de crianças, à volta da qual outra criança corre com um lenço oculto na mão.</p> <p>2. A criança que corre em volta da roda deixa cair o lenço, o mais disfarçadamente possível, atrás de quem entender. Enquanto gira vai dizendo: Lenço, lenção, Vai cair ao chão. Quem olhar pra trás Leva um bofetão.</p> <p>É claro que o lenço faz parte da cantiga, mas o bofetão não é dado, mesmo que as crianças olhem para trás, embora devam fazer dissimuladamente.</p> <p>3. Uma criança que não se aperceba de quem tem o lenço atrás dela vai para o meio da roda, se a criança que gira o apanhar.</p> <p>. Se, entretanto, alguém da roda ou quem está no meio vir o lenço caído, pode apanhá-lo e continuar a rodar. Ocupa o seu lugar o que rodava antes.</p> <p>45. Quando outra criança desatenta for para o meio da roda, aquela que lá se encontrava regressa ao seu lugar (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Puxa Lagarta		<p>Preparativos – Temos aqui uma brincadeira muito antiga na região de Barcelos, cujo principal elemento são as mãos. Seu arremate é original o próprio, mas na fase inicial sua execução é semelhante ao “varre varre” da mesma região, ao “Belilisco”, recolhido em Pernambuco, etc. As Participantes espalmam ambas as mãos no chão ou na mesa. O “mestre” faz o mesmo com uma; a mão que fica livre vai beliscando-os levemente e “contando-as”, ao ritmo das palavras: Maria Catimbeira, Do tempo da areia, vivia na poeira Puxa lagarta na minha orelha...</p> <p>A mão em que termina a contagem é libertada e vai agarrar a ponta da orelha da criança vizinha, aí permanecendo. O “mestre” repete a contagem e a cada vez procede-se do mesmo modo, até que todas as mãos estejam assim colocadas. Sem se desprender, numa confusão de braços entrelaçados, o grupo todo sai andando, aos troncos e barrancos. E é fácil imaginar a algazarra de gritos e risadas provocadas pelos fortes puxões que a cada passo recebem as orelhas. (Participantes: No mínimo 3; Faixa etária: Acima de 5 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Machadinha	<p>Preparativos – Ai, ai, ai, minha machadinha! quem te pôs a mão, sabendo que és minha?</p>	

	<p>Sabendo que és minha, também eu sou tua.          Salta machadinha,          prò meio da rua.          Prò meio da rua,          não hei eu saltar.          Eu hei de ir a roda          escolher o meu par.</p> <p>Uma criança está só no meio da roda, saindo do fim da segunda quadra. Uma vez fora da roda, é ela que canta a terceira quadra, entrando ao terminá-la. Os dois primeiros versos da última quadra são cantados a olhar para um menino da roda, com quem vai dançar ao cantar os dois versos finais. Neste jogo, como no do Senhor Mestre Sapateiro, Senhor Barqueiro, Estrada Nova e Condessa, ó Condessinha, torna-se visível a combinação com a dança e com o teatro que, no fundo, são jogos também. A própria gênese de poesia tem de situar-se no jogo infantil (Participantes: N° variável; Faixa etária: Até 9 anos; Espaço físico. Pequeno).</p>	
Praga na Cabeça		<p>Preparativos – Esta brincadeira é difundida e generalizada. Dou como origem o estado de Pernambuco, por ter sido lá recolhida, com essa melodia, portanto, em outros lugares é apenas falada. Furtivamente, uma criança põe um fiapo, um pedaço de papel, pano, algodão, uma peninha, enfim, qualquer coisa leve, na cabeça de outra.</p> <p>Canta, então; até que a “vítima” se aperceba do trote e remova a praga.</p> <p>Quem tem praga,          Na cabeça...          Rogo a Deus,          Que nunca cresça.</p> <p>(Participantes: 2; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Melro	<p>Preparativos – Roda de crianças cantando e mimando os seguintes versos:          O melro perdeu a toita.          Como há de ele toitar, toitar?          Ai, coitadinho do melro,          Como há de ele ficar, ficar!</p> <p>(No primeiro verso as crianças batem, duas ou três vezes, com a mão na cabeça; no terceiro, abrem os braços).</p>	

	<p>O melro perdeu a língua.  Como há de ele chilrar, chilrar?  (Deitam a língua de fora e tocam-lhe).  O melro perdeu a toita, a língua.  Ai, coitadinho do melro,  Como há de ele ficar, ficar!  (Mimos como antes).  O melro perdeu o bico  Como há de ele bicar, bicar?  (Põem os lábios em bico e tocam-lhes com os dedos).  O melro perdeu a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro,  Como há de ele ficar, ficar.  (Os mesmos gestos).  O melro perdeu uma asa,  Como há de ele voar, voar?  (Mexem um braço).  O melro perdeu uma asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro,  Como há de ele ficar, ficar!  (Os mesmo gestos).  O melro perdeu outra asa.  Como há de ele voar, voar?  (Mexem o outro braço).  O melro perdeu uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro.  Como há de ele ficar, ficar!  (Os mesmo gestos).  O melro perdeu uma perna.  Como há de ele andar, andar?  (batem com um é no chão).  O melro perdeu uma perna, uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro,  Como há de ele ficar, ficar!  O melro perdeu uma perna, uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro,</p>	
--	---	--

	<p>Como há de ele ficar, ficar! (Os mesmo gestos). O melro perdeu outra perna. Como há de ele andar, andar? (Batem com outro pé no chão). O melro perdeu uma perna, outra perna, uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico. Ai, coitadinho do melro, Como há de ele ficar, ficar! (Os mesmo gestos). O melro perdeu o rabo. Como há de ele rabear, rabear? (Mãos atrás das costas, a imitar o dar o rabo). O melro perdeu o rabo, uma perna, outra perna, uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico. Ai, coitadinho do melro, Como há de ele ficar, ficar! (Os mesmo gestos).</p> <p>Note-se o sentido rítmico do canto ao manter, para o final das enumerações, &lt;&lt;a toita, a língua, o bico&gt;&gt; em que as aliterações consonância (t) e vocálica (i) reforçam a cadência musical. Quase se adivinha a música, o que é verdadeiramente notável (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Quem Bebeu?		<p>Preparativos – Lá em cima do piano, Tem um copo de veneno, Quem bebeu, mor-reu! (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Até 8 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
No Alto Daquela Serra	<p>Preparativos – As crianças formam uma roda e uma delas está no meio com um braço levantado e segurando nessa mão um lenço. Ela deve estar num lugar em que fique mais alta que as outras que vão andando, sempre em roda, de mãos dadas, enquanto cantam o seguinte: No alto daquela serra, no alto daquela serra, está um lenço, está um lenço a acenar. Está dizendo: viva, viva, está dizendo: viva, viva morra quem,</p>	

	<p>morra quem não sabe amar.  Depois de cantarem isto, a do meio, que até este momento esteve em silêncio e sempre na mesma posição, sem se mexer, vai à roda, continuando com o braço levantado e o lenço nessa mão, e ajoelha-se à frente de uma delas, cantando o seguinte.  De joelhos a teus pés,  Nem assim,  Nem assim tens compaixão.  Então a outra responde-lhe:  Levanta-te e dá-me um beijo,  Levanta-te e dá-me um beijo,  Amor do,  Amor do meu coração.  A que estava de joelhos levanta-se e agarram-se uma à outra, cantando e dando duas voltas. Vão então as duas para o meio, ficando cada uma com o seu lenço.  Recomeça o jogo com duas crianças no meio que, na altura própria, se ajoelham em frente de elementos diferentes, indo seguidamente os quatro para o meio. Acontece sempre assim, até não haver mais ninguém na roda, que é quando termina o jogo (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Quantos Pelos?		<p>Preparativos – Um, dois, três, quatro,  Quantos pelos tem o gato,  Acabado de nascê?  Um, dois, três, quatro!  (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Até 8 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Olha a Borboleta	<p>Preparativos – Forma-se uma roda de meninas e meninos. Uma menina no meio que dança em sentido contrário, e à qual no decorrer da dança se vão juntando outros elementos de roda, passando assim a haver duas rodas, uma exterior e outra interior. Todos cantam: Olha a borboleta.  Que se atira ao ar.  A menina Júlia  (ou outro nome, o da criança do meio)  Não quer se casar.  Não quer se casar,  Quer morrer donzela.  Quer ir prá cova,  Bendita capela.  Bendita capela,</p>	

	<p>Vestidinha à comunhão.  A menina Alice  (ou outro nome, o de uma menina que vai dar a mão à do meio).  Vai dar-lhe a mão (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
Rei, Soldado		<p>Preparativos – Brincadeira muito ao gosto das meninas, que se realizava contando e tocando, a cada palavra, os botões das roupas que os tivessem enfileirados.  Reis, soldado,  Capitão, ladrão!  Menina bonita,  Do meu coração!  Indo e voltando, se necessário, completava-se a quadra.  Dos quatro títulos iniciais, o que correspondesse ao último botão contado, indicava a profissão do marido que o destino reservava à dona da roupa (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Até 10 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Ó Tu Que Estás no Meio	<p>Preparativos – Uma roda de meninas e de meninos como nos outros jogos de roda. Ao meio, um menino. Os da roda cantam, dançando:  Ó tu que estás no meio,  A dançar e a pular,  Vem à roda escolher uma  Que sirva para teu par.  O menino que está no meio vai à roda escolher uma menina e volta com ela para o mesmo sítio  Os da roda continuam a cantar, dançando todos:  Que dance muito bem,  Com graça e com jeitinho.  A dança vai começar,  A dança do corridinho.  A partir deste momento, as crianças da roda voltam-se para o centro, com as mãos nas ilhargas e o par junta-se um frente ao outro, para o rodopio, cantando e dançando, com a mesma música, mas apressadamente:  Lá, lá, lá, lá, lá, lá. Etc. (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	

<p>Senhor Caçador</p>		<p>Preparativos – Formar um círculo. Quem for escolhido para ser o caçador ficará no centro do círculo, de olhos fechados.          Todos cantam: - Senhor caçador, preste bem atenção, não vá se enganar quando o gato miar. Quando pararem de cantar, uma criança que o professor escolher vai miar. A criança do centro da roda abre os olhos e vai tentar saber quem miou.          Todos cantam. – Senhor caçador o senhor acertou, prestou bem atenção, quando o gato miou. Ou então:          - Senhor caçador o senhor não acertou, não prestou bem atenção quando o gato miou (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Até 10 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
<p>Peixe</p>	<p>Preparativos – Dois jogadores batem nas palmas das mãos um do outro, com as mãos totalmente abertas e erguidas. Os batimentos são feitos segundo um ritmo escolhido. Os ritmos são vários. Um deles: cada jogador bate primeiro as palmas três vezes; em seguida batem um e outro com a palma da mão direita, seguindo-se a esquerda e novamente aquela; voltam, então, às três palmadas individuais, prosseguindo como se descreveu. Trata-se de um simples divertimento, mas transforma-se num jogo com resultado se, havendo vários participantes, se for eliminando o que se engana no ritmo estabelecido.          Por vezes, adota-se uma lengalenga. Exemplo:          Eu fui a Bélgica          de avião.          No aeroporto          encontrei um borrachão Pisquei-lhe o olho          apertei-lhe a mão          o que ele queria          era um ponto e interrogação.          Ao cantarolarem o último verso, os jogadores descrevem no ar com o dedo indicador um ponto de interrogação, findo o que tocam com a ponta do mesmo dedo na barriga um do outro.          Em alguma lenga lengas, suspende-se o batimento em certas passagens que são mimadas. É o caso seguinte:          Café com leite,          Com uma vaca.          Muuuu...          Ao sair de casa,          Encontrei-me com uma vaca.          Dei-lhe dois tiros.</p>	

	<p>Pum, pum.          Não acertou          Ohoooo...          O resultado foi a vaca me beijar (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Serra, Serra!		<p>Preparativos – Serra, serra, Serradó!          Serra a madeira,          Do teu senhô!          Quantas tábuas.          Já serro?          Um, dois, três, quatro,          Cinco, seis, sete, oito!          (Participantes: 10 a 20; Faixa etária. Até 10 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Sabadu, badu, badu, badé	<p>Preparativos – As crianças estão colocadas em círculo. A palma da mão de um companheiro que está situado à direita de um dos jogadores encontra-se debaixo das costas da mão dele, enquanto a outra palma deste mesmo jogador está por baixo das costas da do companheiro da esquerda. Todas as palmas voltadas para cima, portanto.          A canção apresentada é cantada em coro. Uma vez acabada, um dos jogadores diz &lt;&lt;um&gt;&gt; e bate com a mão direita na palma da mão do companheiro que está colocado à sua esquerda. Este, por sua vez, diz &lt;&lt;dois&gt;&gt;, batendo também com a sua palma da mão direita na palma da mão do companheiro situado no seu lado esquerdo. Este, finalmente, diz &lt;&lt;três&gt;&gt; e, se conseguir bater na palma da mão do companheiro que está a sua esquerda, com a sua mão direita, como sucedeu nas vezes anteriores, o companheiro perde e sai do jogo. Se, pelo contrário, este retira a mão a tempo, é ele que sai. O jogo processa-se por eliminatórias, até se encontrar um vencedor (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	



Sol com Chuva		<p>Preparativos – Que o sol continue a brilhar, apesar de estar chovendo, é fenômeno suficientemente raro para despertar a curiosidade e entusiasmo das crianças. Em toda parte demonstram o mesmo interesse, e manifestam-no através do conhecidíssimo refrão:  Sol com chuva  Casamento da viúva...  Em regiões é apenas falado, em outras é cantado, mas nunca sofre modificações. O último verso da segunda parte da quadra, porém varia muito.  As três versões que se seguem foram recolhidas e são igualmente correntes na região Campos – São João da Barra.  Só com chuva,  Casamento da viúva!  Chuva com só  Casamento de vovó!...  Ou:  Chuva com só,  Casamento do Belchió!...  Ou ainda, ritmando e pronunciando corretamente:  Sol com chuva,  Casamento da viúva!  Chuva com sol,  Casamento de espanhol... (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Até 10 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Sabadu, badu, badu, badu, badero (variante)	<p>Preparativos – Os jogadores cantam em coro e, a começar por um deles, vão sucessivamente batendo com a palma da ao direita na do companheiro da esquerda. Quando a canção terminar, o coro dia &lt;&lt;um&gt;&gt;, &lt;&lt;dois&gt;&gt;, &lt;&lt;três&gt;&gt;, prosseguindo o jogo, segundo a ordem em que estava com igual bater de mãos em cada tempo. O processo de eliminatórias é o mesmo. (Participantes: N° Variável; Faixa etária: 5 a 12 anos, Espaço físico: Médio).</p>	
Tu, Tu!		<p>Preparativos – Tu, tu! Tu; tu!  Quem sai fora,  É tu!  (Participantes: N° variável; Faixa etária: Até 8 anos; Espaço físico. Pequeno).</p>

<p>Senhor Barqueiro</p>	<p>Preparativos – 1. Duas crianças, frente a frente, de mãos dadas e braços no ar, em arco. Cada qual tem o nome de um fruto.  2. Outras crianças (numero variável) formam uma fila, aproxima-se dessas duas, passam por baixo dos braços, dizendo a primeira:  Ó senhor barqueiro,  deixe-nos passar.  Tenho filhos pequeninos:  não os posso aturar.  Têm fome, têm sede:  tenho de os sustentar,  Tenho filhos pequeninos para acabar de criar (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
<p>Três e Três?</p>		<p>Preparativos – Três e três, seis!  Põe um boi na mesa,  Não dá pró freguês!  Três e três, seis!  Na sua barriga.  Tem um pão francês!  A primeira recolhida no Estado do Rio de Janeiro, e a segunda de uso geral.  (Participantes: N° variável; Faixa etária: Até 7 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
<p>Senhora D. Anica</p>	<p>Preparativos – As crianças dispõem-se em roda ou em grupo. Na cantiga seguinte olham para cima, ao dizerem &lt;&lt;senhora D. Anica&gt;&gt;, e apontam para baixo, ao dizerem &lt;&lt;venha abaixo ao seu jardim&gt;&gt;:  Senhora D. Anica,  Venha abaixo ao seu jardim.  Venha ver os jardineiros  A fazer assim, assim.  Quando dizem &lt;&lt;assim, assim&gt;&gt; fazem o mimo de sachar. O jogo prossegue, substituindo jardineiros, sucessivamente, por pedreiros, carpinteiros, costureiras, cozinheiras, militares, etc., imitando-os (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos, Espaço físico: Pequeno).</p>	

Um, Dois, Três...		<p>Preparativos – Um, dois, três, Quatro, cinco, seis, Sete, oito, nove, Para doze faltam, três...</p> <p>Rima aritmética que, como pique, é dos preferidos das crianças de todo país (Participantes: N° variável; Faixa etária: Acima de 6 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
<p>Senhor Mestre Sapateiro</p>	<p>Preparativos – Todos os meninos em roda e um no meio. Este faz gestos, imitando um sapateiro. Os restantes gesticulam também, de acordo com a seguinte lengalenga musicada: Senhor mestre sapateiro, componha a minha chinela Azadinha e bem feita Que eu à noite vou por ela. Que eu à noite vou por ela, Que eu à noite lá hei de ir, Sou rapariguinha nova, Gosto de me divertir. Gosto de me divertir, Amiga da brincadeira, hei de dar palha a roer, Enquanto estiver solteira. Enquanto estiver solteira, Enquanto solteira for, hei de dar palha a roer. Ao ladrão do meu amor (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Uma Pulga na Balança		<p>Preparativos – Uma pulga na balança, Deu um salto, foi a França, Vamos vê, Quem será o pe-ga-dô!</p> <p>(Participantes: Acima de 3; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Serrubico 1	<p>Preparativos – As crianças fazem uma roda, sentadas, com as duas mãos postas em cima do joelho ou sobre uma mesa, estando as costas das mãos voltadas para cima. Uma das crianças com os dedos indicador e polegar direitos, belisca levemente a pele das</p>	

	<p>mãos das outras crianças, sucessivamente dizendo:  Serrubico, bico, bico  quem te deu tamanho bico?  Foi a pomba da balança.  Põe-te em França.  A mão da criança em quem recair a última sílaba da cantilena deve ser posta no sovaco, aconchegando-a o mais possível para aquecer. E assim, sucessivamente, até as mãos de todas as crianças estarem escondidas. O jogador que pronunciou a lengalenga pergunta:  - Quem tem pão quente? A criança que achar que tem a Mão quente, mostra-a ao perguntador, que a verifica. Se estiver quente, é autorizada a sair do sovaco; se estiver fria, apanha uma palmada, voltando ao mesmo sítio (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Uni-Du-Ni-Tê!		<p>Preparativos – Uni-du-ni-tê!  Salamê, min-guê!  O sorvete colore,  Uni-du-ni-tê!  (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Até 7 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Serrubico 2	<p>Preparativos – As crianças dispõem-se como no jogo anterior. A primeira lengalenga é a seguinte:  Serrubico, bico, bico  quem te deu tamanho bico?  Foi o padre Zé João (ou Sebastião)  que reza a missa a tostão (ou ao balcão), (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço: Pequeno).</p>	
Tim-Tim	<p>Preparativos – Roda de crianças que levantam o braço, com o dedo indicador de cada mão no ar. Cantarolam:  Tim, Tim, Tim,  Serra o macaquinho.  Au, au, au  Manda dar c'um pau.  Disse a Tia Rita  Pra puxar pela orelhita.</p>	

	Terminada a cantoria, puxam pelas orelhas uma das outras, até chegarem ao meio com as cabeças unidas (Participantes: N° variável; Faixa etária: Até 9 anos; Espaço físico: Pequeno).	
Vestido Branco	<p>Preparativos – Uma roda de crianças. No meio uma menina. Todos cantam e dançam:  Vestidinho branco  A todas fica bem.  À menina Júlia (ou outro nome)  Melhor que a ninguém.  Melhor que a ninguém,  Por dentro e por fora.  O menino Zé (ou o nome de outro menino que vai para o meio)  É quem a namora.  É quem a namora  É quem a namorou.  Ao sair da escola,  A mão lhe apertou.  (o menino aperta a mão da menina)  A mão lhe apertou  E lhe disse adeus  (o menino faz o gesto de dizer adeus)  Vai-te embora, amor.  São pecados meus.  (a menina sai do meio da roda)  São pecados meus,  Pecados mortais.  Vai-te embora amor,  Para nunca mais.  (o menino sai também da roda).  (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	

Quadro 2 – Jogos e Brincadeiras com Cantigas

Na análise e interpretação comparativa aos Jogos e Brincadeiras com Cantigas evidenciamos que as brincadeiras de rodas permitem a criança coordenar o gesto ao ritmo da música, as crianças enquanto caminham em marcha, pulam, correm, cantam, batem palmas simultaneamente, o que nos permite afirmar que este tipo de brincadeira tem uma enorme implicação no desenvolvimento infantil, já que leva a criança a adquirir inúmeras competências de forma simultânea e harmoniosa.

Evidenciamos que o espaço favorece para que essas atividades se desenvolvam durante todo o ano tanto na região de Fortaleza quanto na região de Braga, tendo em vista que na maioria desse tipo de brincadeira o espaço necessário para sua realização é pequeno, o que não a condiciona durante o inverno.

Constatamos também, que este tipo de atividade favorece a criança o seu próprio conhecimento e as suas relações com os pares, como declara Guedes (1984;8) “as crianças que, de mãos dadas, se agrupam numa pequena roda, logo se apercebem que, em vez de isoladas, participam numa acção comum”. Nesse sentido podemos afirmar que este tipo de atividade tem um significativo poder socializador, e que através do contato corporal tão próximo à criança vivência fortes laços afetivos que são de suma importância para sua formação.

Neste sentido Silva e Morais (1990:17) enunciam que “o jogo conduz a uma adaptação social e a uma solidariedade entre os homens que corresponde a uma elevação acima do mundo das aparências”.

### 5.3. Jogos e Brincadeiras com Corda

Jogos e Brincadeiras com Corda		
Tipologia de Jogos e brincadeiras	Portugal	Brasil
Caça Pés	Preparativos – Várias crianças em roda e uma no meio com uma corda, que com uma das mãos começa a rodar, permitindo a todas as outras que saltem sobre ela. Quem não conseguir saltar será eliminado, vencendo o que, após as eliminações de todos os outros, restar em campo (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).	
Ai, Ai!		Preparativos – A criança que está pulando, suspira, e as que batem a corda respondem: - Ai, ai! - Que sentes? - Saudades... - De quem? - Do cravo, da rosa, De Fulana, meu bem, E de mais ninguém!... Nessa última palavra, fortemente acentuada, ela sai, sendo substituída pela fulana citada (Participantes: 3 Acima; Faixa etária: A partir de 6 anos; Espaço físico: Médio).
Corda	Preparativos – Posição inicial Os jogadores, em número variável, colocam-se uns ao lado dos outros, de mãos dadas. O jogador que se encontra numa das pontas passa por baixo do primeiro e segundo jogadores da ponta oposta. Ficando assim o segundo jogador com os braços cruzados. Vai passando sucessivamente entre o segundo e o terceiro, depois terceiro e quarto, etc., até que fiquem todos os jogadores intervinientes com os braços cruzados. Os jogadores que estão nas pontas puxam cada um para o seu lado, ganhando aquele que conseguir (quando a corda <<partir>>) ficar com o maior número de participantes do seu lado.	

	Jogo praticado normalmente por crianças nos pátios da escola, ainda atualmente vivo. Classifica-se como jogo de força (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).	
Balanço de corda		Preparativos - Amarram-se os dois extremos da corda num galho grosso de árvore. As crianças sentam na corda e balançam. Pode-se colocar uma tábua, galho grosso ou pneu, para que as crianças fiquem mais confortáveis. (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: A partir de 10 anos; Espaço físico: Proporcional ao comprimento da corda).
Cordas	Preparativos – Cada equipa será formada por três elementos (dois deitam as cordas e o outro salta). Salta uma equipa de cada vez. A que estiver mais tempo a saltar será a vencedora. O limite máximo de tempo é de quinze minutos (Participantes: Equipe com 3 elementos; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).	
Cabo de Guerra		Preparativos – Faz-se uma risca no chão. Formam-se dois grupos com metade dos participantes de cada lado, cuidando de equilibrar as forças. Coloca-se a corda atravessando a risca, com uma metade para cada lado. Cada grupo pega um lado da corda e ambos começam a puxar, tentando fazer com que o adversário cruze a linha. Quando um dos participantes pisa no campo adversário a equipe perde (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Todas, Espaço físico: Grande, de preferência grama ou areia).
Corda (com lengalenga)	Preparativos – Duas crianças fazem girar a corda, pegando cada qual por sua ponta. As outras formam uma fila perpendicular ao meio da corda que gira. A primeira da fila começa a saltar a corda e continua, enquanto as outras vão cantarolando: Menina entra no jogo, Menina dá meia volta, Menina toca no chão, Menina levanta a mão, Menina levanta o pé, Menina toca castanholas, Menina dá meia volta, Menina sai do jogo. Ao terminar o último verso, a menina sai do jogo que é reiniciado pela seguinte fila. E assim sucessivamente (Participantes: N° variável; Faixa etária: Acima de 6 anos; Espaço físico: Médio).	



Emenda		<p>Preparativos – Forma-se uma roda em torno da corda batida por duas crianças. Cada componente “entra” na corda, e pula gritando:  - Um!... Dois!... Três!...  Pique!... Rabo!...  Emenda!!  Com esse grito final, que é sempre mais forte e agudo, pula fora e entra a seguinte, que faz a mesma coisa.  Quem errar, sai, e vai para o último posto da roda.  (Participantes: 6 Acima; Faixa etária: A partir de 8 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Corda Elétrica	<p>Preparativos – O número de concorrentes é variável, sendo combinado por duas equipas que se colocam, uma frente à outra, à distância de cerca de dez metros, estando os elementos de cada equipa de mãos dadas. Em cada equipa os elementos são numerados.  O jogo começa quando uma equipa, através de um jogador, chama, ao acaso, um número da equipa adversária. O jogador com esse número procurará, correndo com força, arrebentar a corda elétrica que é a outra equipa, forçando a passagem entre dois dos seus elementos.  Seja ou não a corda partida, o jogo recomeça com a equipa adversária a tentar arrebentar a corda, adotando-se o mesmo processo.  Perde a equipa que primeiro tiver a corda partida em todas as partes (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Foguinho		<p>Preparativos – No “Foguinho”, a corda é batida com força e o mais baixo possível, para dar à batida a velocidade máxima.  As crianças ficam em fila, esperando a vez. Entra a primeira, pula enquanto aguenta, ao sair é substituída pela seguinte.  A que se deixa cansar demais em geral erra, pois perde a velocidade e a corda lhe bate nas pernas. Neste caso é vaiada, e volta à fila, ocupando o último lugar (Participantes: 3 a 10; Faixa etária: A partir de 10 anos; Espaço físico: Médio).</p>

Corda Queimada	<p>Preparativos – As crianças juntam-se e cantarola: Corda queimada,          Quem te queimou?          Foi uma velha,          Que aqui passou.          No tempo da areia          Fazia poeira.          Puxa, lagarta,          Por esta aldeia.          Formam uma fila, dialogando assim a primeira e a última:          - Ó senhora Maria.          - Diga.          - Empréste-me o seu balde.          - Está furado.          - Empréste-me o seu ancinho.          - Está sem dentes.          - Empréste-me a sua corda.</p> <p>Na fila, as crianças têm as mãos dadas e, após a última fala, puxam nos dois sentidos, até a fila rebentar por um ponto (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Laça de boi ou boiada		<p>Preparativos – Faz-se um laço na ponta de uma corda. Uma criança fica tentando laçar as demais crianças. Estas imitam bois, andando de quatro e mugindo (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: acima de 8 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Maçãs	<p>Preparativos – Uma corda suspensa onde se penduram maçãs. O objetivo é dificultar às crianças, com olhos vendados, uma trincadela, embora a corda esteja à altura das suas cabeças. Ganha quem primeiro o conseguir. Noutra modalidade, os olhos não estão vendados e fica ganhadora a criança que comer a sua maçã em primeiro lugar.          (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
Pam! Pam! Pam!		<p>Preparativos – A primeira criança entra na corda e começa a pular. Uma outra, de fora, bate palmas e inicia o diálogo, dizendo: - Pam! Pam! Pam!          - Quem está?          - Sou eu!          - Pode entrá...          Com o que a segunda entra também na corda, apertando a mão da primeira, a quem diz:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Como vai comadre?</li> <li>- Eu vou bem. E a senhora?</li> <li>- Eu vou bem, obrigada.</li> <li>- Vamos passear no jardim?</li> <li>- Vamos...</li> </ul> <p>Começam as duas a passear pulando ao longo da corda, em sentidos opostos, do meio até as extremidades e vice-versa. Quando cansam, saem juntas e são substituídas, repetindo-se toda a brincadeira (Participantes: Acima de 4; Faixa etária: A partir de 10 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Reloginho	<p>Preparativos – Variante do jogo de saltar à corda. Uma fila de crianças em frente de duas que fazem balançar uma corda em pequenos movimentos pendulares. Aproxima-se a primeira da fila que salta, dizendo:</p> <p>- Reloginho, reljão, diz-me quantas horas são.</p> <p>As duas crianças que dão à corda indicam o número que corresponde aos saltos que a primeira jogadora tem de dar, mas com a corda a dar uma volta completa. Após os saltos, entra outra criança. Quem perder, não conseguindo saltar às vezes indicadas, vai pegar na corda (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
Pular corda Individual		<p>Preparativos - A criança segura uma ponta da corda em cada mão. Gira-a por cima da cabeça, de trás para frente, passando-a por baixo de seus pés, nesse momento dá um pulo. Pode pular com um pé atrás do outro ou com ambos os pés juntos, sempre apoiando primeiro a ponta dos pés no chão. Pode, também inverter o sentido do movimento da corda, o que recebe o nome de “pular para trás” (Participantes: 1; Faixa etária: A partir de 6 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>
Tração à Corda	<p>Preparativos – Uma corda de vinte e cinco metros aproximadamente. As equipas, de cinco a dez elementos, colocam-se em fila, uma em frente da outra e cada uma delas a cerca de dois metros de uma raia marcada no chão. A meio da corda fixa-se uma marca que pode ser um lenço de mão atado. Quando a corda for esticada pelos jogadores, estes, agarram-na de modo que a marca fique sobre a raia central. O capitão, isto é, o primeiro jogador de cada grupo não pode pisar o risco que o separa da raia central nos dois metros referidos, quando o júri der o sinal de começo de jogo.</p> <p>Vence a equipa que arrastar o adversário, puxando a corda de modo que a marca ultrapasse o risco que delimita o seu campo (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	

Pular corda (em grupo)		<p>Preparativos – Define-se, sem utilizar fórmulas, quem vai “bater a corda”. Os dois batedores seguram a corda, um em cada ponta, e colocam-se, um de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 4 metros, de forma que a corda fique bamba, encostando aparte do meio no chão. Para bater a corda cada batedor deve segurá-la com a mão mais esperta e efetuar um movimento de rotação no sentido horário, com amplitude suficiente para que a corda alcance a maior altura possível após bater no chão.</p> <p>Forma-se uma fila para pular. A vez de cada um termina quando erra. Neste caso, volta para a fila, colocando-se em último lugar. Na hora de pular novamente, deve começar desde o início (Participante: 2 a 10; Faixa etária: Acima de 6 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Variante de Saltar as Cordas	<p>Preparativos – Se o jogo é individual, a corda é curta. Participando duas ou mais crianças, a corda é mais longa, sendo segurada nas pontas por duas crianças, uma de cada lado.</p> <p>No jogo individual, o salto pode ser mesmo feito com um pé de cada vez ou com dois pés ao mesmo tempo. Pode ainda ser obrigatório cruzar os braços sobre o peito, à medida que se vai saltando.</p> <p>Em grupo, podem saltar duas crianças, que simultaneamente lançam a corda. Podem também participar várias crianças, alternadamente. Primeiro, passam pela corda, sem saltarem, entrando e saindo. Depois, saltam uma vez; a seguir, duas, e assim sucessivamente. Usa-se, por vezes, uma lengalenga.</p> <p>Com duas crianças, os que lançam a corda chamam ora uma ora outra para saltar ou para sair.</p> <p>Se for só uma criança a saltar, podem dizer:</p> <p>Sininho, sinão, Põe a mão no chão.</p> <p>A criança que salta tem de executar a ordem, tal como as seguintes cantilenas:</p> <p>Sininho, sinão, Põe a mão no coração;</p> <p>Sininho, sinão, Dá três voltinhas. Nesse último caso o saltador diz:</p> <p>Um, dois, três, Passei por uma roseira, Escolhi um cravo, Acuda-me menina, Se não eu caio.</p>	

	<p>A velocidade de andamento da corda pode ser diferente: água – a corda gira em velocidade normal; azeite – mais depressa; vinagre – com toda a rapidez possível.</p> <p>Em certas zonas do Brasil chama-se &lt;&lt;dicotinho queimado&gt;&gt; à variante de saltar a corda que outro faz girar (Participantes: 1 ou mais; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).</p>	
--	---	--

### Quadro 3 – Jogos e Brincadeiras com Corda

Na análise e interpretação das atividades com corda ao compararmos a região de Braga com a região de Fortaleza detetamos algumas convergências tendo em vista que este tipo de atividade é prática da mesma forma, no entanto ela pode acrescida é claro das particularidades de cada contexto como evidência Guedes (1984:8) “durante o próprio movimento, eles podem ser adaptados a um condicionamento da região, ou à maneira de ser dos seus habitantes; isto explica as versões diferentes de um mesmo jogo de uma região para outra”.

Na brincadeira de corda o movimento do corpo vai ganhando destreza ao ter de acompanhar o movimento da corda orientado pela própria criança ou pelos pares, a criança sente-se desafiada e treina a sua capacidade de coordenação, concentração e equilíbrio. O que torna a idade uma condicionante nesse tipo de atividade, já que a criança deve estar apta para realizar várias competências simultaneamente.

Observamos que, na maioria das brincadeiras com corda, o espaço contribui para que estas atividades sejam realizadas durante todo o ano em ambas as regiões estudadas.

É importante, portanto, alcançarmos a enorme contribuição que os jogos tradicionais podem representar para a educação infantil pelo enorme entusiasmo com que conduzem ao aprendizado, a convivialidade e ao movimento. Na sustentação de Anna Rodrigues (1984:156) a corda de pular sempre foi um dos brinquedos mais alegres e apreciados pelo universo infantil, pelas infinitas oportunidades de variação em seu uso.

#### 5.4. Jogos e Brincadeiras com Corrida

Jogos e Brincadeiras com Corrida		
Tipologia de Jogos e brincadeiras	Portugal	Brasil
Arcos	<p>Preparativos – A roda é das principais invenções do homem e a corrida de arcos anda-lhe naturalmente associada. É fácil de imaginar este jogo, após um caneco, selha ou pipo terem-se desarado: os catraios pegam nos arcos, conduzem-nos, primeiro, com as mãos, depois, com uma guia que tanto pode ser um galho de árvore como feita de arame, e aí está o jogo. Hoje, mais do que esses arcos, estão a usar-se os de verga de ferro.</p> <p>Os concorrentes, dispondo cada qual do seu arco, alinham no risco de partida.</p> <p>A um sinal do júri, partem conduzindo sempre o arco com a guia.</p> <p>No caso de o arco tombar, o concorrente coloca-o em posição correta no local do insucesso e continua a corrida.</p> <p>O percurso desde a linha de partida até à meta é determinado pelo júri (Participantes: N° variável; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Cabra - cega ou Cobra-cega		<p>Preparativos: Coloca-se um lenço da “cobra-cega” e gera-se o corpo dela sobre si mesmo, de modo a desorientá-la os demais participantes ficam correndo em torno da “cobra-cega”, evitando serem tocados por ela. A “cobra-cega” pode também correr. Quando pegar alguém, deverá adivinhar quem é, se conseguir, essa pessoa passará a ser a “cobra-cega”, na rodada seguinte. Se conseguir pegar mais não adivinhar, terá de continuar a ser a “cabra-cega” (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Até 10 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Arrebenta o Touro	<p>Preparativos – Crianças em filas, de mãos dadas. Outra, a certa distância, diz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Arrebenta o touro.</li> <li>– Deixá-lo arrebentar – responde o grupo.</li> <li>– E se as coras partirem?</li> <li>– Há um dinheiro pra pagar.</li> <li>– Muito ou pouco?</li> </ul> <p>Se o grupo responder &lt;&lt;pouco&gt;&gt;, as crianças que o constituem têm de correr para</p>	

	qualquer lado, embora devagar. Se disser <<muito>>, a corrida terá de ser veloz. (Participantes: N° variável; Faixa etária: A partir de 7 anos; Espaço físico: Médio).	
Corrente		Preparativos – Tira-se “dois ou um” para ver quem vai ser o “pega” ou, simplesmente, escolhe-se o mais velho. Combina-se um pique. As crianças livres saem correndo. O “pega” corre atrás, com as mãos juntas e, para pegar alguém, terá que tocá-lo. Neste caso os dois voltam para o pique, batendo e saem de mãos dadas, para pegar outro. A cada vez que alguém é pego, repete-se o procedimento, formando-se, então, uma grande corrente, até todos serem pegos. (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Grande).
Cabra-Cega	Preparativos – Crianças à roda. Uma no meio com os olhos vendados. Fazem perguntas a esta, que vai respondendo: – Ó cabra-cega. – Que é? – Onde vens? – De Mirandela? – Que comeste lá? – Pão e vitela. – E não trazes nada pra mim? – Não chegou pra mim nem pra minha cadela. Neste momento, as crianças batem-lhe nas costas e fogem para não serem agarradas, dizendo: – Busca, cabra-cega Esta procura agarrar e identificar uma das crianças, que ficará a seguir de cabra-cega. O diálogo em Castedo é: – Onde vens, cabra-cega? – De Vizela. – Que trazes na saca? – Pão e canela. – Busca, cabra-cega. Este jogo é típico das lagaradas, sendo então jogado por adultos. No lagar ganha entusiasmo especial e é desejado pelo patrão, pois os jogadores, correndo para vários lados, pisam e mexem mais e melhor as uvas (Participantes: N° variável; Faixa etária: Até 10 anos; Espaço físico: Médio).	



Corrida		Preparativos – As crianças ficam enfileiradas numa linha de saída, com os materiais da corrida, dependendo do caso Determina-se um ponto de partida. Uma criança ou um adulto que não corre indica o momento da largada. O primeiro que chegar é o campeão. Não há prêmios (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Grande).
Carros e Carrinhos	Preparativos – As crianças, sobretudo as do sexo masculino, gostam de correr, quer sobre os próprios pés, quer encostadas a paus com rodas ou em cima de carros feitos de tábuas. As corridas exercitam e desenvolvem a psicomotricidade. Os carros de paus são muito variados e os rapazes, a partir dos nove anos, conseguem fazê-lo com algum requinte, com volantes e travões especiais, recorrendo mesmo as peças de veículos motorizados. Há também os carrinhos confeccionados de cortiça e até de batata e de nabo, muito do gosto da primeira infância. O modelo que X. L. Fernández escolheu na Galiza; por eles se vê a extraordinária semelhança com os carros e carrinhos das crianças portuguesas. Há ainda os barquinhos, as estrelas e papagaios de papel, as bonecas, as gaiolas e ratoeiras de pássaros, as mascaretas, etc. Um sem-número de artefactos populares que desempenham papel de relevo na educação da criança (Participantes: N° variável; Faixa etária: 10 anos; Espaço físico: Grande).	
Esconde-Esconde		Preparativos – Combina-se o espaço onde desenrolar-se a brincadeira, e o “pique”. Tira-se no “pedreiro-livre” quem será o “pega”( ou, na linguagem específica , quem vai “bater o cara”). O “pega” contará até 50,60,80 ou 100, conforme combinado, com o rosto escondido, enquanto os demais se escondem. Quando acabar de contar, começa a procurar os outros. Encontrando alguém, deve correr até o “pique” e dizer: “ fulano atrás da árvore (p. Ex.), e bater três vezes no “pique”, falando alto “Um, dois, três!”. Quem for pego deve permanecer no pique enquanto o “pega” continua a busca. Qualquer participante que ainda esteja escondido poderá salvar os que já foram pegos, chegando ao “pique” antes do “pega”. Quando todos forem pegos, o jogo recomeça, e quem vai bater a cara é o primeiro que foi pego na rodada anterior (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Grande).
Casota	Preparativos – Crianças sentadas em círculo ou em pé, em número inferior àquelas que passam a correr à volta. Quando uma das crianças paradas, indicada por sorteio ou não, disser: <<prà casa>>, todas as outras procuram colocar-se atrás de uma delas. As que não conseguirem vão sendo eliminadas, até restarem em jogo as vencedoras (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).	

João Ajuda		Preparativos – As crianças escolhem quem vai ser o “pega”. Esse sai correndo para pegar alguém. Se conseguir, esta criança será o ajudante. O jogo acaba quando todos estiverem ajudando o João (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Grande).
Cavalitas	Preparativos – Os concorrentes alinham, tendo cada um, às cavalitas, um menino ou menina, de idade não inferior a seis anos. O percurso é da responsabilidade do júri O primeiro par que chegar à meta, sem se desmanchar, ganha a corrida. (Participantes: N° variável; Faixa etária: Acima de 6 anos; Espaço físico: Médio).	
Joguinho		Preparativos – Traçar uma linha onde ficarão os jogadores (Ponto de partida) Dá-se um sinal e todos correm, atentos para não cometer falta deixando de obedecer a forma de movimento que o juiz indicar. Por exemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juiz apita uma vez: Todos de marcha acelerada.</li> <li>• Juiz apita duas vezes: Todos param.</li> <li>• Juiz apita três vezes: Todos saltitando.</li> <li>• Juiz apita quatro vezes: Todos cantando (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Médio).</li> </ul>
Colher com Batata	Preparativos – Só podem utilizar-se colheres de sopa e batatas de tamanho médio. A concorrente segura com a boca, pelo cabo, a colher em cuja concha se encontra uma batata. Os concorrentes alinham à partida, correndo um percurso a determinar pelo júri. É eliminado, não podendo continuar a corrida, o que deixar cair a batata. Ganha o que primeiro chegar à meta. Em vez de uma batata pode utilizar-se um ovo (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).	
Lenço Atrás		Preparativos – Forma-se um círculo com as crianças sentadas no chão. Uma criança (A) oferece-se para começar. Dá duas voltas na roda, enquanto as outras permanecem com os olhos fechados. Em determinado momento coloca o objeto atrás de um participante qualquer (B). Este último pega objeto e sai correndo atrás de (A), que deve tentar fugir, dando uma volta completa na roda, antes de sentar-se no lugar deixado vago por (B). Se (B) conseguir relar a mão em (A), este sai da brincadeira. Tanto no caso de (A) conseguir sentar, como de (A) ter que sair da brincadeira, na rodada seguinte é (B) quem vai colocar o objeto atrás de outra

		criança (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Médio).
Cinto	Preparativos – Crianças em roda. Uma com um cinto anda à volta das outras; quando o entender, deixa-o cair atrás de uma qualquer e continua, na mira de o recuperar, apenas lá chegue. Se isto acontece, porque a criança que tinha o cinto atrás não se apercebeu dele e não o apanhou, começa a bater nesta com ele, durante três voltas, ao fim das quais prossegue no jogo como antes. Se a criança assinalada com o cinto o apanha, corre no encalço da outra que, para evitar as fustigadelas, tem de se refugiar no lugar vago, enquanto aquela continua com o cinto, até o deixar atrás de outra criança – ou da mesma, se for da sua vontade. É um jogo semelhante ao Lencinho (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Pequeno).	
Mamãe Posso Ir		Preparativos – Risca-se no chão duas linhas paralelas, uma de partida e uma de chegada. Escolhe-se alguém para ser a mãe que fica na linha de chegada. As outras crianças serão os filhos, que ficam na linha de partida. Os filhos perguntam: - Mamãe, posso ir? E a mãe responde: - Sim (ou não). - Como? Os filhos perguntam: - Com passos de gigante (ou com 2 passos para trás etc.). Ganha aquele que conseguir chegar mais perto da mãe na linha de chegada. (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Médio).
Malhas	Preparativos – Dois grupos iguais de participantes – perseguidores e perseguidos – e uma malha que pode ser o tronco de uma árvore. Quando os perseguidos fogem, os outros esforçam-se por prendê-los. O que for preso (agarrado ou simplesmente tocado) vai para malha, encostando-se ao tronco da árvore. O jogo termina no momento em que os fugitivos forem todos presos. Como em outros jogos de perseguição, um preso pode ser liberto por um companheiro que consiga tocar-lhe sem ser tocado antes por um adversário. (Participantes: N° variável; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Grande).	
Manjá, Manjá!		Preparativos – A criança que vai se o “pegador” fica num ponto qualquer, escolhido como “pique”. As outras ficam longe, dispostas em semicírculo.

		<p>De lá gritam em coro, e o “pegador” responde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manjá, manjá!</li> <li>- É de ponta de pé, É de calcanhá!..</li> <li>- Saltá, pegá!</li> </ul> <p>Nesse ponto, saem todas correndo, em direção ao “pique”, onde o “pegador” está encostado.</p> <p>Em gesto de provocação e a ciente, ali batem com a mão, fugindo depois, em disparada.</p> <p>O “pegador” corre atrás, perseguindo-as até conseguir segurar uma das crianças.</p> <p>Na vez seguinte, esta, por sua vez, será o “pegador” (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Grande).</p>
Peçonha	<p>Preparativos – Por sorteio, fica um jogador com a &lt;&lt;peçonha&gt;&gt; que correrá atrás dos outros, esforçando-se por pegá-la a um deles, batendo-lhe com a mão. Tendo sucesso, livra-se da peçonha e o outro, já contaminado, tenta passá-la para um outro, mas não ao anterior. E por ai adiante (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Pai João		<p>Preparativos – Brincadeira tradicional, muito antiga, usada em São João da Barra, no Estado do Rio de Janeiro. “Pai João fica de cócoras, encostado a uma parede, e os companheiros formam um arco a sua volta, protegendo-o e escondendo-o.</p> <p>Uma criança que fica por fora, isolada, vem andando e ao chegar perto do grupo pergunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pai João está?</li> </ul> <p>Responde o grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tá tomando banho...</li> </ul> <p>A criança afasta-se alguns passos, e ao voltar, repete-se a mesma cena:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pai João está?</li> <li>- Tá se enxugando...</li> </ul> <p>Assim sucessivamente, a cada pergunta lhe vão descrevendo a minuciosa toalhete de Pai João, que só termina quando este “bota o chapéu”.</p> <p>Depois disso, entra a brincadeira na fase final:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pai João está?</li> <li>- Está prá sair...</li> </ul> <p>Assim que a criança dá as costas para a última “voltinha”, o Pai João sai do esconderijo e afasta-se, à espera. Retorna aquela e pergunta de novo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pai João está?</li> </ul>

		<p>- Já saiu!</p> <p>- Então vamos pegar o pai João!...</p> <p>Saem todas a correr, gritando:</p> <p>- Pega o Pai João!... Pega o Pai João!...</p> <p>Pai João corre também, procurando livrar-se da perseguição, mas acaba sendo alcançado.</p> <p>A criança que o pegar, substitui-lo-á na repetição (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Grande).</p>
Pé Descalço	<p>Preparativos – Ganhará a corrida o primeiro corredor que, em pé descalço, cortar a meta. (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Passagem da Pedrinha		<p>Preparativos – Forma-se uma fileira de crianças com as mãos postas (igual à brincadeira do “anel”). Uma delas estará com a pedrinha, também de mãos postas. Marca-se um pique a 20 metros das crianças.</p> <p>Dá-se o sinal: Quem estiver com a pedra passa nas mãos dos companheiros. Aquele que ficar com a pedra corre imediatamente até o pique. Todos vão persegui-lo. Se o jogador chegar até o pique sem que ninguém o toque, ele vai fazer a passagem da pedrinha. Se alguém pegá-lo, esta criança é quem vai fazer a passagem.</p> <p>Termina o jogo quando o jogador que passou a pedrinha for preso (Participantes: 3 ou mais; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Perna Atada 1	<p>Preparativos – Os pares concorrentes alinham à partida, tendo os elementos de cada par as pernas inferiores atadas, junto dos pés, e os braços no pescoço um do outro. As pernas são atadas com lenço de bolso.</p> <p>Ganha o par que primeiro chegar à meta com as pernas atadas (Participantes: N° variável; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
Pega-Pega		<p>Preparativos – Tira-se “pedreiro-livre” para ver quem será o “pega” e delimita-se o lugar para a brincadeira. O “pega” conta até 10 e sai correndo para os demais. Quem é pego primeiro, será o “pega” na rodada seguinte (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Grande).</p>

Perna Atada 2	<p>Preparativos – Descreveu-se já a Perna Atada com dois elementos.  Pode também jogar-se com grupos de três, ficando o participante do meio com as duas pernas ligadas aos companheiros do lado.  São várias as maneiras de dificultar a corrida. Uma delas, ainda não referida, consiste em alinhar à partida grupos de duas crianças cada um, estando elas sentadas de costas uma para a outra, com os braços opostos cruzados.  É a corrida dos Caranguejos (Participantes: 2 grupos de três; Faixa etária: Acima 7 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
Pega-Pega do Nome		<p>Preparativos – Começa o jogo com os jogadores, à vontade, caminhando.  Um será escolhido para ser o pega.  Ao sinal dado, todos correrão e aquele que se deixar pegar deverá dizer o nome bem alto e passa a ser o pega.  Termina a brincadeira quando acabar o interesse do grupo (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Todas; Espaço físico: Grande).</p>
Pneus	<p>Preparativos – Pode usar-se qualquer pneu – de automóvel ou camioneta.  O concorrente (individual) conduzirá os pneus, a rolar, com dois paus (um em cada mão), cujas pontas entrarão no seu interior.  Só os paus poderão guiar os pneus.  O primeiro que chegar à meta ganha a corrida.  (Participantes: N° variável; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Pique Será?		<p>Preparativos – Uma criança escolhida como “pegador” fica no “pique”, e estabelece com as outras o seguinte diálogo:  - Pique será?  - Será, pegá...  - Se não pegá?  - Se arrume lá...  - Me dá licença?  - Pode chegá...  E com essa autorização o “pegador” inicia sua perseguição às outras crianças.  (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Grande).</p>

Polícias e Ladrões	<p>Preparativos – Os polícias (duas ou três crianças) perseguem os ladrões (quatro, cinco ou mais). Quando os ladrões estiverem todos presos, inicia-se o outro jogo.</p> <p>É um jogo de perseguição, com várias modalidades e muito semelhante ao Bate e Fica, Quem me Livra, Apanhada, etc. (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	
Polícia - Ladrão ou Soldado - Ladrão		<p>Preparativos – Define-se o local onde será a “cadeia”, delimita-se o espaço para jogar, tiram-se as turmas de soldado e ladrão e define-se até quanto o soldado conta e se vale esconder-se ou só correr.</p> <p>Para dividir a turma entre soldados e ladrões pode-se:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Tirar “dois ou um” para ver quem dirá a fórmula “pau porrete”.</li> <li>2 – Tirar, diretamente, no “pau porrete”.</li> <li>3 – Tirar diretamente a turma de soldados e os ladrões no “Cristo livre”, no “Dois ou um” ou no “Par ou ímpar”.</li> </ol> <p>Os soldados contam até ao número combinado (10, 50 ou 100) e começam a perseguir os ladrões, que procuram se esconder ou correr. Para pegar o ladrão, o soldado tem que bater três vezes nas costas dele dizendo “Um dois três”. Leva-o para a “cadeia” onde fica preso.</p> <p>Os ladrões ainda livres, podem “salvar” os que estão presos, tocando com as mãos neles. Pode-se, também, fazer “corrente” ou seja, todos os ladrões ficarem de mãos dadas e, assim, quando um é salvo, salvam-se todos.</p> <p>Quando há muitas crianças, há soldados que vigiam a cadeia.</p> <p>Quando todos os ladrões são pegos, viram soldados e vice-versa, recomeçando-se o jogo (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Grande, com um lugar para se esconder e uma referência para ser a “cadeia”).</p>
Pulga	<p>Preparativos – Um número variável de jogadores (em princípio, de três para cima) sorteia a vítima. Normalmente, um dos participantes tem uma pedra que oculta numa das mãos, atrás das costas. Apresenta, depois, as mãos fechadas a um jogador que toca numa delas. Se acertar na pedra, fica com ela, procedendo de forma idêntica para com outro jogador, e assim sucessivamente. Só fica livre aquele que bater na mão que não tem a pedra.</p> <p>A vítima corre, então, em perseguição de um participante qualquer. Logo que toque num deles, diz: &lt;&lt;Pulga&gt;&gt;, passando este a ser a nova vítima.</p> <p>Esta porém, não pode perseguir o jogador que a vitimou (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Grande).</p>	

Pombinha		<p>Preparativos – Formar um círculo pequeno. Fica uma criança no centro. Cada criança do círculo receberá um número. A um toque dado pelo animador, o jogador do centro do círculo vai falar assim:</p> <p>_ A pombinha foi ao mato. Quantas penas ela leva? Ela leva 16 (Por exemplo). Depois disso ela vai até o número 16. A criança que ficou com o número 16 vai perseguir os outros e todos fogem.</p> <p>Só se salvará quem chegar no “pique”, um local definido pelo grupo como a segurança. Quando a criança conseguir pegar um dos jogadores, termina o jogo. (Participantes: 3 ou mais; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Médio).</p>
Sacos	<p>Preparativos – Cada concorrente deve fazer-se acompanhar do respetivo saco (em bom estado e normal).</p> <p>O concorrente entra para dentro do saco, coloca-se em posição vertical, juntamente com o saco, segura as abas da boca deste com as mão e corre em direção à meta, ao mesmo tempo que os outros.</p> <p>O percurso é definido pelo júri e ganha o primeiro a chegar à meta. (Participantes: 2 a 10; Acima de 10 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
Pula Saco		<p>Preparativos – Distribui-se um saco para cada criança. Dsfefine-se o local de chegada e se a aposta será só de ida ou de ida e volta.</p> <p>Faz-se uma fileira em uma linha de largada. Cada criança “entra” em um saco, colocando na altura da cintura e segurando-o com as duas mãos. Dada a partida, quem cair é desclassificado. Ganha quem chegar ao ponto combinado. (Participantes: 2 a 10; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Médio).</p>
<<Stop>> (Nações)	<p>Preparativos – 1. O júri desenha uma grande circunferência no chão, com outra, relativamente pequena, ao meio onde fica o stop.</p> <p>2. Da circunferência interior partem raios, entre os quais se situam as casas de diversos países: Portugal, Espanha, França, etc.</p> <p>3. Cada país é representado por um jogador.</p> <p>4. Quando um dos países (sorteado pelo júri) pronunciar o nome de outro (dizendo, por exemplo: &lt;&lt;Eu Portugal, declaro guerra à Espanha&gt;&gt;, este tem que correr para o stop,</p>	



	<p>contando até dez, enquanto os outros recuam</p> <p>5. Logo que diga &lt;&lt;dez&gt;&gt;, o país pronunciado grita stop, tendo os outros de parar. Se apanhar um destes, em três saltos, elimina-o.</p> <p>6. Ganha o país que não for eliminado.</p> <p>7. O jogo é disputado por séries (Participantes: N° variável; Faixa etária: 5 a 12 anos; Espaço físico: Médio).</p>	
<p>Rouba Bandeira, Bandeirinha, Bandeirante ou Rouba Lata</p>		<p>Preparativos – Delimita-se o campo. Tira-se “par ou ímpar” para escolher os capitães que por sua vez, escolherão as equipes, pegando um jogador para cada lado. Combina-se se a cadeira ficará no chão ou na mão de um “guarda”. Coloca-se a “bandeira” em cada uma das extremidades do campo. O objetivo de cada um dos times é pegar a “bandeira” que está no campo do adversário e levá-la para o seu próprio.</p> <p>Dada a partida, cada um dos times avança para o campo oposto, deixando alguns jogadores para defenderem a bandeira. A bandeira consiste em tocar as mãos do adversário deixando “duro” (imóvel). Quem ficar “duro” poderá ser “salvo” quando um dos seus parceiros ainda livres tocar na mão dele.</p> <p>Quem conseguir pegar a bandeira, não pode passá-la para outro participante, deverá colocá-la, ele mesmo, na “casinha” do seu time. Quem for pego e ficar duro com bandeira na mão, perde-a e o outro jogador do mesmo time, deverá recolocá-la na casinha adversária.</p> <p>Se acontecer de um time inteiro ficar preso no campo adversário, os capitães escolhem um, que será “libertado” para tentar salvar os outros, para que a brincadeira possa continuar.</p> <p>Pode ganhar a partida:</p> <p>1 – quem roubar a bandeira primeiro.</p> <p>2 – dá-se um ponto a quem ganhar cada partida e estabelece-se um número de pontos, quem fizer primeiro ganha (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico: Médio).</p> <p>OBS: Vale puxar o adversário pra o campo oposto, deixando-o, assim, fora de ação.</p>
<p>Varas</p>	<p>Preparativos – Eis um jogo movimentado que exige olho vivo e pé ligeiro. O seu ambiente primitivo é o trabalho rural, Se, por exemplo, há quatro esteios de vinha, que ainda restam num sítio donde muitos outros foram levados, e cinco rapazes se dispõem a ir buscar, cada um seu, está visto que um desses rapazes tem de perder.</p> <p>Colocam-se diversas varas, cinco ou seis, espetadas no terreno, menos uma do que o número de concorrentes.</p> <p>Estes alinham a uma distância de quinze metros, aproximadamente, de costas voltadas para</p>	

	<p>as varas. Depois do sinal da partida, cada concorrente apodera-se de uma vara. Fica eliminado o jogador que não conseguir nenhuma. O jogo prossegue, retirando-se uma vara e um corredor em cada corrida, até restar um concorrente que será o vencedor. Este jogo pode tornar-se como símbolo de tudo o que na vida exige vontade, esforço e atenção, apresentando dificuldades crescentes a vencer. Isso acontece nos concursos onde os candidatos são mais do que as vagas – para um emprego ou para uma universidade. Educadores e animadores culturais podem encontrar aqui excelente motivo para uma reflexão dialogada com as crianças, não adotando, todavia, um ar grave e intimidatório, mas sim alegre e otimista, embora inteligente (Participantes: 5; Faixa etária: Acima de 10 anos; Espaço físico Grande).</p>	
Trinta e Um de Janeiro		<p>Preparativos – Escolhe-se o “pegador”, que fica no “pique”. De olhos fechados e cobrindo o rosto com as mãos ele conta de um até trinta. Nesse entre tempo, as outras crianças correm e se escondem nos lugares que lhes parecem mais disfarçados e difíceis de achar. Quanto mais rápido contar o “pegador” tanto menos tempo terão as outras pessoas para se esconder. - Um, dois, três.....Trinta. Com esse grito, o “pegador” se descobre e sai à procura dos escondidos. Encontrados e perseguidos, estes correm, procurando alcançar o “pique”, onde ficam a salvo. Se o “pegador” consegue segurar alguma das crianças, é por ela substituído na repetição da brincadeira. Em caso contrário, continuará sendo o “pegador” (Participantes: 10 a 20; Faixa etária: Acima de 7 anos; Espaço físico: Grande).</p>

Quadro 4 – Jogos e Brincadeiras com Corrida

Na análise e interpretação a este item, verificamos em ambas as localidades (Região Braga – Região de Fortaleza) que tanto os meninos quanto as meninas participam e percebemos que a idade para realizar este tipo de atividade é um dado significativo tendo em vista que, em sua maioria, são jogos e brincadeiras que exigem muita destreza. Sendo assim, a criança já deverá ter sua coordenação motora afinada para que possa realizar o movimento e a rapidez exigida por estas atividades, sem problemas.

O espaço também é um dado expressivo, visto que este tipo de atividade exige áreas amplas, para dar mobilidade suficiente à criança para que ela possa realizar, dos seus gestos mais simples a sua mais complexa coordenação motora, e para que sua prática não se torne perigosa (Guedes, 1984:12).

Os jogos e brincadeiras tradicionais ainda continuam fazendo parte do universo infantil, como declara Guedes (1984:8) “todos estes jogos, praticados pelas crianças ou pelos adultos, são muito antigos e foram criados, sem dúvida, pelos seus praticantes, a partir da recolha dos mais velhos, e, frequentemente, adaptados às situações de momento”. Ou seja, os jogos são apenas “reinventados”, modificados, trazendo consigo sua raiz.

## **CAPÍTULO 6 - APRESENTAÇÃO E INTERPRETAÇÃO DAS ENTREVISTAS**

Em seguida apresentamos e interpretamos os resultados das entrevistas realizadas aos especialistas em Jogo e Brincadeiras. Por opção fizemos uma síntese (apresentada em quadros) desses jogos colocando-os numa lógica comparativa. No final de cada quadro faremos a interpretação dos mesmos convocando uma análise mais global sustentada pelos dizeres da literatura e pela nossa sensibilidade investigativa.

## 6.1. Jogo na Dimensão Ontológica

*“A civilização surge e se desenvolve como um jogo”  
Huizinga (2003:15).*

Categorias de Sentidos / Jogo na Dimensão Ontológica	
Portugal	Brasil
“... na dimensão ontológica, uma dimensão essencial do processo de humanização do ser humano exatamente porque não nascemos humanos, tornamo-nos, vamo-nos tornando humanos (...)” “...o jogo é um fenómeno se quisermos total na medida em que envolve todas as dimensões do ser humano, naquilo que é um ambiente ecológico que esta a sua volta”.	“...considerada a dimensão ontológica quanto o ser, o jogar e o brincar, representam o lúdico como o elemento de condução do homem em toda sua vida”. “...o que une todas as idades na condição humana e na natureza humana é o lúdico”.

Quadro 5 - Jogo na Dimensão Ontológica

A análise a categoria *jogo na dimensão ontológica* constatamos que quer para o investigador português como para o investigador brasileiro, o reconhecimento do jogo na vida do homem é incontestável. O homem aprende pelo jogo, liberta-se pelo jogo, movimenta-se pelo jogo, desde os primórdios que o jogo é parte indivisível do homem, atravessando toda sua trajetória de vida. Na infância o jogo tem sua origem... a criança através do jogo procura respostas para todas as suas inquietações, buscando incessantemente apreender o meio, pois tem urgência de se sentir parte dele, de comunicar-se com a natureza e com todos os elementos que a compõem. Seguindo esta linha de entendimento, deparamos com as palavras de Freire (1975:22) “expressar-se, expressando o mundo, implica o comunicar-se”.

O certo é que o jogo pelo seu grande e indiscutível valor pedagógico e suas grandes implicações na aprendizagem infantil passou a ser um constante objeto de estudo por partes de investigadores que tratam desta temática.

A esse propósito Costa (1992:101) descreve os jogos como elementos constantes da cultura humana, que adota formas infinitas e diversificadas de acordo com o próprio contexto cultural. E reconhece a forma universal do jogo, designando-o como um elemento inseparável do homem. Tal como declara G. Gusdorf (cit. por Costa, 1992:101) é quase impossível conceber na existência humana a ausência total do jogo.

## 6.2. Jogo na Dimensão Antropológica

*“Quem faz é o próprio corpo, quem pensa é também o corpo. As produções físicas ou intelectuais são, portanto, produções corporais. Produções estas que se dão nas interações do indivíduo com o mundo”.*

*Freire (2009:123).*

Categorias de Sentidos / Jogo na Dimensão Antropológica	
Portugal	Brasil
<p>“...o ser humano é um ser corpóreo, sem corpo não há o resto” “O corpo do ser humano a partida, é um corpo imaturo, inacabado, dependente e vulnerável porque ele não existe, não existe por si só, não tem autonomia, então ele precisa logo estar em interação com o outro”. “...este jogo pode ser entendido numa dimensão diga de caráter social e, portanto pode ser visto também como uma dimensão fundamental daquilo que tradicionalmente se chama no fundo processo socialização”.</p>	<p>“...na cultura você tem tanto a memória social desenvolvida a partir da memória biológica ou em cima da memória biológica e considerando essa condição antropológica que tá no lúdico” “...tem uma serie de heranças de um passado, de uma aplicação de uma coisa no passado que a infância no futuro desse passado aproveitou como um instrumento de brincadeira”. “...o uso do brincar e da brincadeira, ele é estruturado por essa condição, vamos dizer histórica de ancestralidade”.</p>

Quadro 6 - Jogo na Dimensão Antropológica

Tomando como referência a categoria *jogo na dimensão antropológica* ambos os investigadores consideram a sua importância fazendo elevar a ideia de homem. Neste contexto Freire refere que nada mais compreensível do que alcançarmos o corpo como a expressão mais urgente do homem, sua fonte de experiências expressivas e via de contacto com o meio e com o outro. Tornando-se legítimo considerar que o ato perceptivo é uma experiência corporal que estabelece um forte elo entre o Homem e o mundo.

Neste contexto deparamos com a afirmação de Damásio (1998:234) “o corpo contribui para o cérebro com mais do que a manutenção da vida e com mais do que efeitos modulatórios. Contribui com um *conteúdo* essencial para o funcionamento da mente normal”.

Também Garcia (1997:61) declara que com o passar dos anos o corpo vem sendo diferenciado e valorizado de acordo com as normas culturais vigentes, retratando com lealdade a sociedade à qual pertence, ou seja, a legitimidade do corpo encontra-se vergado a uma cultura. Onde o novo encontro do homem com seu próprio corpo assume uma das características mais relevante da contemporaneidade.

Na continuação Freire (1973:9) refere que o homem é um ser “incompleto e consciente de sua incompleticidade”, vive em busca permanente. Não existe homem sem busca, nem busca sem mundo.

Homem e mundo se entrelaçam, interagem mutuamente, formando um “corpo consciente”. Na conclusão de Damásio (1998:236) “as representações que o nosso cérebro cria para descrever uma situação e os movimentos formulados como resposta a essa situação dependem de interações mútuas cérebro-corpo”.

Na liberdade do movimento o corpo da criança transforma-se em seu próprio brinquedo, nesse instante a criança passa a estabelecer um forte contato consigo mesma, interagindo simultaneamente com o meio e com o outro, ou seja, com tudo a sua volta. O que nos faz afirmar que o brinquedo funciona apenas como um suporte para as brincadeiras da criança e que o corpo é sua expressão de mais autêntica.

### 6.3. Sobre Cultura

*“A cultura não é uma questão de antologia, de ser, mas de se tornar”.*  
(Hall, 2006:43).

Categorias de Sentidos / Sobre Cultura	
Portugal	Brasil
<p>“... a cultura não existe no vazio a cultura é o que da significado a relações sociais. (...) não há cultura, sem corpos (...)”.</p> <p>“...não há nenhum indivíduo que exista por si só, se não for simultaneamente uma entidade biosociocultural histórica (...)”.</p> <p>“... há determinadas relações da cultura de facto que são herdadas e que tem uma tradição, tem uma historia, nós aprendemos de facto por via do processo educativo, mas há outras dinâmicas exatamente culturais que decorrem da relação que se tem no presente (...)”.</p> <p>“... acho que há culturas em diálogo nesse caso entre crianças e adultos e acho que haverá tantas culturas em diálogos quantas as diferenças também entre as próprias crianças (...)”.</p> <p>“... é importante de fato nesta questão das culturas e dinâmicas é pensar que há determinados traços que tendem em manterem-se, sedimentarem-se, a reproduzirem-se e as brincadeiras tradicionais das crianças, (...)”.</p>	<p>“O real da realidade, são muitas coisas e pode ser vista de muitos modos”</p> <p>“...a cultura é o que vai definindo o que é realidade”.</p> <p>“...um povo pela maneira como se desenvolve ou se desenvolveu e se relaciona com o mundo e com o cotidiano, ele vai produzindo uma interpretação do que seja o real para si”.</p> <p>“...o que é humano é comum, mas se o que é humano é comum a maneira que eu aproveito os recursos da natureza e a minha capacidade de produzir soluções na minha relação com essa natureza e entre os povos, ela é diferente”</p> <p>“ Você constrói realidades e com o tempo essas realidades vão entrando em choque. (...) prá mim cultura é isso, é uma construção de realidades”.</p>

**Quadro 7 - Sobre Cultura**

No tocante a categoria *sobre cultura* constatamos que ambos os investigadores referem a sua grande importância. Partindo do princípio de que o homem é uma entidade biosociocultural, podemos dizer que através da sua forma dinâmica de ser, estar, agir, pensar e modificar é que ele vai

delineando sua cultura, a partir das relações e interações com o outro, no seu dia a dia. Como bem refere Peron (s/d) a cultura nos dias atuais é encarada como elemento fundamental na discussão da vida social. Nessa mesma linha de entendimento deparamos com a análise cultural de Fernandes (1999:13) quando reconhece a cultura como um estado da própria presença humana, na sua maior característica, já que é através da cultura que o homem alcança a seu autêntico significado. Para Hall (2005) os estudos culturais devem ser reconhecidos e ensinados no plural e não no singular tendo em vista a maneira individualiza e peculiar que cada sociedade trata e encara seus assuntos. Nesta via de entendimento deparamos com a teoria de Brougère (1995: 40) “cada cultura dispõe de um banco de imagens consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural”.

Nas palavras de Daolio (1995:25) o corpo é resumo da cultura, pois atesta elementos singulares da cultura na qual encontra-se inserido. Através do corpo o homem assimila e apropria-se de valores, regras e práticas sociais, “num processo de inCORPOração”.

Indiscutivelmente, o homem encontra-se enraizado a cultura, já que, o que acaba por diferenciá-lo das demais espécies é sua competência de produzir a própria cultura. Segundo Geertz (citado por Daolio, 1995:25) a sobrevivência da própria espécie foi a cultura, o que nos permite afirmar que “a natureza do homem é ser um ser cultural”.

É imprescindível, portanto, compreendermos que é através das diversidades e diferenças que se constrói o conceito mais consistente da palavra cultura, na contemporaneidade, deparamos com um conceito aberto, mutável... é preciso alcançar a cultura como uma forma dinâmica e inacabada de ser.

#### 6.4. Jogo, Cultura e Educação

*“Na sua brincadeira, a criança não se contenta em desenvolver comportamentos, mas manipula as imagens, as significações simbólicas que constituem uma parte da impregnação cultura à qual está submetida”.*

*(Brougère, 1995:47).*

Categorias de Sentidos / Jogo, Cultura e Educação	
Portugal	Brasil
“... a cultura tem haver com a criação de significados, aquilo que	“Quando eu uso jogo dentro dessa perspectiva, o que eu to

<p>da sentido à relação portanto, deste ponto de vista o jogo pode ser (...), a relação entre o jogo e a cultura é fundamental na vida (...)"</p> <p>"... o jogo é um veículo (...), a cultura não cai do céu, nem entra por via epidérmica, portanto suponho de fato que haja uma interação, uma relação e que haja troca de significados (...)"</p> <p>"...a perspectiva educativa só é formativa na medida em que tiver sentido para a pessoa que está envolvida nessa relação, de fato parece-me que a forma mais eficaz, mais profunda de isto poder acontecer, se for através do jogo será ideal".</p> <p>"... penso que haverá mais perspectivas do homem enriquecer e de tornar um ser humano mais humano de fato, se eu estiver profundamente implicada naquilo que estou fazendo, nas ações que estiver a fazer, (...)"</p>	<p>criando a oportunidade de percepção do aprender a ganhar e a perder, do aprender a esperar, do aprender a se relacionar com o outro respeitando (...)"</p> <p>"É através desse espaço, desse exercício que eu vou desenvolver um conjunto de sensibilidades. (...) inclusive no que diz respeito a tolerância, no que diz respeito a austeridade, no que diz respeito a memória coletiva (...)"</p> <p>"... com o outro em si, é com o outro, mas dentro da compreensão do que seja o outro".</p> <p>"...que a relação do jogo e da cultura dentro dessa perspectiva de formação, ela se dá para que a modelagem do ser social aconteça de uma maneira que a humanidade realmente evolua, (...)"</p>
---	---

**Quadro 8 - Jogo, Cultura e Educação**

Sobre a categoria *jogo, cultura e educação*, ambos os investigadores têm consciência da sua grande importância. As suas reflexões coincidem e reforçam os dizeres da literatura. Por exemplo na argumentação de Bandet e Sarazanas (1973:22) "a finalidade do jogo infantil é, portanto, utilizar todas as forças nascentes, das quais não pode prever a utilização posterior". Nesta mesma linha de coerência esbarramos na afirmação de Chateau (1975:16) brincar por brincar é inato da criança, e a essência desse brincar, é imprescindível para sua formação, já que o mesmo lhe possibilita o descobrimento e a antecipação de comportamentos superiores, ou seja, a infância funciona como um estágio para a vida adulta. Ainda o mesmo autor salienta que o jogo para a criança é o mesmo que o trabalho desempenhado pelo adulto. Assim como o adulto se fortalece através das suas ações, a criança se torna superior com os êxitos alcançados através da atividade lúdica.

Neste contexto Garvey (1979:7) brincar é uma atitude muito frequente na infância, que acaba por conduzir a criança a um conhecimento melhor de si mesma e do mundo que a rodeia, presume-se, com isto, que a atividade lúdica está profundamente ligada ao desenvolvimento infantil. É, pois, necessário reconhecer que o jogo tem um papel imprescindível na vida da criança; ela praticam-no de forma espontânea, não necessitam de auxílio. Esta experiência lúdica vivenciada pela criança é imprescindível para que ela desenvolva o processo cultural, interacional e simbólico em toda a sua complexidade.

Existe um discurso bem elaborado acerca do brinquedo no crescimento infantil, "o jogo é educativo e os objetos lúdicos são utensílios para o desenvolvimento da criança" (Brougère, 2004:12).

Entendemos que o brincar nada mais é do que o enriquecimento cultural, já que a real cultura se constrói através da liberdade criativa do ser humano, e recusa toda e qualquer imposição. Tal como afirma Brougère (2004:14) "a sociologia da criança, jovem disciplina em pleno desenvolvimento,



mostra o quanto a infância varia segundo os contextos, o quanto ela deriva, não de uma essência intemporal, mas de uma construção social, tanto no nível das representações quanto no das condições reais de vida”. Nesse sentido reconhecemos o brincar/jogar como uma aprendizagem sociocultural, que vai reestruturando-se e acomodando-se, conforme as peculiaridades do meio, ou seja, o contexto no qual a criança encontra-se inserida é seu maior determinante cultural, tal como descreve Brougère (1995:7) o imprescindível é encarar o brinquedo como produto de uma sociedade dotada de marcas culturais particulares. O que nos permite afirmar que antes de ser atingida pela cultura global, a criança é invadida pela cultura local e que o modo como os grupos organizam-se socialmente é o melhor caminho para compreensão da transmissão cultural.

Como conceber um corpo natural não atingido pela cultura? Encontramos resposta nas palavras de Santos (citado por Daolio, 1995:26) “não se pode esquecer da natureza necessariamente social do uso do corpo”, sendo praticável apenas pensar novos usos corporais, já que a cultura é suscetível de novas ideias e reproduções.

Evidentemente, o jogo é um elemento vital a educação e desenvolvimento da criança, pois lhe permite observar, criar, experimentar e relacionar-se com as pessoas e com o meio ambiente. É nessa troca mútua, ou seja, no entrelaçar entre os pares e a natureza, que a cultura vai se delineando.

Em suma, os brinquedos e as brincadeiras tradicionais, além de promoverem a aproximação entre as gerações e de darem asas à imaginação da criança, propiciam também uma aprendizagem contínua que vai se construindo ao longo da infância, permitindo à criança fazer várias experiências espontâneas e individuais. Isso nos leva a reconhecer o quão é importante estimular a curiosidade da criança já que a curiosidade é uma das maiores riquezas infantis: é ela que leva a criança, ao longo de sua trajetória, desvendar e conquistar o mundo que a rodeia (Jacquin, s/d:28).

## 6.5. Sobre Interculturalidade

*“O multiculturalismo crítico focaliza não só a diversidade cultural e identitária, mas também os processos discursivos pelos quais as identidades são formadas”.*

*Ana Canen (s/d:96).*

Categorias de Sentidos / Sobre Interculturalidade		
	Portugal	Brasil
Que caminhos?	<p>“... a questão da diferença cultural é uma questão antropológica e é uma questão ontológica também porque nós não somos iguais nem biologicamente, nem socialmente, nem culturalmente e portanto a questão da diferença é qualquer coisa com o que nós temos que lidar”.</p> <p>“...eu penso que o caminho passa pelo reconhecimento da diferença. O reconhecimento da diferença não no sentido de achar que todas as diferenças são iguais. Não. É no sentido de reconhecer que as diferenças são diferenças e que nós só temos a ganhar juntos o que perdemos separados”.</p> <p>“...para aceitarmos o outro também temos que ganhar consciência de que temos vulnerabilidades e que temos fragilidades, (...), o caminho passa pelo caminho do reconhecimento mas este caminho do reconhecimento supõe que se estabeleçam relações de austeridade”.</p>	<p>“...é o caminho do respeito da diversidade, da reciprocidade das diferenças”.</p> <p>“...uma sociedade percebe que ela ganha com a existência do outro, do outro sendo diferente, não explorando o outro, eu me torno muito mais rico”.</p> <p>“O sitio do pica pau amarelo foi um espaço lúdico ambientação de brasilidade, feita dentro de uma percepção do Brasil ideal que Lobato desenvolveu uma família de personagens que estava aberta para o mundo, mas ela estava aberta para o mundo para receber o mundo, dialogar com o mundo e aprender com o mundo”.</p>
Que dificuldades?	<p>“...entre grupos de etnias diferentes se pensarmos que há grupos étnicos que de facto do ponto de vista social são grupos minoritários e que faz a cultura dominante não só são discriminados como são mesmo excluídos (...)”.</p> <p>“O que é grande dificuldade é todo trabalho do reconhecimento da diferença e do reconhecimento da diferença como sendo uma diferença legítima e válida, (...)”.</p> <p>“A dificuldade, é dificuldade do etnocentrismo e a dificuldade das relações de dominação na medida em que isso torna difícil a partir do momento em que eu me posiciono no meu grupo cultural e considero que ele é o centro do mundo e julgo a partir dali todos os outros, (...)”.</p>	<p>“...a construção de hegemonias ela é muito danosa, (...) porque ela tem como fim, vamos supor, por um motivo econômico, social, ela destruiu o diferencial do outro para poder ter naquele outro não uma sociedade com quem dialogar, mas uma sociedade pra consumir”.</p> <p>“...a descaracterização das culturas que não é uma coisa nova, ela vamos dizer assim, é um problema pior”.</p> <p>“...ta se desenhando um novo mundo e dentro desse novo mundo se a gente não quer que ele realmente vá pra bancarrota, a gente tem que aprender a respeitar as diferenças, conviver com as diferenças em prol de um mundo melhor pra+ todos. E só dá pra construir respeitando”.</p>

Quadro 9 - Sobre Interculturalidade

Na análise e interpretação da categoria sobre *interculturalidade* (caminhos e dificuldades) constatamos que ambos os entrevistados consideram-na de elevada importância.

É, pois, evidente que habitamos numa sociedade complexa, plural e desigual, fato este que acaba por originar diversas e singulares culturas. Esta diversidade expressa-se de forma límpida e marcante nos dias que se seguem desaguando em uma perceptível desigualdade social, que acaba por gerar conflitos sociais entre as diferentes classes, que lutam pela conquista de seus direitos e pelo respeito à diferença. O inerente trajeto histórico da multiplicidade cultural é em si mesmo o grande problema para se discutir o papel a ser desempenhado pelas políticas públicas no combate as desigualdades fundamentadas em diferentes etnias, género, gerações entre outras (Gonçalves e Silva, 1998:32).

Quanto maior for a nossa cultura maior será a capacidade que temos de aceitar o novo e o diferentes. Como bem enuncia (Paiva, 2009:156) “a formação de uma sociedade de leitores é a preparação para o autoentendimento para a inquietação diante da realidade, para despertar a importância da interpretação e da transmissão do olhar”. É por meio desta visão ampla, aberta, humana que começa o caminho, aceitar e respeitar as características próprias de cada grupo ou sociedade entendendo que a diferença acaba por ser uma forma de ganho, como teoriza Hall (2005) “os estudos culturais insistem na necessidade de enfrentar as questões centrais, urgentes e preocupantes de uma sociedade e de uma cultura da forma intelectual mais rigorosa ao nosso alcance”.

A globalização cultural como os demais processos globais vai além das fronteiras em seus efeitos. Suas pressões lugar/tempo acelerado pelas modernas tecnologias reduzem os vínculos entre “a cultura e o lugar”. Apesar de as culturas terem seus locais é difícil apontar suas origens (Hall, 2006:36). Neste contexto é imprescindível alcançarmos que a cultura local e global se entranham, por isso se faz necessários que reconheçamos a cultura do outro tão legítima quanto a nossa, apesar das diferenças, dessa forma aprendemos não só a respeitar o outro com é, como também conviver em harmonia com o outro e com tudo que nos envolve. É com esse prisma de visualização que antevemos com esperança a construção de um mundo mais humanizado.

## **6. 6. Descrição e análise da pesquisa de estudo - Análise Documental**

A pesquisa bibliográfica e a revisão da literatura auxiliaram na definição e clarificação da moldura teórica e concetual do presente trabalho face à natureza e aos objetivos propostos.

A revisão bibliográfica dirigiu-se não só para os conceitos do jogo e da cultura, como também para aspetos metodológicos e culturais, no sentido de encontrar os processos de recolha de informação mais adequados.

No sentido de investigar a conceção e os conceitos gerais de funcionamento do jogo e da cultura, foram elaboradas algumas questões tocantes a esse aspeto. Verificou-se que a educação através do jogo em geral propicia o desenvolvimento do pensamento e conhecimento, que, por sua vez, caracteriza o modo individual de dar sentido às experiências das crianças. Por meio deste, a criança amplia a sua sensibilidade, percepção e reflexão, desenvolvendo suas capacidades cognitivas fundamentais para ao ensino-aprendizagem. E que a cultura projeta-se a partir da representação da vida social, ou seja, o modo como pessoas de um determinado grupo atua, pensa e modifica o mundo e a si mesma.

## **CAPÍTULO 7 - CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES**

### **7.1. Conclusões**

#### **Sobre os jogos e as brincadeiras**

Ao comparamos duas realidades tão distantes e ao mesmo tempo tão próximas tendo em vista que cada sociedade é singular na sua forma de ser, de estar, concluimos que os jogos e as brincadeiras (Região de Braga e Região de Fortaleza) apresentam-se com uma grande convergência, que possivelmente pode atribuir-se ao fato histórico do Brasil ter sido colónia de Portugal durante muitos anos.

Os jogos e as brincadeiras com bola, com cantigas, com corda e com corrida fazem parte do universo infantil mundial, a diferença é que em cada lugar, essas brincadeiras recebem designações diferentes, sendo acrescidas de particularidades do próprio contexto no qual se encontram inseridas. Tendo ainda, fortes influências da época em que o jogo e a brincadeira acontecem e das condicionantes climáticas.

Podemos concluir que existe uma significativa “aproximação” entre os quatro jogos e brincadeiras nas localidades estudadas (Braga – Fortaleza). A elevada “aproximação” entre a motivação e o forte contato entre as crianças com o meio, torna-se visível, já que a maiorias das brincadeiras acabam por ser realizadas em espaços exteriores, melhor dizendo, ao ar livre. No entanto, na região de Braga, o clima funciona como uma condicionante, favorecendo os jogos e as brincadeiras que exigem espaços restritos, já que no inverno as brincadeiras passam a ser realizadas em espaços internos, cobertos.

Na maioria dos jogos e brincadeiras com bola, com corda e com corrida detetamos uma clara evidência do movimento, o que nos leva a afirmar o grande efeito positivo que estes jogos tem no desenvolvimento infantil, de forma particular no desenvolvimento motor. Nas brincadeiras com cantigas o movimento não é tão elevado, no entanto, seu forte poder de socialização torna-se bastante perceptível.

Verificou-se, de modo geral, que nas brincadeiras com bola, com cantigas, com corda e com corrida não havia discriminação, ou seja eram realizadas por ambos sexos. No que concerne à idade detetamos uma diferença entre as brincadeiras com cantigas em relação as demais tendo em vista que a maioria das brincadeiras com bola, com corda e com corrida exigiam um maior movimento.

Olhando para as questões de investigação (Q1...Q4) colocadas por nós, constatamos que: se bem que existem diferenças no tocante à faixa etária, espaços, materiais...nos jogos e brincadeiras com bola, corda, cantigas e corrida, na verdade, parece existir um universal praxiológico quanto à dimensão Antropológica, Ontológica e Cultural comum a Portugal e Brasil.

Convocando o pensamento de Brougère (1995:59) quando refere que “as formas das brincadeiras mais contemporâneas reativam estruturas de brincadeiras que pertencem a um núcleo constante da cultura lúdica, pelo menos há várias gerações”. Neste sentido é admissível reconhecer que os jogos e as brincadeiras funcionam como unificadores entre a cultura popular e a vivência da criança immortalizando a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivialidade, fato este que além de promover a transmissão da cultura possibilita a criança a apropriar-se de um agregado de conhecimentos, símbolos e normas. Sendo autêntico afirmar que o jogo é a maneira mais natural de estar da criança, e que a força que ela extrai da brincadeira, permite-lhe apodera-se da realidade conferindo-lhe significados.

## Sobre as entrevistas

Constatamos, em ambas as entrevistas, que as opiniões dos entrevistados convergem em todas as categorias estudadas.

Os investigadores reconhecem a incontestável presença do jogo na vida do homem durante todo seu percurso de vida, ou seja, o homem nasce e morre jogando.

Ambos evidenciam a importância do jogo e das brincadeiras na construção integral do ser, reconhecendo o corpo como a maior fonte de expressão humana e ainda concebem o homem como um ser biosociocultural, ou seja, o homem não pode ser alcançado um ser isolado, por natureza ele é social, sendo através do contato com o outro que ele reconhece sua identidade, e nessas interações o homem age, reage, reflete e modifica tudo a sua volta, sendo através desse contato e ações que sua cultura vai se delineando.

Quanto maior for o conhecimento, a cultura, do homem melhor será sua capacidade de aceitação às diferenças e maior será sua consciência e compreensão de que o caminho para a construção de um mundo mais justo passa exatamente pelo reconhecimento das diferenças como legítimas. E que as divergências trabalhadas de forma consciente e harmoniosa resultam num mundo mais equilibrado e humanizado.

O jogo apresenta-se assim, como instrumento indispensável ao desenvolvimento da Humanidade.

Os dados obtidos revelam uma convergência, com olhares singulares, claro, já que cada investigador tem as suas próprias convicções, no entanto, apesar dos contornos, as afirmações acabam por desaguar na mesma direção, ou seja, na reconhecível grandeza do jogo no ser criança, autenticando seu grande valor pedagógico e suas grandes implicações na aprendizagem infantil, e ainda, atestam seu grande contributo cultural, já que o mesmo acaba por perpetuar a cultura. Neste sentido, talvez possamos dizer que a questão de investigação (Q5) por nós formulada - diferenças de representações entre especialistas - ...na essência não existe. Tal como os jogos e as brincadeiras elas apresentam-se num quadro Universal.

## Em jeito de conclusão final

Este trabalho incidiu sobre a conceção do jogo e da brincadeira como fator imprescindível para o desenvolvimento infantil. Como principais questões de partida, procurou-se analisar, identificar e compreender os diversos conceitos e teorias que envolvem o processo do jogo no desenvolvimento infantil e seu indiscutível valor cultural.

Dentro do pensamento, de forte reflexões, de vários teóricos que abordaram este tema concluímos que o jogo é parte inseparável da natureza humana, sendo um grande veículo do desenvolvimento infantil tendo em vista que conduz a criança ao crescimento intelectual, físico, social, afetivo e cultural. Tal como descreve Cabral (1990:31) “fortalecer a importância do direito ao jogo é tomar o jogo como fonte de vida saudável (...)”.

Nos encontramos num mundo de fortes e contínuas transformações fato este que tem influências diretas na cultura lúdica, já que é visível o enorme valor comercial do brinquedo, e a indústria, por sua vez, vem apostando na criança como seu potencial consumidor, não medindo as consequências negativas que o consumo abusivo de brinquedos pode causar no desenvolvimento infantil.

É imprescindível, portanto, assumirmos que a eminente importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento infantil, torna-se cada vez mais visível. Por isso reconhecer o grande potencial dos jogos tradicionais, no ser criança, é evidenciar o movimento corporal na sua necessidade biológica de ser. Ou melhor dizendo, estes jogos permitem que a criança exerça por excelência o movimento, tão vital a sua existência.

## 7.2. Recomendações

Como sugestões para futuras investigações, adiantamos que se continue a investigar o jogo e as brincadeiras tomando como referência de base a *questão cultural*. Conhecer o jogo e as brincadeiras é conhecer a cultura, podendo estes ser fonte de reflexão sobre a organização social, política, económica e educativa.

Recomendamos também que se utilizem outros instrumentos (caminhos) de recolha e análise de dados, como por exemplo: a observação, a observação participante, as entrevistas às crianças, pais e educadores.

Recomendamos igualmente que os resultados deste tipo de investigação tenham uma dimensão aplicada. Isto é, que possam influenciar (na praxis) a organização motora tanto curricular (escola) quanto comunitário.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amado, João e Hasse, Manuela (1992). Jogos e brinquedos tradicionais. 1ª Edição, gráfica 2000. I.A.C Instituto de Apoio à Criança.
- Bandet, Jeanne e Sarazana, Réjane (1973). A criança e os brinquedos. Lisboa: Editorial Estampa.
- Bardin, Laurence (1994). Análise de Conteúdo. Lisboa: Edições 70.
- Bragada, José (2004). Jogo tradicional e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola. 2ª Edição. Lisboa: Coleção Formação.
- Bee, Helen (1977). A criança em desenvolvimento. São Paulo: Editora Harper e Row do Brasil Ltda.
- Becker, Jr. (1999). Manual de Psicologia aplicada ao exercício e esporte. Porto Alegre: Edelbra.
- Berge, Yvonne (1976). Viver o seu corpo: para uma pedagogia do movimento. Biblioteca de pedagogia.
- Bernardes, Elizabeth (s/d). Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história. M.G – Universidade Federal de Uberlândia, 542 - 549.  
[www.faced.ufu.br/colubhe06/anais/arquivos/47ElizabethBernardes.pdf](http://www.faced.ufu.br/colubhe06/anais/arquivos/47ElizabethBernardes.pdf)
- Bogdan, Robert e Biklen, Sari (1994). Investigação qualitativa em educação. Porto Editora.
- Bomtempo, Edda (2001). A brincadeira faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In Tizuko Kishimoto (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5ª Edição, São Paulo: Cortez, 57 - 72.
- Brougère, Gilles (2004). Brinquedo e companhia, São Paulo: Cortez.

- Brougère, Gilles (1998). *Jogo e educação*. Porto Alegre; artes Médicas.
- Brougère, Gilles (1998). *A Criança e a cultura lúdica*. In Tizuco Kishimoto (org.). *O Brincar e as suas Teorias*. S. Paulo: Pioneira, 19 - 32.
- Brougère, Gilles (1995). *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez.
- Cabral, António (1991). *Jogos populares infantis*. Porto Editora Domingos Barreira.
- Cabral, António (1990). *Jogar é um direito da criança*. In Serra, Cameira; Florêncio Jorge; Bonifácio Manuela; Bento, Maria (org.) *Atas das jornadas de reflexão: Os jogos tradicionais de Portugal – homenagem a Noronha Feio*. IPG e DGD, 25 - 39.
- Canen, Ana (s/d). *O multiculturalismo e seus dilemas: implicações na educação*. *Comunicação e política*, 25 (2), 91 - 107.
- Cortez, Renata (1996). *Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola*. *Motriz*, 2 (1), 1 - 9.
- Costa, Silva (1992). *Desporto e análise social*. *Sociologia*, II, 101 - 109  
<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/artigo6671.pdf> 29/10/2009.
- Cratty, Bryant J.(1983) *Regras imaginativas num jogo infantil*. In Neto, Carlos e Barreiro, J. (org.) *Motricidade infantil: Analogias de textos*. Lisboa: Codex.
- Cunha, António; Stadnik, Adriana e Pereira, Beatriz (2009). *Os professores (também) são pessoas: Quatro histórias de vida*. Editores: Vislis.
- Cunha, António (2009). *As brincadeiras ou a verdade existencial*. In Condessa, Isabel (org.) *(Re)aprender a brincar: Da especialidade à diversidade*. Ponta Delgada, 85 - 91.

- Cunha, António (2007). Formação de professores. A investigação por questionário e entrevista: Um exemplo prático. Editorial Magnólia.
- Cunha, António (2006). “Mais” protestantes e “Menos” católicos In Pereira, Beatriz e Carvalho, Graça. *Atividade Física, Saúde e Lazer – A infância e estilos de vida saudável*. Porto: Lidel, 185 - 188.
- Chateau, Jean (1975). Por que joga a criança? In *A criança e o jogo*. Coimbra: Atlântida, 15 - 43.
- Damásio, António (2000). O sentimento de si. O corpo, a emoção e a neurobiologia da consciência. Fórum Ciência – Publicações; Europa - América.
- Damásio, António (1998). O Erro de descartes: Emoção, razão e cérebro humano. Fórum da Ciência – Publicações; Europa – América. 18ª Edição.
- Dantas, Heloysa (1998). Brincar e trabalhar. In Kishimoto, Tizuko (org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira.
- Daolio, Jocimar (1995). O significado do corpo na cultura. Movimento – 2, 2.
- Dias, Isabel (2005). O lúdico. Educação e comunicação, (8), 121 - 133.
- Dumazedier, Joffre (1980). Valores e Conteúdos Culturais do Lazer. S. Paulo: Serviço Social do Comércio – Administração Regional no Estado de S. Paulo, 47 - 71.
- Eagleton, Terry (2005). Depois da Teoria: um olhar sobre os Estudos Culturais e o pós-modernismo. Editora; Civilização Brasileira.

- Fadeli, Thiago; Ferri, Marco; Silva, Roseli e Gonçalves, Luiz (2003). Arco da velha: resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares. In XV Encontro Nacional de recreação e Lazer – Lazer e Trabalho: Novos Significados na Sociedade Contemporânea.
- Fernandes, António (1999). Para uma sociologia da cultura. Coleção campo das ciências – 4. Campos das letras – Editores, S.A.
- Fernandes, Natália (2009). Infância, direitos e participação – Representações práticas e poderes. Edições Afrontamento – Porto.
- Fernandes, Sara e Pereira, Beatriz (2006). A Prática desportiva dos jovens e a sua importância na aquisição de hábitos de vida Saudáveis. In Carvalho, Graça e Pereira, Beatriz (coord.). *Atividade física e lazer: A infância e estilos de vida saudáveis*. Lisboa: LIDEL, 39 - 48.
- Flinchum, Betty (1983). O desenvolvimento de padrões motores da criança. In Neto, Carlos e Barreiro, J. (org.) *Motricidade infantil: Analogias de textos*. Lisboa: Codex.
- Fortuna, Tânia (2004). Vida e morte do brincar. In Ávila, I. S.(org.) *Escola e sala de aula: Mitos e ritos*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 47 - 59.
- Freire, João (2009). Educação de corpo inteiro: teoria e prática da ação física – 5 edição. - São Paulo: Scipione. (Coleção: Pensamento e ação na sala de aula).
- Freire, João (1977). Extensão ou comunicação? 9ª Edição – Paz e Terra.
- Freire, João (1975). Pedagogia do oprimido. 2ª Edição - Afrontamento; Porto.
- Freire, João (1973). Uma educação para a liberdade. 2ª Edição – Textos marginais.

Garcia, Rui (1997). A Evolução do homem e das mentalidades: uma perspetiva através do corpo. Movimento, IV, 6.

<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2301/1004>

Garey, Catherine (1979). Brincar. Moraes: Editores. Lisboa.

Graça, Guedes (1984). Estudos de investigação: Jogos tradicionais portugueses, N°2. Instituto Nacional dos Desportos.

Gonçalves, Luiz e Silva, Petronilha (1998). O jogo das diferenças – O multiculturalismo e seus contextos. Editora: Autêntica, Belo Horizonte – MG.

Hall, Stuart (2006). Da Diáspora. Identidades e mediações culturais. Editora UFMG – Belo Horizonte.

Hall, Stuart (2005). Raça, cultura e comunicação: olhando para trás e para frente dos estudos culturais.

Huizinga, Johan (2003). *Homu Ludens*: um estudo sobre o elemento lúdico da cultura. Edições 70, Ida.

Jacuin, Guy (s/d). A Psicologia da criança: Linhas fundamentais. Coleção Psicologia e Pedagogia. Edição de Set.

Kishimoto, Tizuko (2001). O jogo e a educação infantil. In Tizuko, Kishimoto (org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5ª Edição, São Paulo: Cortez, 13 - 43.

Kishimoto, Tizuko (1999). Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação, 6ª edição. Petrópolis: Editora Vozes.

Kishimoto, Tizuko (1998). Froebel e a concepção de jogo infantil. In Kishimoto, Tizuko (org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira.

Kishimoto, Tizuko (1996). Salas de aulas nas escolas infantis e o uso de brinquedos e materiais pedagógicos, 2 – 44. <http://www.anped.org.br/reunioes/23/textos/0722t.PDF>

Klein, Melanie (1969). *Psicanálise da criança*. São Paulo: Editora: Mestre Jou.

Lacerda, Teresa (2004). Uma aproximação estética ao corpo desportivo. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 7 (3), 393 – 398.

[http://www.fade.up.pt/rpcd/\\_arquivo/artigos\\_soltos/vol.7\\_nr.3/3-01.pdf](http://www.fade.up.pt/rpcd/_arquivo/artigos_soltos/vol.7_nr.3/3-01.pdf) 10 outubro de 2009.

Leyens, Jacques-Philippe (1979). *Psicologia social – Persona*, edições 70, 9 - 262.

Lima, Joana (2009). Corpo, identidade e linguagem nas cavernas de "Moon Palace". In Azevedo, Ana F; Pimenta, José R. e Sarmiento, João (orgs.). *Geografias do corpo: Ensaios de geografia cultural*. Figueirinhas.

Lopes, Albino e Reto Luís (1990). *Identidade da empresa e gestão pela cultura*. Edições Sílabo, Lda - Lisboa.

Lopes, Luís; Lopes Vítor e Pereira, Beatriz (2006). Atividade física no recreio escolar: estudo de intervenção em crianças de seis aos 12 anos. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte – São Paulo*, 20 (4), 271 - 280.

Mataruna, Leonardo (2004). *Imagem Corporal: noções e definições*. Revista Digital - Buenos Aires. HYPERLINK <http://www.efdeportes.com/efd71/imagem.htm>

Matta, Roberto (1981). *Você tem cultura?* Jornal da Embratel - Rio de Janeiro, 1 - 4.

Mattelart, Armand e Neveu, Érik (2004). *Introdução aos estudos culturais*. Parábola Editorial – São Paulo.

- Neto, Carlos (2009). A importância do brincar no desenvolvimento da criança: uma perspectiva ecológica. In Condessa, Isabel C. (org.) *(Re)aprender a brincar: Da especialidade à diversidade*. Ponta Delgada, 19 - 35.
- Neto, Carlos (2001). A Criança e o jogo: Perspetivas de investigação. In Pereira, B. e Pinto, A (coord.). *A Escola e a Criança em Risco – Intervir para Prevenir*. Porto: Edições ASA.
- Neto, Carlos (1997). Tempo e espaço de jogo para a criança: rotinas e mudanças sociais. In Carlos Neto (editor). *Jogo & desenvolvimento da criança*. Lisboa: Edições FMF, 10 - 22.
- Neto, Carlos (1994). A Família e a institucionalização dos tempos livres. *Ludens*, 14 (1), 5 - 10.
- Oliver, Camille (1976). A criança e os tempos livres. In os lazeres, Gourmont, Rémy. Lisboa: Publicações Europa – América, 9 - 23.
- Paiva, Flávio (2009). *Eu era assim: infância, cultura e consumismo* – São Paulo: Cortez.
- Palma, Miriam; Pereira, Beatriz e Valentin, Nádía (2009). O desenvolvimento motor de pré-escolares com diferentes níveis iniciais de habilidade. In Luís Paulo Rodrigues, Linda Saraiva, João Barreiros e Olga Vasconcelos (editores). *Estudos em Desenvolvimento Motor da Criança II*. Viana de Castelo, Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, 207 - 215.
- Pereira, Beatriz; Palma, Miriam e Nídio, Alberto (2009). Os jogos tradicionais infantis: O papel do brinquedo na construção do jogo. In Condessa, Isabel C. (org.) *(Re)aprender a brincar: Da especialidade à diversidade*. Ponta Delgada, 103 - 114.
- Pereira, Beatriz (2009). Juegos y juguetes en los recreos de las escuelas de Portugal. In López, José; Carlos Otero (coord). *La Pedagogia del ocio: nuevos desafíos*. Lugo – Editorial: Axac.

- Pereira, Beatriz; Neto, Carlos (1997). A infância e as práticas lúdicas. In Pinto, Manuel e Sarmento, Manuel (coord.). *As Crianças – Contextos e Identidades*. Braga: Centro de Estudos da Criança – Universidade do Minho. Coleção Infantis, 219 - 254.
- Pereira, Rita e Sousa, Solange (1998). Infância, conhecimento e contemporaneidade. In Kramer, Sonia e Leite, Maria I (orgs). *Infância e produção Cultural*. Campinas, SP: Papiros. (Série prática pedagógica). 25 - 42.
- Peres, Camila; Serrano, João e Cunha, António (2009). Desenvolvimento infantil e habilidades motoras. Editores: Vislis.
- Peron, Vivian (s/d). O discurso da Folha de SP e a Missão de Paz no Haiti: O espaço da cultura na construção da narrativa do real.
- Piaget, Jean (1971). A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro; Zahar - Editores.
- Pontes, Fernando e Magalhães, Celina (2003). Transmissão da cultura da brincadeira: Algumas Possibilidades de Investigação. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 16 (1), 117 - 124.
- Porto, Cristina (1998). Brinquedo, brincadeira na brinquedoteca. In Kramer, Sonia e Leite, Maria (orgs). *Infância e produção Cultural*. Campinas, SP: Papiros. (Série prática pedagógica). 171 - 198.
- Rocha, Adalgisa e Pereira, Beatriz (2004). Avaliação da aptidão física e da atividade física associada aos critérios de saúde do fitnessgram, em crianças de 10 anos de idade de ambos os sexos. *Horizonte*: vol. XX – 116, 23 - 29.
- Rodrigues, Anna (1984). Rodas, brincadeiras e costumes. Rio de Janeiro / Brasília; Plurarte – Instituto Nacional do Livro.



- Ruquoy, Danielle (1997). Situações de entrevista e estratégias do entrevistador. In L. Albarello; F. Digniffe; J.P.Hiernaux; C. Maroy; D. Ruquoy e P. Saint-Georges: *Práticas e métodos de investigação em ciências sociais*. Lisboa: Gradiva, 84 - 116.
- Russo, Renata (2005). Imagem corporal: construção através da cultura do belo. *Movimento & Percepção*, Espírito Santo de Pinhal, S.P. 5 (6), 80 - 90.
- Sarmiento, Manuel (2004). Essa criança que se desdobra... Pátio-Educação Infantil. (Publicação quadrimestral – Artmed Editores, Porto Alegre, Brasil). Ano II. N°6: 14 - 17.
- Sarmiento, Manuel (2002) Imáginario e culturas da infância – Projeto “*As Marcas do tempo: a interculturalidade nas culturas da infância*”, 1 - 17.
- Silva, Cristovão; Morais, Manuel (1990). Os jogos tradicionais de Portugal. Coleção educativa. Série J, N°6. Sociedade Industrial Gráfica.
- Tavares, Regina (1994). (coord.). Brinquedos e brincadeiras: Patrimônio Cultural da Humanidade. Coleção: Memorial, vol. 1 – Campinas.
- Tavares, Maria (2003). Imagem corporal: conceito e desenvolvimento. Barueri, São Paulo: Manole.
- Unicef – Fortaleza: Jogos e brincadeiras; Série Educação Infantil, N° 6.
- Vigotski, Lev (2000). A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Martins Fontes: São Paulo.
- Wallon, Henri (1981). A Evolução psicológica da criança. Edições 70.
- Wieviorka, Michel (2002). A diferença. Edições: Fenda, Lisboa.

ANEXOS

# A n e x o s

## ANEXO: 1

### 1.1 FICHAS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS DE PORTUGAL

#### Jogos e brincadeiras com bola

Assalto ao Castelo	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Crianças em roda, cada qual com uma bola na mão. No meio, um moncho, banco ou outro suporte com outra bola, até uma boneca ou qualquer brinquedo em cima. O suporte e o brinquedo no meio são o castelo que um jogador guarda, defendendo-o das bolas que os outros jogadores lançam para derrubar. Dentre este o que tiver êxito passa a ser o novo castelão.
Material	Bolas

Balança	
Nº de participantes	2
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativo – Uma caixa de madeira arredondada na parte inferior para permitir as oscilações. Um dos lados da caixa é elevado e tem um buraco para permitir a entrada das bolas de trapos: dez. Participam dois elementos em cada jogo. Enquanto um jogador (defesa) se coloca em cima da caixa e, com o corpo, provoca oscilações laterais para mudar a posição do buraco, o outro vai atirando as bolas, tentando introduzi-las nesse buraco. Esgotadas as bolas, os jogadores trocam de posição. Sairá vencedor aquele que conseguir introduzir maior número de bolas.
Material	10 bolas

Bola à Parede	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Particularidades	Nalguns lugares chama-se jogo do Sete, por haver sete momentos.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Intervém um elemento de cada vez. Uma bola, de trapos ou de borracha, é atirada contra uma parede, a cerca de dois passos. Onze momentos: ao ar, sem rir, sem falar, com um pé, com uma mão, bater palminhas, atrás e à frente, rebolar, cruzar, beijar, natural. No primeiro momento o jogador lança a bola contra um muro, apanhando-a na volta. No segundo, não pode rir-se. No terceiro, guarda silêncio. No quarto levanta um pé. No quinto, apanha a bola só com uma mão. No sexto, bate palmas, antes de recuperar a bola. No sétimo, bate palmas à frente do peito e nas costas. No oitavo, rebola os braços desencontradamente. No nono, cruza os braços sobre o peito. No décimo, beija qualquer pessoa. No décimo primeiro, bate com as mãos nas pernas. Só então consegue um ponto, continuando outro jogador. Cede o lugar no momento em que se enganar.
Material	1 bola

Bola dos Quatro Cantos	
Nº de participantes	12
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Duas equipas de seis elementos cada uma e um grande retângulo desenhado no terreno, com uma casa triangular desenhada em cada canto. Sorteada a equipa que inicia o jogo, um elemento desta, situado num dos cantos, atira a bola ao ar com uma das mãos e com a outra, dando-lhe uma palmada, projeta-a o mais longe possível, dando, de imediato uma volta completa no retângulo, da parte de fora das linhas. Os adversários que, ao ser projetada a bola, se encontravam no lado oposto do jogador que iniciou o jogo, esforçam-se por recuperar a bola, tão depressa quanto possível, passando-a de uns para os outros, com o objetivo de queimar o jogador que corre em volta do campo. Se o queimarem (tocarem com a bola), antes de completar a volta, ele fica eliminado e a jogada seguinte pertence-lhes. Não acontecendo isso, os companheiros do elemento vitorioso continuam a jogar, vencendo a equipa que primeiro completar as voltas.
Material	1 bola

<< Boccia >>	
Nº de participantes	1 ou vários
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – É um jogo masculino com efeitos positivos na integração social de pessoas afetadas por paralisia cerebral. Um jogo entre outros bem importantes. Sabe-se que a ludoterapia tem sido praticada com bons resultados na recuperação de deficientes, em instalações hospitalares, CERCIS (Cooperativas para Educação e Reeducação de Crianças Inadaptadas), escolas e CATLS (Centro de Atividade de Tempos Livres). O Boccia pode ser praticado individualmente ou por equipas. Usam-se treze bolas, servindo de alvo a que tem cor branca. É um jogo semelhante à Laranjinha.
Material	13 bolas

Bujarda (ou Piriper)	
Nº de participantes	12
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos - Campo marcado com seis roças no interior, em forma de retângulo, distando entre si cerca de dez metros. Duas equipas de seis elementos cada uma. A equipa que defende está entre as roças. A que ataca alinha-se a cerca de dez metros de uma testa do retângulo, tendo junto de si uma nicha. Um dos jogadores que defende atira ao ar (sempre acima da sua própria cabeça), sobre a nicha, uma bola em que um dos atacantes dá uma burjada (pancada com a mão), correndo para dar três voltas ao campo, na linha das roças. Os defensores tentam agarrar a bola e metê-la na nicha. O atacante não pode deitar a bola para fora do campo, senão é eliminado. Também não pode estar fora de qualquer roça, quando a bola entra na nicha, de contrário também é eliminado. Quando a bola é jogada por outro companheiro, pode continuar a corrida para dar as três
Material	1 bola

Buraco	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Um buraco na terra e uma bola a determinada distância. A criança que, com um toque seco de pé, conseguir meter mais vezes a bola no buraco é a vencedora.
Material	1 bola

Buraquinha	
Nº de participantes	Jogadores = buraquinhas
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – O campo de um jogo tem que ser térreo e desenhado. Tantas buraquinhas escavadas na terra quantos os jogadores.</p> <p>Utiliza-se uma pequena bola de trapos ou outra. Tiram-se sortes para saber quem começa o jogo, procurando introduzir a bola num dos buracos, cada um dos quais corresponde a um jogador. Se um jogador não conseguir, tenta o seguinte. Durante o lançamento, os jogadores que observam encontram-se nas linhas laterais. Apenas a bola entra num buraco, o dono deste vai buscá-la e procura atingir com ela um dos jogadores que entretanto se puseram em fuga. Ao grito de stop pelo perseguidor, todos os elementos param, tentando aquele acertar com a bola num deles. Se conseguir, o jogador atingido perde um ponto, sendo colocada uma pedra ou um pau no seu buraco, recomeçando o jogo com ele a fazer o lançamento. Se o perseguidor falhar, é ele que perde o ponto. Atingindo seis pontos, um jogador é eliminado.</p> <p>Pode-se acontecer que, ao iniciar-se a fuga, um dos jogadores fique dentro do campo, enquanto o perseguidor conta até dez. Se o que ta dentro não disser &lt;&lt;três&gt;&gt;, enquanto o outro não acabar a contagem, pode ser atingido com a bola e perde um ponto. Se disser &lt;&lt;três&gt;&gt;, aquele tem de bater com a bola no chão, de forma que salte, por três vezes. Só então poderá arremessar a bola contra qualquer elemento.</p> <p>Nenhum jogador pode abandonar a sua zona antes de a bola entrar numa buraca. A pena é perder um ponto. Vence o jogador que restar em campo depois de outros terem sido eliminados.</p>
Material	1 bola

Caçador	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Vários jogadores num campo marcado, com uns quinze metros de raio. Um deles atira uma bola ao ar, gritando: &lt;&lt;Caçador!&gt;&gt;</p> <p>Qualquer jogador, menos o que atirou, pode chutar a bola (sempre rasteira) contra o outro. Acertando-lhe, elimina-o do jogo; não lhe acertando, pode este tentar acertar noutra. Quando a bola já está perto do jogador contra o qual é atirada, este não pode afastar-se. No caso de a bola sair do campo, é reintroduzida, sem qualquer castigo, voltando-se a atirá-la ao ar, com o grito de &lt;&lt;Caçador!&gt;&gt;.</p> <p>Ganha o jogo o último a restar no campo.</p>
Material	1 bola

Cano	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Duas filas de jogadores, a par e distanciados em cerca de quatro metros. O primeiro de cada fila tem uma bola que, apenas o jogo começa, tem de passar por cima da cabeça para o companheiro que estiver atrás, o qual procede a mesma forma. Quando o último receber a bola, corre para a frente da fila, recomeçando o jogo, segundo o mesmo processo. Se a bola cair, deve ser colocada em jogo pela criança que perdeu. O jogo termina vitoriosamente para a equipa em que a primeira criança da fila recupera a sua posição, em primeiro lugar.
Material	2 bolas

Castelo	
Nº de participantes	Nº Variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – O castelo é feito com latas (de sardinha, de sumo, etc.) sobrepostas. A um lado e a outro, a distância aproximada de cinco metros. Alinham-se duas equipas com o mesmo número de jogadores. Um jogador da equipa sorteada atira a bola com o fim de derrubar o castelo. Tendo êxito, ele e os seus companheiros fogem, evitando ser <<mortos>> por um toque da bola que os adversários, podendo trocá-la entre si, lhes atiram, ganhado quando conseguirem <<matá-los>> todos. Cada jogador de uma equipa se dispõe apenas de uma tentativa para destruir o castelo. Se nenhum deles conseguir, é a outra equipa que compete fazer as tentativas. Quando um jogador dos que fogem conseguir sobrepor as latas, reconstituindo assim o castelo, o jogo termina com a vitória da sua equipa. Ao jogo do Castelo chama-se na Beira (Moçambique) Vitória, pelo facto de a equipa vencedora gritar esta palavra no momento de vencer.
Material	1 bola

Choca	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Um campo retangular, de cerca de 20 x 7m, com uma linha divisória ao centro. No meio desta uma nincha onde tentam introduzir uma bola os jogadores de cada equipa, sem saírem das linhas que desmarcam o seu meio campo. Cada jogador só pode tocar a bola com um pau que também serve para impedir que o adversário a meta no buraco. O pau só pode tocar na bola, não no corpo do adversário, podendo todavia tocar no pau deste, com a condição de ser jogado diretamente à bola e não ao pau. Quando a bola sair fora das linhas laterais ou de fundo, pertence o lançamento (com o pau) aos jogadores do campo respetivo. As faltas cometidas são penalizadas da forma que os jogadores antecipadamente combinarem. Vence quem mais vezes introduzir a bola na nincha, dentro de determinado tempo ou de acordo com o número estipulado.
Material	1 bola

Cinquenta e Um	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Particularidades	No recomeço, com a repescagem dos eliminados, não se procede à contagem até cinquenta e um, podendo o guarda-bola <<bater malha>> dos outros, mesmo enquanto se dirigem para o esconderijo.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Os participantes juntam-se em roda de uma bola pousada no chão. Sorteia-se o que vão ficar de guarda-bola. O que <<fica>> debruça-se então sobre a bola, fecha os olhos e conta até cinquenta e um, em voz alta, enquanto os restantes se escondem. Finda a contagem, tenta descobrir o paradeiro de cada um deles e, apenas descubra um, regressa para tocar na bola, isto é, < <bate malha>> dizendo alto o nome dele, à semelhança do que acontece no jogo das Escondidas ou Rou-Rou. O jogador de quem o guarda-bola <<bate malha>> em primeiro lugar é o que fica de guarda no jogo seguinte. Entretanto, se um dos escondidos ilude a vigilância do guarda e chuta a bola, introduz no divertimento todos aqueles que foram sendo eliminados.
Material	1 bola

Estalão	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – A uma distância de cerca de um metro de um muro fazem-se tantas covas na terra quantos jogadores. As covas dispõem-se em linha e, frente a elas, a cerca de cinco metros, junto de uma raia, situam-se os jogadores, cada qual na direção da cova que lhe corresponde. O monitor coloca-se ao lado, depois de ter posto uma pequena bola (eventualmente uma joga de pedra) numa das covas, cobrindo-as, em seguida, a todas, de terra. Nenhum dos jogadores pode ver onde o monitor esconde a bola. A um sinal do monitor, os jogadores correm para as respetivas covas, procurando cada qual apoderar-se da bola, desde que esteja na cova que lhe pertence. O jogador que descobrir a bola pode, após disfarce, se o entender, atingir com ela um dos companheiros, pelo que estes devem estar preparados para fugir. Os jogadores só podem fugir quando o elemento que descobriu a bola denunciar este facto. O jogador atingido com a bola é eliminado, só podendo ser atingido desde a cova onde a bola foi descoberta, pelo que o atacante deve aí permanecer. Eliminado um jogador, o jogo recomeça, terminando quando forem os restantes eliminados, menos um, que é o vencedor.
Material	1 bola

Farrapeira	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Tantas covinhas na terra, em linha, quanto os jogadores. Estes colocam-se atrás delas, enquanto outro lança com a mão a bola para uma das covas, de uma distância de quatro metros aproximadamente. O dono da buraca em que a bola entra dendê apanhar o outro que, entretanto, fugiu às arrecuas e transportá-lo às costas. É a ele que pertence o lançamento seguinte. Quando um jogador não acerta no buraco cede a vez ao seguinte.

	Farrapeira é a bola de farrapos.
Material	1 bola

Furão	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Jogadores sentados, encostados a uma parede, com as mãos atrás das costas e tocando-se uns aos outros pelos cotovelos. A pequena distância (três ou quatro passos) coloca-se de costas para eles outro jogador, o caçador, que lhes lança uma bola, o furão. Logo que a apanham e a começam a passar uns aos outros, por trás das costas, o caçador volta-se e procura adivinhar onde ela se encontra. Se estiver numa extremidade, pega nela, enquanto os outros se põem em fuga, e lança-a contra um deles. O atingido passa a caçador no jogo seguinte.
Material	1 bola

Homem Perseguido	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Campo dividido ao meio, de um lado os perseguidores; do outro, o perseguido. Este tem de evitar ser alvejado pela bola atirada por um daqueles que, sem mudarem de sítio, podem trocá-la entre si, estrategicamente, antes de atirar. Quando um jogador acerta no homem perseguido passa a desempenhar o papel deste e ganhar um ponto; caso contrário, é aquele que o ganha. O jogo termina logo que algum alcance um número combinado de pontos.
Material	1 bola

Maçacuca	
Nº de participantes	5
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Cinco buracos na terra, muito perto uns dos outros, a que correspondem cinco jogadores. Um dos jogadores, escolhido ou não por sorteio, lança de uma raia, à distância de quatro metros, mais ou menos, uma bola de trapos. Se a bola não entrar num dos buracos, perde a jogada e é posta uma pedrinha (um rato) no seu buraco. Se a bola entrar num buraco, o jogador que lhe corresponde tem de a apanhar e tentar acertar com ela em qualquer dos jogadores que, entretanto, fugiram da zona de jogo. O jogador que levar com a bola perde a jogada, sendo colocada uma pedrinha no seu buraco. A partir do primeiro lançamento, a bola é sempre lançada para os buracos pelo jogador anterior. Vence o jogo aquele elemento que, ao fim de determinado tempo, tiver menos pedrinhas no seu buraco. Jogo semelhante a Buraquinho, Estalão e Farrapeira.
Material	1 bola



Ovo	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Num largo dispersam-se várias crianças, sendo a cada uma atribuído um número.</p> <p>O número 1 atira uma bola ao ar, dizendo um número de outro jogador. Este procura apossar-se da bola, enquanto os outros fogem, só parando ao tempo em que o que agarra a bola disser: stop.</p> <p>Este tenta acertar com ela em qualquer jogador. Se o conseguir, o atingido apanha &lt;&lt;um ovo&gt;&gt;; no caso oposto, é o atacante que fica com &lt;&lt;um ovo&gt;&gt;.</p> <p>Atira de novo a bola ao ar o que foi chamado quando alguém tiver &lt;&lt;três ovos&gt;&gt; deixa de ter número e passa a ter um nome, como Feio ou outro, sendo assim futuramente designado. O jogo termina quando todos tiverem um nome.</p>
Material	1 bola

Piolho (ou Mata Piolho)	
Nº de participantes	Nº variável.
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Constituem-se duas equipas, de número variável de jogadores, e começa o jogo a equipa sorteada.</p> <p>Detrás de cada equipa há um jogador da equipa adversária no piolho.</p> <p>Este jogador lança a bola para os da sua equipa. A partir desse momento, um e outros podem queimar ou matar um adversário, atirando e batendo-lhe com a bola diretamente.</p> <p>Se a bola lançada for apanhada por um jogador contrário, este pode queimar um da outra equipa. Mas devolve-a, ficando queimado, o que tentou apanhá-la no ar, sem o conseguir.</p> <p>Os jogadores queimados vão para o respetivo piolho, donde, até o jogo terminar, podem indistintamente lançar a bola.</p> <p>Se a bola sair do campo pertence à equipa por cuja linha saiu.</p> <p>Vence a equipa que queimar todos os adversários.</p> <p>Também conhecido por Prisioneiros.</p>
Material	1 bola

Quadrados	
Nº de participantes	4
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Desenham-se no chão quatro quadrados, a uma distância de cerca de cinco metros uns dos outros, cada um deles ocupado por uma criança.</p> <p>Uma das crianças lança pelo ar a bola para um dos quadrados.</p> <p>Se o ocupante a apanhar, sem que ela caia dentro, passá-la-á a outro.</p> <p>Se, todavia, cair, perde um ponto. É eliminada a criança que totalizar três faltas. Vence a que permanecer, quando as outras estiverem saído.</p>
Material	1 bola

Queimada	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Frente a frente, a uma distância de alguns metros, dois grupos com igual número de elementos.</p> <p>É necessário uma bola que um jogador atira para outro do grupo adversário, com as mãos.</p> <p>Fica queimado e sai do jogo aquele que deixar cair a bola ao chão. Para queimar, a bola não pode ser apanhada do chão; quando isto acontece, o jogador que a lança não queima o adversário, se este a deixar cair.</p> <p>Finada o jogo quando um grupo eliminar completamente o outro.</p>
Material	1 bola

Queimadas	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Variante das muitas Queimadas infantis.</p> <p>Um magote de crianças e outras duas afastadas, atrás e à frente</p> <p>Estas passam-se mutuamente uma bola que há de sobrevoar as outras.</p> <p>Quando o entenderem, atiram-na contra alguém do meio, no fito de o queimar, isto é, tocar-lhe em qualquer parte do corpo, sem que ela seja agarrada. Se assim for ou se o alvo a deixar cair, este fica eliminado. Mas toma o lugar do atacante o defeso que segura a bola. Quem vai querer sair do jogo, logo ao princípio?</p>
Material	1 bola

Reca	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Jogo infantil, de jovens ou de adultos, de Santa Marta do Alvão, segundo Teresa Maria C. Martins.</p> <p>Vários jogadores em campo, cada qual com o seu pau. Um buraco no chão e dentro dele uma bola.</p> <p>O jogador sorteado lança com seu pau a bola para longe e os outros correm atrás dela.</p> <p>O que ficar mais perto tem direito a tentar metê-la, em primeiro lugar, dentro do buraco, usando para isso o seu bastão.</p> <p>Se a bola não entrar, atuam os outros, segundo a ordem de aproximação da bola projetada inicialmente.</p> <p>Quando a bola não entra, o jogador que fez a tentativa coloca uma marca no ponto onde ela se quedou, a fim de, quando for a sua vez, retomar o jogo. Marca um ponto o jogador que introduzir a bola no buraco, procedendo-se a nova série de tentativas.</p>
Material	1 bola

Rei	
Nº de participantes	4 ou 5
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Quatro ou cinco crianças colocam-se, em linha, à frente de outros tantos buracos cavados no solo, à distância de dois metros. O elemento de uma extremidade da linha lança uma bola para seu buraco. Se a bola entrar, o jogador ficará a chamar-se rei. Se não, terá de esconder-se, enquanto os outros lhe ocultam a bola num dos buracos, tapando-os todos com a terra. Terá de adivinhar onde se encontra a bola. Se sim, o jogo prossegue com outro elemento a lançar a bola. Se não, terá um castigo que normalmente consiste em levar às cavalitas, um de cada vez, os outros jogadores, num percurso antes definido.
Material	1 bola

Seguro (ou Beto)	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Marca-se o campo como no Jogo da Burjada, mas em vez de roças com forma de retângulo há pequenos montes de pedras. Os jogadores constituem duas equipas: a dos atacantes, dentro do campo, e a dos fugitivos, de fora. Os atacantes dispersam-se pelo campo e são os fugitivos que iniciam o jogo. O primeiro jogador fugitivo lança a bola para o campo dos atacantes, de maneira a que ela não saia dos limites do campo (se isso acontecer, a sua equipa perde o jogo, invertendo-se as posições) E tentando que a bola não seja agarrada sem ter primeiro tocado o chão (caso em que também se perde o jogo). Se o lançamento tiver êxito, o fugitivo inicia a corrida em direção aos montes de pedras, um após o outro. Os atacantes preocupam-se, então, em agarrar a bola, o mais depressa possível, e matar (acertar no fugitivo).” Quando esta para num dos montes de pedras e diz <<seguro>> não pode ser morto; mas, se for legalmente, é eliminado, recomeçando-se o jogo. Ganha a equipa que conseguir eliminar todos os adversários ou aquela em que um elemento conseguir dar três voltas.
Material	1 bola

Sete	
Nº de participantes	1
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Noutro ponto deste livro descreve-se o jogo bola à Parede com uma referência final ao Sete que é uma variante tal como o OA do Douro Litoral. Apresentamos aqui o Sete. Basta uma bola, uma parede e uma criança. Só uma. A criança joga consigo própria, desdobrando o eu em que incorpora um adversário pessoal e vencendo as resistências materiais que em todo o jogo existem, no sentido da obtenção do prazer. Claro que podem participar mais crianças, nascendo a competição interindividual, mas as circunstâncias de uma prova de que o espírito competitivo ordenado para a destruição

	<p>do outro não marca ainda profundamente a personalidade infantil.</p> <p>O jogador lança a bola contra a parede, de que está muito perto, conforme indicamos a seguir.</p> <p>Lança a bola contra a parede e agarra-a no ressaltado, sem a deixar cair no chão, durante sete vezes.</p> <p>Lança a bola contra a parede, deixa-a cair ao chão e só depois agarra. Seis vezes.</p> <p>É a chamada fase do driblar: bater com a bola no chão, cinco vezes.</p> <p>Deitar a bola ao chão e, quando no ar, tocá-la com a palma da mão contra a parede, agarrando-a ao repinchar, sem a deixar cair. Quatro vezes.</p> <p>Deitar a bola ao chão com força, de modo a atirá-la contra a parede, agarrando-a seguidamente, sem a deixar cair. Três vezes.</p> <p>Bola contra a parede, cruzando os braços e agarrando-a depois de descruzados. Duas vezes.</p> <p>Lançar a bola contra a parede, deixá-la dar um toque no chão e, em seguida, driblar, de maneira a que a bola bata no chão, duas vezes seguidas, agarrando-a depois.</p> <p>Se o jogador se engana numa das sete fases, dá o lugar a outro; mas, se atua corretamente, o outro ou os outros competidores obrigam-se a repetir as sequências por inteiro, acrescentando-lhes uma ou mais das seguintes modalidades, até se enganar. As modalidades podem ser estas ou outras, ao critério dos competidores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sem rir</li> <li>- Sem falar</li> <li>- Sem mexer</li> <li>- Batendo uma palma</li> <li>- Batendo duas palmas</li> <li>- Batendo duas palmas – uma ao pé do abdómen, outra atrás das costas.</li> <li>- Cruzando os braços</li> <li>- Levando a mão à nuca</li> <li>- Pondo as mãos nos joelhos.</li> </ul>
Material	1 bola

<< Stop >> (variante)	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Não há número fixo de crianças. Uma fica de posse da bola, enquanto as outras combinam secretamente um número, até dez, para cada uma delas. Feito isto, a primeira atira a bola ao ar e chama um dos números combinados. A criança que tem esse número tem de ir apanhar a bola, enquanto as outras fogem; e, logo que a apanhe, diz stop para as fugitivas se imobilizarem. Nesse momento, tenta acertar com a bola, do lugar em que se encontra, numa criança qualquer do jogo. Acertando, invertem-se as posições das duas e reinicia-se o stop.
Material	1 bola

Tiro ao Alvo	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Desenham-se no chão três ou quatro círculos concêntricos, não tendo em princípio o mais pequeno um diâmetro inferior a 20 cm. Os círculos são numerados em cinco, dez e quinze pontos, a partir do exterior (se forem três). <p>O jogador dispõe de uma bola de trapos ou outra que lança em direção ao alvo. O objetivo é colocá-la no círculo melhor pontuado. Se queimar uma circunferência, conta o círculo imediatamente exterior. Da raia de lançamento ao alvo pode haver uma distância</p>

	de cerca de cinco metros. Jogo individual ou por equipas.
Varição 1	Uma variante deste jogo consiste em projetar a bola contra um boneco de cartão ou desenhado numa parede, sendo pontuadas diferentes partes do corpo. Neste jogo, as crianças imitam claramente os adultos, revelando a segunda variante uma tendência algo agressiva. Essa variante, porém, não pode desaconselhar-se, pura e simplesmente, sobretudo quando se verifica que a criança beneficia com o exercício da coordenação óculo-manual. E como vai dizer-se a uma criança que este jogo não é bonito, se ela o presencia nos filmes e em gravuras?
Material	1 bola

Trapeira em Cova (Lora, Pocinhas, Farpela)	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos - Faz-se uma raia no chão, atrás da qual se colocam os jogadores. À sua frente, a três passos de distância da raia há tantos buracos ou covas em linha quantos os jogadores – um buraco correspondente a cada um deles. Um dos jogadores, que pode ser escolhido por sorteio, lança a bola de trapos para um dos buracos dos companheiros. Se ela não entrar, vai tentando, até que entre; é então que o jogador a quem corresponde o respetivo buraco tem de ir a buscar imediatamente e atirá-la contra um dos companheiros que, entretanto, se puseram em fuga. O jogador atingido passará a ser o que procura meter a bola num dos buracos. No fim do jogo (tempo que os jogadores combinarem), cada participante fica tantos anos burro quantas pedrinhas estiver na cova. Note-se que o jogador que procura atingir um adversário com a bola não pode sair da área entre as covas e a raia, pelo que tem de ser muito rápido a ir buscar a bola à sua cova.
Varição 1	.É um jogo com muitas variações: As crianças combinam previamente se “matança” será “para valer” ou “de brincadeira”, ou seja, se vão ficar com as bolinhas do adversário para sempre ou não.
Material	1 bola

Trás da Árvore	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
<i>Particularidades</i>	Jogo para rapazes
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Jogo de rapazes Estes, depois de traçarem um círculo no chão, à volta de uma árvore ou coluna, com um raio de sete metros, mais ou menos, colocam-se da seguinte maneira: um, sorteado ou não, vai para junto da árvore ou coluna onde procura a melhor posição para não ser atingido; os outros, de fora do círculo, vão passando uma bola (de trapos ou de borracha), entre si, até um deles decidir a alvejá-lo. Vence o que aguentar mais tempo sem ser atingido; ou o que disparar duas ou três vezes a bola sem acertar no alvo faz de alvo a seguir.
Varição 1	O jogo tem variantes como: o participante que acerta com a bola no da árvore troca de posição com este; o que vai para trás da árvore pode ser sorteado ou não.
Material	1 bola

Variantes do Jogo dos / beques	
Nº de participantes	6
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Seis jogadores no máximo. Não há linha de meio campo.</p> <p>Depois de tocar a bola, cada jogador só pode jogar após a bola ressaltar noutra jogador.</p> <p>Não há guarda-redes, por isso está vedado tocar a bola com a mão. Pode jogar-se em qualquer parte do terreno.</p> <p>É castigada com grande penalidade a equipa em que um jogador tocar a bola com a mão ou der dois toques seguidos. A grande penalidade é marcada a uma distância de <math>\frac{3}{2}</math> do comprimento da baliza.</p> <p>Participam duas equipas.</p> <p>Muda-se de campo e termina o jogo, conforme o combinado.</p> <p>Geralmente considera-se toque sempre que a bola toque em qualquer parte do corpo do jogador.</p> <p>Noutros locais, só quando a bola bate no pé, tronco ou cabeça, não contando a zona entre o joelho e a anca.</p>
Material	1 bola

## Jogos e brincadeiras com cantigas

Babona	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Uma corda de pontas unidas a atravessar um anel. Em roda e sentadas no chão, as crianças seguram a corda, ocultando uma delas o anel. Uma criança que está no meio da roda tem de adivinhar qual a criança que tem o anel. Enquanto isso cantarolam:</p> <p>Babona que estás no meio, Ó babona, Ao ver o anel passar, Ó babona, tu és uma toleirona, Ó babona, Pois não o podes achar, Ó babona. Ele aí vai, Ele aí vem. Ele por aqui passou, Passou, passou.</p>
Material	1 corda e 1 anel

Barca	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Jogo de roda, com os participantes voltados para dentro, a cantar:</p> <p>A barca virou, Deixai-a virar. Foi por causa da menina... Que se foi deitar ao mar.</p> <p>No terceiro verso menciona-se o nome de um menino ou de uma menina da roda. Ao terminar a quadra, quem for nomeado volta-se para fora, sem largar as mãos dos companheiros. Vai-se repetindo a canção e vão-se nomeando os intervenientes, até ficarem todos voltados para fora, após o que, tomando a cantar, se voltam novamente para dentro. Quando regressarem à posição inicial, puxam para um lado e para outro, para verem quem mais tempo se agüenta sem largar as mãos.</p>
Material	

Bate e Fica	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Até 9 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – As crianças começam por recitar uma lengalenga, a fim de encontrarem a que vai bater. Uma delas destaca bem as sílabas que vai fazendo corresponder a cada uma das companheiras, apontando-as com a mão. Uma das lengalengas usadas é:</p> <p>Bate e fica, Ficas tu, Eu não,</p>

	<p>Mas sim tu. A criança em quem recair a última sílaba da lengalenga é que vai perseguir as outras para bater numa delas, isto é, tocar com a mão. A criança apanhada é a que fica a perseguir as outras.</p>
Material	

Cadeiras	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Há sempre menos uma cadeira do que o número de jogadores, como no jogo das Varas. De uma certa distância, os jogadores correm para as cadeiras, procurando cada qual sentar-se numa. O que não conseguir é então eliminado e tira-se uma cadeira do jogo, logo retomando com os elementos e as cadeiras restantes. E assim sucessivamente. Vence o que se sentar na última cadeira.</p>
Material	Cadeiras

Comboio (Bom barqueiro ou passarão)	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Duas crianças fazem de ponte, combinando entre si o nome que se dão mutuamente: banana ou maçã, por exemplo. Para fazerem a ponte, colocam-se de frente, levantam os braços, com as mãos estendidas, tocando-se com as pontas dos dedos. Outras crianças (numero variável) dispõem-se em fila, pondo as mãos nos ombros ou na cintura. É o comboio. A criança da frente representa a máquina. O comboio aproxima-se da ponte e canta: Que linda falua, que lá vem, lá vem! É uma falua, que vem de Belém. Que vem de Belém, que vem de Benfica. É uma falua, que lá vem, cá fica. Bom barqueiro, bom barqueiro deixe-me passar: tenho filhos pequeninos, para acabar de criar.</p>
Material	

Dicotim	
Nº de participantes	2
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Dois jogadores, ambos sentados. Um deles coloca a cabeça sobre os joelhos do outro que lhe bate nas costas, dizendo: Dicotim, dicotão. Adivinha, ó maçarão, de que modo</p>



	<p>está a mão. Clui, clué, quantos dedos estão de pé? Neste momento, destaca das mãos alguns dedos. Se a criança que recebe as palmadas adivinha, toma o lugar da outra; se não adivinha, continua o jogo, dizendo, por exemplo, no caso de haver três dedos erguidos: Se dissesse três, nem perdias nem ganhavas nem tanto murro levavas. Clui, cluí, quantos dedos estão de pé? Em S. Lourenço, a primeira lengalenga é: Clui, cluí, quantos dedos estão de pé? Noutros lugares, como Vila Real e zona Jales: Talabim, talabé, etc. Em aldeias do conselho de Chaves: Ropelim, ropelão quantos dedos tenho a mão? Também se diz: Muchiquinho, Muchucão, Adivinha, multidão, etc.</p>
Material	

Dona Sancha	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Uma roda de crianças, com uma ao meio – Dona Sancha - de olhos vendados. Esta diz: Que anjos são estes, Que me andam rodeando, De noite e de dia? Padre Nosso, Avé Maria.</p> <p>Respondem os da roda:</p> <p>Somos filhos de um conde, Netos de um visconde Que diz que se esconde Debaixo de uma pedra. Seguidamente, a Dona Sancha tenta identificar um dos da roda Quem for identificado vai para o meio.</p>
Material	

Estrada Nova	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdo	<p>Preparativos – Desenha-se no chão uma estrada: dois riscos paralelos que vão descrevendo curvas em forma de oito (dois ou três).</p> <p>As crianças percorrem-na de mãos dadas, em fila, cantando:</p> <p>'Strada nova, 'strada nova  Começada em janeiro,  ainda não foi acabada,  Pela falta do dinheiro.  Pela falta do dinheiro,  'strada nova não vai bem.  Leva uma linha de ferro  Que atravessa o Santarém.  Que atravessa o Santarém,  Vai ter a vila flor.  'Strada nova, 'strada nova  Onde passa o meu amor!  Onde passa o meu amor.  Para além vai trabalhar.  Vai e vem todos os dias.  Terá muito que andar.</p>
Material	

Eixo do Um por Um	
Nº de participantes	11
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Os participantes dispõem-se como no jogo do eixo simples.</p> <p>O primeiro a saltar tem de dizer: um por um; o segundo, dois bois.</p> <p>Seguidamente e por ordem: três – inglês, quatro gatos, cinco brincos, seis reis, sete – quem não pode não promete, oito – biscoito, nove – vai pedir c'um pobre, dez – burro és / da cabeça até aos pés. / Falta-te a albarda, / quem burro já és.</p> <p>São portanto dez jogadores, mais o que faz de burro.</p> <p>O jogador que, ao saltar, se engana na lenga-lenga é o que passa a fazer de burro.</p>
Material	

Galinha da Papoila	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Até 9 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Crianças em roda, sentadas e de pernas esticadas.</p> <p>Outra criança ao meio, faz de chefe e cantarola, tocando em cada uma das pernas esticadas:</p> <p>A galinha da papoila  Põe ovos a abanar.  Ponha um,  Ponha dois,  Ponha três</p>

	<p>Ponha quatro,          Ponha cinco,          Ponha seis,          Ponha sete,          Ponha oito.</p> <p>A perna que for trocada durante o ultimo verso é recolhida, continuando o jogo, segundo o mesmo processo.</p> <p>Vence o jogador que restar com uma ou com duas pernas por recolher.</p>
Material	

Gato	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Até 9 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Crianças formam uma roda no meio da qual está a outra, de olhos vendados e um pau na mão – o gato. As da roda dançam e cantam:</p> <p>Ó gato, tem cautelinha          Com a pontinha do pau.          Se não tiveres cautela,          Vais dizer miau, miau.</p> <p>Parada a roda, o gato estica o pau, tocando num dos elementos que diz: miau.          O gato tem de adivinhar quem é.</p> <p>No caso de acertar, permuta com ele os papéis, se não, continua de gato, até adivinharem.</p>
Material	

Lencinho	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Um roda de crianças, à volta da qual outra criança corre com um lenço oculto na mão.</p> <p>A criança que corre em volta da roda deixa cair o lenço, o mais disfarçadamente possível, atrás de quem entender.</p> <p>Enquanto gira vai dizendo:</p> <p>Lenço, lenção,          Vai cair ao chão.          Quem olhar pra trás          Leva um bofetão.</p> <p>É claro que o lenço faz parte da cantiga, mas o bofetão não é dado, mesmo que as crianças olhem para trás, embora devam fazer dissimuladamente.</p> <p>Uma criança que não se aperceba de quem tem o lenço atrás dela vai para o meio da roda, se a criança que gira o apanhar.</p> <p>Se, entretanto, alguém da roda ou quem está no meio vir o lenço caído, pode apanhá-lo e continuar a rodar. Ocupa o seu lugar o que rodava antes.</p> <p>Quando outra criança desatenta for para o meio da roda, aquela que lá se encontrava regressa ao seu lugar.</p>
Material	1 lenço

Machadinha	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Até 9 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Ai, ai, ai, minha machadinha! quem te pôs a mão, sabendo que és minha? Sabendo que és minha, também eu sou tua. Salta machadinha, pró meio da rua. Pró meio da rua, não hei eu saltar. Eu hei de ir a roda, escolher o meu par. Uma criança está só no meio da roda, saindo do fim da segunda quadra. Uma vez fora da roda, é ela que canta a terceira quadra, entrando ao terminá-la. Os dois primeiros versos da última quadra são cantados a olhar para um menino da roda, com quem vai dançar ao cantar os dois versos finais. Neste jogo, como no do Senhor Mestre Sapateiro, Senhor Barqueiro, Estrada Nova e Condessa, ó Condessinha, torna-se visível a combinação com a dança e com o teatro que, no fundo, são jogos também. A própria gênese de poesia tem de situar-se no jogo infantil.</p>
Material	

Melro	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Roda de crianças cantando e mimando os seguintes versos: O melro perdeu a toita. Como há de ele toitar, toitar? Ai, coitadinho do melro, Como há de ele ficar, ficar! (No primeiro verso as crianças batem, duas ou três vezes, com a mão na cabeça; no terceiro, abrem os braços). O melro perdeu a língua. Como há de ele chilrar, chilrar? (Deitam a língua de fora e tocam-lhe). O melro perdeu a toita, a língua. Ai, coitadinho do melro, Como há de ele ficar, ficar! (Mimos como antes). O melro perdeu o bico Como há de ele bicar, bicar? (Põem os lábios em bico e tocam-lhes com os dedos). O melro perdeu a toita, a língua, o bico. Ai, coitadinho do melro, Como há de ele ficar, ficar. (Os mesmos gestos). O melro perdeu uma asa, Como há de ele voar, voar? (Mexem um braço).</p>

	<p>O melro perdeu uma asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro,  Como há de ele ficar, ficar!  (Os mesmo gestos).  O melro perdeu outra asa.  Como há de ele voar, voar?  (Mexem o outro braço).  O melro perdeu uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro.  Como há de ele ficar, ficar!  (Os mesmo gestos).  O melro perdeu uma perna.  Como há de ele andar, andar?  (batem com um é no chão).  O melro perdeu uma perna, uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro,  Como há de ele ficar, ficar!  (Os mesmo gestos).  O melro perdeu outra perna.  Como há de ele andar, andar?  (batem com um é no chão).  O melro perdeu uma perna, uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro,  Como há de ele ficar, ficar!  (Os mesmo gestos).  O melro perdeu outra perna.  Como há de ele andar, andar?  (Batem com outro pé no chão).  O melro perdeu uma perna, outra perna, uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro,  Como há de ele ficar, ficar!  (Os mesmo gestos).  O melro perdeu o rabo.  Como há de ele rabear, rabear?  (Mãos atrás das costas, a imitar o dar o rabo).  O melro perdeu o rabo, uma perna, outra perna, uma asa, outra asa, a toita, a língua, o bico.  Ai, coitadinho do melro,  Como há de ele ficar, ficar!  (Os mesmo gestos).  Note-se o sentido rítmico do canto ao manter, para o final das enumerações, &lt;&lt;a toita, a língua, o bico&gt;&gt; em que as aliterações consonância (t) e vocálica (i) reforçam a cadência musical. Quase se adivinha a música, o que é verdadeiramente notável.</p>
Material	

No Alto Daquela Serra	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – As crianças formam uma roda e uma delas está no meio com um braço levantado e segurando nessa mão um lenço. Ela deve estar num lugar em que fique mais alta que as outras que vão andando, sempre em roda, de mãos dadas, enquanto cantam o seguinte:  No alto daquela serra,  no alto daquela serra,  está um lenço,</p>

	<p>está um lenço a acenar.  Está dizendo: viva, viva,  está dizendo: viva, viva  morra quem,  morra quem não sabe amar.  Depois de cantarem isto, a do meio, que até este momento esteve em silêncio e sempre na mesma posição, sem se mexer, vai à roda, continuando com o braço levantado e o lenço nessa mão, e ajoelha-se à frente de uma delas, cantando o seguinte:  De joelhos ateus pés,  De joelhos a teus pés,  Nem assim,  Nem assim tens compaixão.  Então a outra responde-lhe:  Levanta-te e dá-me um beijo,  Levanta-te e dá-me um beijo,  Amor do,  Amor do meu coração.  A que estava de joelhos levanta-se e agarram-se uma à outra, cantando e dando duas voltas. Vão então as duas para o meio, ficando cada uma com o seu lenço.  Recomeça o jogo com duas crianças no meio que, na altura própria, se ajoelham em frente de elementos diferentes, indo seguidamente os quatro para o meio. Acontece sempre assim, até não haver mais ninguém na roda, que é quando termina o jogo.</p>
Material	

Olha a Borboleta	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Forma-se uma roda de meninas e meninos.  Uma menina no meio que dança em sentido contrário, e à qual no decorrer da dança se vão juntando outros elementos de roda, passando assim a haver duas rodas, uma exterior e outra interior.  Todos cantam:  Olha a borboleta  Que se atira ao ar.  A menina Júlia  (ou outro nome, o da criança do meio)  Não quer se casar.  Não quer se casar,  Quer morrer donzela.  Quer ir prá cova,  Bendita capela.  Bendita capela,  Vestidinha à comunhão.  A menina Alice  (ou outro nome, o de uma menina que vai dar a mão à do meio)  Vai dar-lhe a mão.</p>
Material	

Ó Tu Que Estás no Meio	
Nº de participantes	Nº variável

Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Uma roda de meninas e de meninos como nos outros jogos de roda. Ao meio, um menino.</p> <p>Os da roda cantam, dançando:</p> <p>Ó tu que estás no meio, A dançar e a pular, Vem à roda escolher uma Que sirva para teu par.</p> <p>O menino que está no meio vai à roda escolher uma menina e volta com ela para o mesmo sítio.</p> <p>Os da roda continuam a cantar, dançando todos:</p> <p>Que dance muito bem, Com graça e com jeitinho. A dança vai começar, A dança do corridinho.</p> <p>A partir deste momento, as crianças da roda voltam-se para o centro, com as mãos nas ilhargas e o par junta-se um frente ao outro, para o rodopio, cantando e dançando, com a mesma música, mas apressadamente:</p> <p>Lá, lá, lá, lá, lá, lá, etc.</p>
Material	

Peixe	
Nº de participantes	2
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Particularidades	Costuma-se jogar no inverno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Dois jogadores batem nas palmas das mãos um do outro, com as mãos totalmente abertas e erguidas.</p> <p>Os batimentos são feitos segundo um ritmo escolhido. Os ritmos são vários. Um deles: cada jogador bate primeiro as palmas três vezes; em seguida batem um e outro com a palma da mão direita, seguindo-se a esquerda e novamente aquela; voltam, então, às três palmadas individuais, prosseguindo como se descreveu.</p> <p>Trata-se de um simples divertimento, mas transforma-se num jogo com resultado se, havendo vários participantes, se for eliminando o que se engana no ritmo estabelecido.</p> <p>Por vezes, adota-se uma lengalenga. Exemplo:</p> <p>Eu fui a Bélgica de avião. No aeroporto encontrei um borrachão. Pisquei-lhe o olho apertei-lhe a mão o que ele queria era um ponto e interrogação.</p> <p>Ao cantarolarem o último verso, os jogadores descrevem no ar com o dedo indicador um ponto de interrogação, findo o que tocam com a ponta do mesmo dedo na barriga um do outro.</p> <p>Em alguma lengalenga, suspende-se o batimento em certas passagens que são mimadas. É o caso seguinte:</p> <p>Café com leite, Com uma vaca. Muuuu... Ao sair de casa, Encontrei-me com uma vaca. Dei-lhe dois tiros. Pum, pum.</p>

	Não acertei Ohoooo... O resultado foi a vaca me beijar.
Material	

Sabadu, badu, badu, badé	
Nº de participantes	Nº Variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – As crianças estão colocadas em círculo. A palma da mão de um companheiro que está situado à direita de um dos jogadores encontra-se debaixo das costas da mão dele, enquanto a outra palma deste mesmo jogador está por baixo das costas da do companheiro da esquerda. Todas as palmas voltadas para cima, portanto. A canção apresentada é cantada em coro. Uma vez acabada, um dos jogadores diz << um >> e bate com a mão direita na palma da mão do companheiro que está colocado à sua esquerda. Este, por sua vez, diz << dois >>, batendo também com a sua palma da mão direita na palma da mão do companheiro situado no seu lado esquerdo. Este, finalmente, diz << três >> e, se conseguir bater na palma da mão do companheiro que está a sua esquerda, com a sua mão direita, como sucedeu nas vezes anteriores, o companheiro perde e sai do jogo. Se, pelo contrário, este retira a mão a tempo, é ele que sai. O jogo processa-se por eliminatórias, até se encontrar um vencedor.
Material	

Sabadu, badu, badu, badu, badero (variante)	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Os jogadores cantam em coro e, a começar por um deles, vão sucessivamente batendo com a palma da ao direita na do companheiro da esquerda. Quando a canção terminar, o coro dia <<um>>, <<dois>>, <<três>>, prosseguindo o jogo, segundo a ordem em que estava com igual bater de mãos em cada tempo. O processo de eliminatórias é o mesmo.
Material	

Senhor Barqueiro	
Nº de participantes	Nº Variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Duas crianças, frente a frente, de mãos dadas e braços no ar, em arco. Cada qual tem o nome de um fruto. Outras crianças (numero variável) formam uma fila, aproxima-se dessas duas, passam por baixo dos braços, dizendo a primeira: Ó senhor barqueiro deixe-nos passar. Tenho filhos pequeninos: não os posso aturar.



	Têm fome, têm sede: tenho de os sustentar, Tenho filhos pequeninos para acabar de criar.
Material	

Senhora D. Anica	
Nº de participantes	Nª variável
Faixa etária	Até 9 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – As crianças dispõem-se em roda ou em grupo. Na cantiga seguinte olham para cima, ao dizerem <<senhora D. Anica>>, e apontam para baixo, ao dizerem <<venha abaixo ao seu jardim>>: Senhora D. Anica, Venha abaixo ao seu jardim. Venha ver os jardineiros A fazer assim, assim. Quando dizem <<assim, assim>> fazem o mimo de sachar. O jogo prossegue, substituindo jardineiros, sucessivamente, por pedreiros, carpinteiros, costureiras, cozinheiras, militares, etc., imitando-os.
Material	

Senhor Mestre Sapateiro	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Todos os meninos em roda e um no meio. Este faz gestos, imitando um sapateiro. Os restantes gesticulam também, de acordo com a seguinte lengalenga musicada: Senhor mestre sapateiro, componha a minha chinela Azadinha e bem feita Que eu à noite vou por ela. Que eu à noite vou por ela, Que eu à noite lá hei de ir, Sou rapariguinha nova, Gosto de me divertir. Gosto de me divertir, Amiga da brincadeira, Hei de dar palha a roer, Enquanto estiver solteira. Enquanto estiver solteira, Enquanto solteira for, Hei de dar palha a roer Ao ladrão do meu amor.
Material	

Serrubico 1	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – As crianças fazem uma roda, sentadas, com as duas mãos postas em cima do joelho ou sobre uma mesa, estando as costas das mãos voltadas para cima. Uma das crianças com os dedos indicador e polegar direitos, belisca levemente a pele das mãos das outras crianças, sucessivamente dizendo:</p> <p>Serrubico, bico, bico  quem te deu tamanho bico?  Foi a pomba da balança.  Põe-te em França.</p> <p>A mão da criança em quem recair a ultima sílaba da cantilena deve ser posta no sovaco, aconchegando-a o mais possível para aquecer. E assim, sucessivamente, até as mãos de todas as crianças estarem escondidas. O jogador que pronunciou a lengalenga pergunta:</p> <p>- Quem tem pão quente? A criança que achar que tem a Mão quente, mostra-a ao perguntador, que a verifica.</p> <p>Se estiver quente, é autorizada a sair do sovaco; se estiver fria, apanha uma palmada, voltando ao mesmo sítio.</p>
Material	

Serrubico 2	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – As crianças dispõem-se como no jogo anterior. A primeira lengalenga é a seguinte:</p> <p>Serrubico, bico, bico  quem te deu tamanho bico?  Foi o padre Zé João (ou Sebastião)  que reza a missa a tostão (ou ao balcão).</p>
Material	

Tim-Tim	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Até 9 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Roda de crianças que levantam o braço, com o dedo indicador de cada mão no ar. Cantarolam:</p> <p>Tim, Tim, Tim,  Serra o macaquinho.  Au, au, au  Manda dar c'um pau.  Disse a Tia Rita  Pra puxar pela orelhita.  Terminada a cantoria, puxam pelas orelhas uma das outras, até chegarem ao meio com as cabeças unidas.</p>
Material	

Vestido Branco	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Uma roda de crianças. No meio uma menina. Todos cantam e dançam:</p> <p>Vestidinho branco  A todas fica bem.  À menina Júlia (ou outro nome)  Melhor que a ninguém.  Melhor que a ninguém,  Por dentro e por fora.  O menino Zé (ou o nome de outro menino que vai para o meio)  É quem a namora.  É quem a namora  É quem a namorou.  Ao sair da escola,  A mão lhe apertou.  (o menino aperta a mão da menina)  A mão lhe apertou  E lhe disse adeus  (o menino faz o gesto de dizer adeus)  Vai-te embora, amor.  São pecados meus.  (a menina sai do meio da roda)  São pecados meus,  Pecados mortais.  Vai-te embora amor,  Para nunca mais.  (o menino sai também da roda).</p>
Material	

## Jogos e brincadeiras com corda

Caça Pés	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Várias crianças em roda e uma no meio com uma corda, que com uma das mãos começa a rodar, permitindo a todas as outras que saltem sobre ela. Quem não conseguir saltar será eliminado, vencendo o que, após as eliminações de todos os outros, restar em campo.
Material	1 corda

Corda	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Posição inicial Os jogadores, em número variável, colocam-se uns ao lado dos outros, de mãos dadas. O jogador que se encontra numa das pontas passa por baixo do primeiro e segundo jogadores da ponta oposta. Ficando assim o segundo jogador com os braços cruzados. Vai passando sucessivamente entre o segundo e o terceiro, depois terceiro e quarto, etc., até que fiquem todos os jogadores intervenientes com os braços cruzados. Os jogadores que estão nas pontas puxam cada um para o seu lado, ganhando aquele que conseguir (quando a corda << parti r>>) ficar com o maior número de participantes do seu lado. Jogo praticado normalmente por crianças nos pátios da escola, ainda atualmente vivo. Classifica-se como jogo de força
Material	1 corda

Cordas	
Nº de participantes	3
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Cada equipa será formada por três elementos (dois deitam as cordas e o outro salta). Salta uma equipa de cada vez. A que estiver mais tempo a saltar será a vencedora. O limite máximo de tempo é de quinze minutos.
Material	1 corda

Corda (com lengalenga)	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Duas crianças fazem girar a corda, pegando cada qual por sua ponta. As outras formam uma fila perpendicular ao meio da corda que gira. A primeira da fila

	<p>começa a saltar a corda e continua, enquanto as outras vão cantarolando:  Menina entra no jogo,  Menina dá meia volta,  Menina toca no chão,  Menina levanta a mão,  Menina levanta o pé,  Menina toca castanholas,  Menina dá meia volta,  Menina sai do jogo.  Ao terminar o último verso, a menina sai do jogo que é reiniciado pela seguinte fila. E assim sucessivamente.</p>
Material	1 corda

Corda Elétrica	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – O número de concorrentes é variável, sendo combinado por duas equipas que se colocam, uma frente à outra, à distância de cerca de dez metros, estando os elementos de cada equipa de mãos dadas.  Em cada equipa os elementos são numerados.  O jogo começa quando uma equipa, através de um jogador, chama, ao acaso, um número da equipa adversária. O jogador com esse número procurará, correndo com força, arrebentar a corda elétrica que é a outra equipa, forçando a passagem entre dois dos seus elementos.  Seja ou não a corda partida, o jogo recomeça com a equipa adversária a tentar arrebentar a corda, adotando-se o mesmo processo.  Perde a equipa que primeiro tiver a corda partida em todas as partes.</p>
Material	1 corda

Corda Queimada	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – As crianças juntam-se e cantarola:  Corda queimada,  Quem te queimou?  Foi uma velha,  Que aqui passou.  No tempo da areia  Fazia poeira.  Puxa, lagarta,  Por esta aldeia.  Formam uma fila, dialogando assim a primeira e a última:  - Ó senhora Maria.  - Diga.  - Emprésteme o seu balde.  - Está furado.  - Emprésteme o seu ancinho.  - Está sem dentes.  - Emprésteme a sua corda.</p>

	Na fila, as crianças têm as mãos dadas e, após a última fala, puxam nos dois sentidos, até a fila rebentar por um ponto.
Material	1 corda

Maçãs	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Uma corda suspensa onde se penduram maçãs. O objetivo é dificultar às crianças, com olhos vendados, uma trincadela, embora a corda esteja à altura das suas cabeças. Ganha quem primeiro o conseguir. Noutra modalidade, os olhos não estão vendados e fica ganhadora a criança que comer a sua maçã em primeiro lugar.
Material	1 corda

Reloginho	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Variante do jogo de saltar à corda. Uma fila de crianças em frente de duas que fazem balançar uma corda em pequenos movimentos pendulares. Aproxima-se a primeira da fila que salta, dizendo: - Reloginho, reljóio, diz-me quantas horas são. As duas crianças que dão à corda indicam o número que corresponde aos saltos que a primeira jogadora tem de dar, mas com a corda a dar uma volta completa. Após os saltos, entra outra criança. Quem perder, não conseguindo saltar às vezes indicadas, vai pegar na corda.
Material	1 corda

Tração à Corda	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
<i>Particularidades</i>	O terreno deve ser plano com piso igual para ambas as equipas que usarão calçados semelhantes.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Uma corda de vinte e cinco metros aproximadamente. As equipas, de cinco a dez elementos, colocam-se em fila, uma em frente da outra e cada uma delas a cerca de dois metros de uma raia marcada no chão. A meio da corda fixa-se uma marca que pode ser um lenço de mão atado. Quando a corda for esticada pelos jogadores, estes, agarram-na de modo que a marca fique sobre a raia central. O capitão, isto é, o primeiro jogador de cada grupo não pode pisar o risco que o separa da raia central nos dois metros referidos, quando o júri der o sinal de começo de jogo. Vence a equipa que arrastar o adversário, puxando a corda de modo que a marca ultrapasse o risco que delimita o seu campo.
Material	1 corda

Variante de Saltar as Cordas	
Nº de participantes	1 ou mais
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Se o jogo é individual, a corda é curta. Participando duas ou mais crianças, a corda é mais longa, sendo segurada nas pontas por duas crianças, uma de cada lado.</p> <p>No jogo individual, o salto pode ser mesmo feito com um pé de cada vez ou com dois pés ao mesmo tempo. Pode ainda ser obrigatório cruzar os braços sobre o peito, à medida que se vai saltando.</p> <p>Em grupo, podem saltar duas crianças, que simultaneamente lançam a corda. Podem também participar várias crianças, alternadamente. Primeiro, passam pela corda, sem saltarem, entrando e saindo. Depois, saltam uma vez; a seguir, duas, e assim sucessivamente. Usa-se, por vezes, uma lengalenga.</p> <p>Com duas crianças, os que lançam a corda chamam ora uma ora outra para saltar ou para sair. Se for só uma criança a saltar, podem dizer:</p> <p>Sininho, sinão, Põe a mão no chão.</p> <p>A criança que salta tem de executar a ordem, tal como as seguintes cantilenas:</p> <p>Sininho, sinão, Põe a mão no coração; Sininho, sinão, Dá três voltinhas. Nesse último caso o saltador diz:</p> <p>Um, dois, três, Passei por uma roseira, Escolhi um cravo, Acuda-me menina, Se não eu caio.</p> <p>A velocidade de andamento da corda pode ser diferente: água – a corda gira em velocidade normal; azeite – mais depressa; vinagre – com toda a rapidez possível.</p> <p>Em certas zonas do Brasil chama-se &lt;&lt;dicotinho queimado&gt;&gt; à variante de saltar a corda que outro faz girar.</p>
Material	1 corda

## Jogos e brincadeiras com corrida

Arcos	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – A roda é das principais invenções do homem e a corrida de arcos anda-lhe naturalmente associada. É fácil de imaginar este jogo, após um caneco, selha ou pipo terem-se desariado: os catraios pegam nos arcos, conduzem-nos, primeiro, com as mãos, depois, com uma guia que tanto pode ser um galho de árvore como feita de arame, e aí está o jogo. Hoje, mais do que esses arcos, estão a usar-se os de verga de ferro.</p> <p>Os concorrentes, dispendo cada qual do seu arco, alinham no risco de partida.</p> <p>A um sinal do júri, partem conduzindo sempre o arco com a guia.</p> <p>No caso de o arco tombar, o concorrente coloca-o em posição correta no local do insucesso e continua a corrida.</p> <p>O percurso desde a linha de partida até à meta é determinado pelo júri.</p>
Material	Arcos

Arrebenta o Touro	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Crianças em filas, de mãos dadas. Outra, a certa distância, diz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Arrebenta o touro.</li> <li>– Deixá-lo arrebentar – responde o grupo.</li> <li>– E se as coras partirem?</li> <li>– Há um dinheiro pra pagar.</li> <li>– Muito ou pouco?</li> </ul> <p>Se o grupo responder &lt;&lt;pouco&gt;&gt;, as crianças que o constituem têm de correr para qualquer lado, embora devagar. Se disser &lt;&lt;muito&gt;&gt;, a corrida terá de ser veloz.</p>
Material	

Cabra-Cega	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Até 10 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Crianças à roda. Uma no meio com os olhos vendados. Fazem perguntas a esta, que vai respondendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ó cabra-cega.</li> <li>– Que é?</li> <li>– Onde vens?</li> <li>– De Mirandela?</li> <li>– Que comeste lá?</li> <li>– Pão e vitela.</li> <li>– E não trazes nada prá mim?</li> <li>– Não chegou pra mim nem prá minha cadela.</li> </ul> <p>Neste momento, as crianças batem-lhe nas costas e fogem para não serem agarradas, dizendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Busca, cabra-cega.</li> </ul> <p>Esta procura agarrar e identificar uma das crianças, que ficará a seguir de cabra-cega.</p>



	<p>O diálogo em Castedo é:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Donde vens, cabra-cega?</li> <li>- De Vizela.</li> <li>- Que trazes na saca?</li> <li>- Pão e canela.</li> <li>- Busca, cabra-cega.</li> </ul> <p>Este jogo é típico das lagaradas, sendo então jogado por adultos. No lagar ganha entusiasmo especial e é desejado pelo patrão, pois os jogadores, correndo para vários lados, pisam e mexem mais e melhor as uvas.</p>
Material	

Carros e Carrinhos	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	10 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – As crianças, sobretudo as do sexo masculino, gostam de correr, quer sobre os próprios pés, quer encostadas a paus com rodas ou em cima de carros feitos de tábuas. As corridas exercitam e desenvolvem a psicomotricidade. Os carros de paus são muito variados e os rapazes, a partir dos nove anos, conseguem fazê-lo com algum requinte, com volantes e travões especiais, recorrendo mesmo as peças de veículos motorizados. Há também os carrinhos confeccionados de cortiça e até de batata e de nabo, muito do gosto da primeira infância.</p> <p>O modelo que X. L. Fernández escolheu na Galiza; por eles se vê a extraordinária semelhança com os carros e carrinhos das crianças portuguesas.</p> <p>Há ainda os barquinhos, as estrelas e papagaios de papel, as bonecas, as gaiolas e ratoeiras de pássaros, as mascaretas, etc. Um sem-número de artefactos populares que desempenham papel de relevo na educação da criança.</p>
Material	Carros feito com paus

Casota	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Crianças sentadas em círculo ou em pé, em número inferior àquelas que passam a correr à volta. Quando uma das crianças paradas, indicada por sorteio ou não, disser: &lt;&lt;prà casa&gt;&gt;, todas as outras procuram colocar-se atrás de uma delas. As que não conseguirem vão sendo eliminadas, até restarem em jogo as vencedoras.</p>
Material	

Cavalitas	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Acima de 6 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Os concorrentes alinham, tendo cada um, às cavalitas, um menino ou menina, de idade não inferior a seis anos.</p> <p>O percurso é da responsabilidade do júri.</p> <p>O primeiro par que chegar à meta, sem se desmanchar, ganha a corrida.</p>
Material	

Colher com Batata	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Só podem utilizar-se colheres de sopa e batatas de tamanho médio. O concorrente segura com a boca, pelo cabo, a colher em cuja concha se encontra uma batata. Os concorrentes alinham à partida, correndo um percurso a determinar pelo júri. É eliminado, não podendo continuar a corrida, o que deixar cair a batata. Ganha o que primeiro chegar à meta. Em vez de uma batata pode utilizar-se um ovo.
Material	1 Colher de sopa e 1 batata média

Cinto	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Crianças em roda. Uma com um cinto anda à volta das outras; quando o entender, deixa-o cair atrás de uma qualquer e continua, na mira de o recuperar, apenas lá chegue. Se isto acontece, porque a criança que tinha o cinto atrás não se apercebeu dele e não o apanhou, começa a bater nesta com ele, durante três voltas, ao fim das quais prossegue no jogo como antes. Se a criança assinalada com o cinto o apanha, corre no encaço da outra que, para evitar as fustigadelas, tem de se refugiar no lugar vago, enquanto aquela continua com o cinto, até o deixar atrás de outra criança – ou da mesma, se for da sua vontade. É um jogo semelhante ao Lencinho.
Material	1 cinto

Malhas	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Dois grupos iguais de participantes – perseguidores e perseguidos – e uma malha que pode ser o tronco de uma árvore. Quando os perseguidos fogem, os outros esforçam-se por prendê-los. O que for preso (agarrado ou simplesmente tocado) vai para malha, encostando-se ao tronco da árvore. O jogo termina no momento em que os fugitivos forem todos presos. Como em outros jogos de perseguição, um preso pode ser liberto por um companheiro que consiga tocar-lhe sem ser tocado antes por um adversário.
Material	—

Peçonha	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Por sorteio, fica um jogador com a <<peçonha>> que correrá atrás dos outros, esforçando-se por pegá-la a um deles, batendo-lhe com a mão.

	Tendo sucesso, livra-se da peçonha e o outro, já contaminado, tenta passá-la para um outro, mas não ao anterior. E por aí adiante.
Material	-

Pé Descalço	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Ganhará a corrida o primeiro corredor que, em pé descalço, cortar a meta.
Material	-

Perna Atada 1	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Os pares concorrentes alinham à partida, tendo os elementos de cada par as pernas inferiores atadas, junto dos pés, e os braços no pescoço um do outro. As pernas são atadas com lenço de bolso. Ganha o par que primeiro chegar à meta com as pernas atadas.
Material	1 Lenço de bolso

Perna Atada 2	
Nº de participantes	2 ou grupos de três
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Descreveu-se já a Perna Atada com dois elementos. Pode também jogar-se com grupos de três, ficando o participante do meio com as duas pernas ligadas aos companheiros do lado. São várias as maneiras de dificultar a corrida. Uma delas, ainda não referida, consiste em alinhar à partida grupos de duas crianças cada um, estando elas sentadas de costas uma para a outra, com os braços opostos cruzados. É a corrida dos Caranguejos.
Material	-

Pneus	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Acima de 10 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Pode usar-se qualquer pneu – de automóvel ou camioneta. O percurso é da responsabilidade do júri. O concorrente (individual) conduzirá os pneus, a rolar, com dois paus (um em cada mão), cujas pontas entrarão no seu interior. Só os paus poderão guiar os pneus. O primeiro que chegar à meta ganha a corrida.

Material	Pneus
----------	-------

Polícias e Ladrões	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Os polícias (duas ou três crianças) perseguem os ladrões (quatro, cinco ou mais). Quando os ladrões estiverem todos presos, inicia-se o outro jogo. É um jogo de perseguição, com várias modalidades e muito semelhante ao Bate e Fica, Quem me Livra, Apanhada, etc.
Material	—

Pulga	
Nº de participantes	3 para cima
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Um número variável de jogadores (em princípio, de três para cima) sorteia a vítima. Normalmente, um dos participantes tem uma pedra que oculta numa das mãos, atrás das costas. Apresenta, depois, as mãos fechadas a um jogador que toca numa delas. Se acertar na pedra, fica com ela, procedendo de forma idêntica para com outro jogador, e assim sucessivamente. Só fica livre aquele que bater na mão que não tem a pedra. A vítima corre, então, em perseguição de um participante qualquer. Logo que toque num deles, diz: <<Pulga>>, passando este a ser a nova vítima. Esta porém, não pode perseguir o jogador que a vitimou.
Material	1 pedra

Sacos	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Acima de 10 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Cada concorrente deve fazer-se acompanhar do respetivo saco (em bom estado e normal). O concorrente entra para dentro do saco, coloca-se em posição vertical, juntamente com o saco, segura as abas da boca deste com as mão e corre em direção à meta, ao mesmo tempo que os outros. O percurso é definido pelo júri e ganha o primeiro a chegar à meta.
Material	Sacos

<< Stop >> (Nações)	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	5 a 12 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – O júri desenha uma grande circunferência no chão, com outra, relativamente pequena, ao meio onde fica o stop.

	<p>Da circunferência interior partem raios, entre os quais se situam as casas de diversos países: Portugal, Espanha, França, etc.</p> <p>Cada país é representado por um jogador.</p> <p>Quando um dos países (sorteado pelo júri) pronunciar o nome de outro (dizendo, por exemplo: &lt;&lt;Eu Portugal, declaro guerra à Espanha&gt;&gt;, este tem que correr para o stop, contando até dez, enquanto os outros recuam.</p> <p>Logo que diga &lt;&lt; dez &gt;&gt;, o país pronunciado grita stop, tendo os outros de parar. Se apanhar um destes, em três saltos, elimina-o.</p> <p>Ganha o país que não for eliminado.</p> <p>O jogo é disputado por séries.</p>
Material	—

Varas	
Nº de participantes	5
Faixa etária	Acima de 10 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Eis um jogo movimentado que exige olho vivo e pé ligeiro.</p> <p>O seu ambiente primitivo é o trabalho rural, Se, por exemplo, há quatro esteios de vinha, que ainda restam num sítio donde muitos outros foram levados, e cinco rapazes se dispõem a ir buscar, cada um seu, está visto que um desses rapazes tem de perder.</p> <p>Colocam-se diversas varas, cinco ou seis, espetadas no terreno, menos uma do que o número de concorrentes.</p> <p>Estes alinham a uma distância de quinze metros, aproximadamente, de costas voltadas para as varas.</p> <p>Depois do sinal da partida, cada concorrente apodera-se de uma vara.</p> <p>Fica eliminado o jogador que não conseguir nenhuma.</p> <p>O jogo prossegue, retirando-se uma vara e um corredor em cada corrida, até restar um concorrente que será o vencedor.</p> <p>Este jogo pode tornar-se como símbolo de tudo o que na vida exige vontade, esforço e atenção, apresentando dificuldades crescentes a vencer. Isso acontece nos concursos onde os candidatos são mais do que as vagas – para um emprego ou para uma universidade. Educadores e animadores culturais podem encontrar aqui excelente motivo para uma reflexão dialogada com as crianças, não adotando, todavia, um ar grave e intimidatório, mas sim alegre e otimista, embora inteligente.</p>
Material	Varas

## 1.2 FICHAS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS DO BRASIL

### Jogos e brincadeiras com bola

Abcd ou Abc	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Criança alfabetizada
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos - Combina-se o código que será usado, se nome de animal, de planta, ou qualquer palavra.  Forma-se um círculo. Os participantes jogam uma bola, um para o outro, em qualquer sequência. No momento de jogar a bola, o arremessador diz uma letra seguindo a ordem do alfabeto. Quem deixar cair a bola deverá dizer uma palavra (conforme o código combinado) com a letra que lhe corresponderia. Não valem aquelas já ditas, nem o próprio nome. Para pensar os participantes dão-lhe um tempo, enquanto contam até 10 em voz alta. Terminando o prazo, se a criança não falar a palavra sai da brincadeira.
Varição 1	Para crianças menores, pode-se jogar a bola seguindo a ordem da roda.
Varição 2	Ao invés de ficar na roda, os jogadores ficam correndo pelo campo.
Material	1 bola

Alerta	
Nº de participantes etária	10 a 20
Faixa etária	Acima de 10 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos - Tira-se o "Cristo-livre" para sortear quem começa o jogo. O primeiro jogador arremessa a bola para cima e grita o nome de uma das crianças. Enquanto a bola sobe e desce todos devem correr e quem teve seu nome escolhido tenta pegar a bola. Se conseguir pegá-la no ar poderá jogá-la novamente e gritar o nome de outra pessoa. Se, antes de pegá-la, a bola bater no chão, a criança deve gritar "Alerta". A este comando todos têm de parar. A pessoa que está com a bola (A), dá três passos em direção à criança mais próxima (B) e tenta queimá-la (atingi-la com a bola). Se conseguir a criança (B) fica com a denominação de "RÁ"; se não conseguir a criança (A) fica com "RÁ". Numa segunda vez em que a criança for queimada, ou em que não conseguir queimar a outra, ficará com "RÉ", na terceira com "RI", na quarta com "RO" e na quinta com "RUA", saindo da brincadeira.
Varição 1	Ao invés de usar "RA", "RE", "RI", "RO", "RUA", pode-se usar também, para a primeira queimada, a denominação "doente", para a segunda "vai para o hospital" e na terceira "morre", saindo da brincadeira.
Material	1 bola

Alto	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Os jogadores ficam circulando livremente pelo espaço. O animador segura a bola. Ao jogar a bola para o alto, chama o nome de uma criança. Esta pega a bola e

	<p>todos saem correndo. O jogador grita: “Alto”. Todos param e este tenta acertar a bola em alguém. Aquele que for carimbado grita “alto”, e sucessivamente. Perde o jogo quem for carimbado várias vezes.</p>
Material	1 bola

Arrasta a Bola	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – O jogo começa com um círculo e uma criança destacada ficar no meio.</p> <p>As crianças do círculo arrastam a bola passando-a entre si enquanto a do centro tenta agarrá-la.</p> <p>Se a do centro pegar a bola, troca de lugar com quem jogou e o jogo prossegue.</p> <p>Se não pegar a bola, paga uma prenda.</p>
Material	1 bola

Bola no Túnel	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Dividir as crianças em grupos de número igual em duas colunas</p> <p>Flexionar o tronco para frente com as pernas afastadas. Será entregue uma bola para o primeiro jogador de cada coluna.</p> <p>O professor dá sinal e o primeiro jogador de cada coluna vai passar a bola por entre as pernas, entregando para o seu companheiro de trás, ou apenas deixando-a rolar para ele pegar. Todos irão repetir a mesma ação. Quando chegar no último, ele pega a bola e corre para o primeiro lugar da coluna, os outros recuam e repete tudo.</p> <p>O grupo vitorioso será o da coluna em que o jogador inicial voltar à primeira posição da coluna, antes que os outros grupos.</p>
Material	1 bola

Balebar a Bola...	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Acima de 5 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Esse termo “balebar”, é empregado pelas crianças, no município de São João da Barra, para designar esse jogo em que a bola é impulsionada delicadamente, quase num afago.</p> <p>Sem sair do lugar, joga-se a bola para cima, a pequena altura, de modo a que recaia na palma da mão em concha, sem esforço. Imediatamente joga-se de novo, sem parar e sem deixar cair. Contam-se as jogadas, e quem alcançar maior número, entre os vários jogadores, ganha a partida.</p>
Material	1 bola

Batata quente	
Nº de participantes	Acima de 5
Faixa etária	Até 8 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Para começar a brincadeira todas as crianças deverão estar sentadas, em círculo. A “batata quente” pode ser representada por uma bola de papel de jornal.</p> <p>A “batata quente” vai passando de mão em mão, enquanto as crianças cantam uma cantiga de roda conhecida, por exemplo: Ciranda, Cirandinha...</p> <p>Ao sinal do animador a bola para. Aquele que estiver com a batata na mão deverá pagar uma prenda, que pode ser: Dançar, imitar um animal, ou artista de TV, beijar ou abraçar alguém etc.</p>
Material	1 bola

Batatinha frita com bola	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos - (Variação 1): Forma-se um círculo com uma criança (A) no centro. A criança (A) tampa os olhos e vai falando “Batatinha frita 1,2,3” repetidamente. Enquanto isso, os demais vão passando uma bola mão em mão, ininterruptamente. Quando a criança (A) para de falar, quem estiver com a bola na mão fica “queimado” e sai da brincadeira. Ganha quem conseguir ficar por último.</p> <p>Preparativos (Variação 2): Uma criança (A) coloca-se de costas para as demais a uma distância de 5 metros, aproximadamente. O grupo deve ficar enfileirado ou à vontade pelo espaço.</p>
	A criança (A) diz “Batatinha frita 1,2,3” lança uma bola para trás e quando as crianças do grupo dizem “pronto”, a criança (A) vira-se para o grupo que lhe pergunta: - <i>Com quem está a bola, Maria Viola?</i>
	A criança (A) deve tentar descobrir e, se acertar, a bola volta às suas mãos e recomeça a brincadeira. Se errar quem está com a bola ocupa o lugar da criança (A) e esta junta-se ao grupo.
	A criança (A) deve tentar descobrir e, se acertar, a bola volta às suas mãos e recomeça a brincadeira. Se errar quem está com a bola ocupa o lugar da criança (A) e esta junta-se ao grupo.
Material	1 bola

Bobinho	
Nº de participantes	3 ou mais
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Tira-se o “pau-porrete”. Os “ladroes são eliminados e o “soldado” que ficar será o primeiro “bobinho”. O “bobinho” fica no centro da roda (ou no meio dos outros dois se forem três jogadores) e os outros jogam a bola, um para o outro, por cima do “bobinho”. Se ele conseguir pegar a bola, quem a arremessou toma o seu lugar.</p>
Material	1 bola



Bolinha de gude	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Acima dos 10 anos
Espaço físico	Pequeno e com chão de terra
<i>Particularidades</i>	É um jogo com muitas variações: As crianças combinam previamente se “matança” será “para valer” ou “de brincadeira”, ou seja, se vão ficar com as bolinhas do adversário para sempre ou não.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – De acordo com a modalidade escolhida. A regra básica para praticamente todas as variações é jogar a bolinha contra a bolinha do adversário, ganhando-a (1). Há duas formas de se remessar: Forma padrão: com indicador dobrado, segurar a bolinha e impulsioná-la com a unha do polegar “Corridinha”- segurar a bola com o polegar e o indicador, fazendo a bola correr pelo chão. Há uma forma padrão para decidir a sequência dos jogadores: faz-se uma risca no chão e, todos de um ponto equidistante, arremessam as bolinhas. Quem chegar mais perto da risca é o primeiro e quem a ultrapassar o último. Além da forma padrão, pode-se atirar a bolinha na primeira biroca (ou biroca mestre) e quem chegar mais perto começa. Cada buraco chama-se biroca ou capaça.
Varição 1	– Biroca, birola ou biosca Faz-se uma série de buracos no chão de terra, utilizando-se de um instrumento cortante e, se necessário, arredondando-os com o calcanhar. Cada participante tem de jogar sua bolinha nas birocas fazendo uma sequência da primeira até a última, retornando depois a primeira. As bolinhas que não entrarem, ficam no ponto em que pararam e, na segunda <i>chance</i> , o jogador arremessa naquele ponto. Quem completar a sequência começa a segunda fase, da “matança”, ou seja, o jogador tem o direito de “matar” (batendo-as) as bolinhas dos outros, jogando-as o mais longe possível. A “matança” é realizada no sentido contrário, da última para a primeira caçapa. Quem mata uma bolinha pode andar em dois palmos em direção à “bolinha alvo” para “matar” outra. Ganha quem conseguir “matar” mais bolinhas. Variante: Pode-se começar a matança após a segunda biroca. Desta em diante a distância para arremesso é de um palmo. Quem encostar na bolinha do adversário antes da segunda biroca, perde duas jogadas. A bolinha de um jogador que estiver na fase da matança pode ser mandada, por outro jogador também em matança, para “bosteiro”, buraco grande ao lado das birocas. Neste caso, terá que recomeçar o jogo.
Varição 2	– Cabecinha Preparativo – Desenha-se, no chão, um círculo de 10 cm de diâmetro e uma risca, na qual arrumam-se as bolinhas a uma distância de 3 cm cada. Tira-se o primeiro a jogar pelo método padrão. Arremessa-se uma bolinha contra as outras a uma distância de 4 metros, aproximadamente. Quem conseguir tocar a bolinha do centro leva as demais. Quem acertar a que vem logo após o centro, ganha as demais e assim sucessivamente. Acertando qualquer bolinha ganham-se todas as que estão à esquerda.
Varição 3	– Círculo Preparativos: Faz-se um círculo e uma biroca no centro, colocando-se várias bolinhas dentro do círculo. Cada jogador deve arremessar sua bolinha de forma atirar as bolinhas do círculo, para ganhá-las. Quem jogar a bolinha dentro da biroca “morre”, ou seja, sai do jogo.
Material	Bolinhas de gude, instrumento para riscar/perfurar o chão.

Canguru	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima dos 8 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – O animador inicia o jogo marcando a linha de chegada e a linha de saída. Divide o grupo em duas equipas que se colocam enfileiradas. Dado o sinal, o primeiro “canguru” da fila coloca a bola entre os joelhos e sai saltitando até a linha de chegada. Em seguida retorna, sem deixar a bola cair, e a entrega ao segundo da fila, indo colocar-se lá atrás. Vence a equipa que conseguir terminar a tarefa.
Material	1 bola

Controle	
Nº de participantes	4
Faixa etária	Acima de 10 anos
Espaço físico	Médio
<i>Particularidades:</i>	A bola não pode encostar no chão.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Escolhe-se um espaço de aproximadamente 40m <sup>2</sup> , que pode ser a distância entre duas guias de calçada e a frente de duas casas. A “trave”, desenhado no chão, deve ter, aproximadamente, 3 m de largura. Escolhe-se um goleiro com algumas das fórmulas conhecidas. O goleiro fica na “ trave” e as outras três crianças ficam do outro lado da rua, na linha de arremesso. O jogo consiste em chutar sempre dentro da trave para que o goleiro defenda. O goleiro devolve a bola com a mão. Se ele não conseguir defender três vezes, deve deixar o gol, indo para a linha, trocando com qualquer uma das três crianças. Quando uma criança chuta a bola fora da trave, deve ocupar o lugar do goleiro. O jogo acaba quando os jogadores se cansam.
Material	1 bola

Cinco Corta	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima dos 10 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos - Os participantes vão dando toques na bola, na ordem da roda. Quando chegar no 5º jogador (A), este deverá passar a bola cortando-a, tentando “queimar” o 6º (B) (tocando-o com a bola). Se o jogador (A) conseguir, o jogador (B) sai da roda. Se pelo contrário, o jogador (B) conseguir segurar a bola, o jogador (A) ficará fora do jogo.
Material	1 bola de volei ou de plástico.

Fliperama	
Nº de participantes	1 de cada vez
Faixa etária	Acima dos 10 anos

Espaço físico	Pequeno
<i>Particularidades</i>	Parte da brincadeira é a construção do fliperama
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Faz-se um fliperama. Coloca-se o fliperama em posição inclinada, com a parte mais baixa próxima ao jogador. A bolinha é disparada com um “gatilho” feito com um cabo de vassoura e elástico, e deve rodar entre os obstáculos. O objetivo é fazer com que a bolinha não saia do tabuleiro pelo orifício da parte inferior. Para isso, devem se mexer os cabos de vassoura afixados na base. Quem ficar mais tempo sem deixar escapar a bolinha, ganha.
Material	1 bola

João Bobo...	
Nº de participantes	3 Acima
Faixa etária	A partir de 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Este animado e divertido jogo de bola, tradicional na região de Campo e São João da Barra no Estado do Rio de Janeiro, baseia-se num elemento comum a várias outras brincadeiras, como “Quatro Cantos”, “Arara”, etc. Tal elemento é a sobra de um participante, alvo da galhofa e bem humorada zombaria dos outros.</p> <p>O “João Bobo” era e é ainda praticado de dois modos: O “corrido” e o “parado”. Os participantes são no mínimo três crianças, que nesse caso dispõem-se obrigatoriamente em linha. Quando numerosos, porém, podem dispôr-se em círculos ou dividir-se em dois grupos ou times, ocupando as extremidades da linha. Em qualquer das hipóteses, o João Bobo, voluntário ou sorteado, fica no meio, envidando todos os esforços para interceptar a bola que os outros passam entre si. Quando consegue permuta de posição com a criança que falhou na jogada, debaixo de vaias e risadas dos outros.</p> <p>Na variedade “parado” somente o João Bobo tem o direito de se movimentar livremente para pegar a bola, não podendo os outros sair de seus lugares. Na variedade “corrido” esse direito estende-se a todos os participantes. E sendo muito numerosos, em vez de apenas um, pode-se ter um grupo de crianças no papel do João Bobo.</p>
Material	1 bola

João Bocão	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	A partir de 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Definir o alvo (a boca do João).</p> <p>Todos os participantes ficam dispostos em fila. O primeiro colocado segura uma bola de meia.</p> <p>Um jogador de cada vez tenta jogar a bola na “boca do João” e vai dando oportunidade para quem estiver em seguida, mantendo a ordem da fila. Ganha quem acertar o alvo o maior número de vezes.</p>
Material	1 bola

Montanha Russa	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	A partir de 10 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos -. Este jogo é a variação da bola do túnel só que, agora, a bola deverá passar uma vez entre as pernas, outra vez por sobre a cabeça dos participantes.
Material	1 bola

Queimada ou Queima	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Grande
<i>Particularidades</i>	A bola deve ser arremessada com a mão, com força e fazendo um movimento de cima para baixo.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Risca-se o campo. Escolhem-se dois capitães tirando “par ou ímpar” ou duas crianças intitulam-se “ <i>Donas do Time</i> ”. Ambos os capitães escolhem suas equipas, pegando um jogador de cada vez até estarem todos igualmente distribuídos. Quem não quiser jogar fica como juiz. O jogo consiste em tentar “queimar” o adversário. Uma pessoa está “queimada” quando a bola bate em seu corpo e bate no chão sem que ela consiga segurá-la. O jogo começa com um “morto” em cada “cemitério”, que não pode queimar ninguém, só devolver a bola ao seu. No geral, o primeiro morto é escolhido entre os que jogam melhor. Combina-se que não vale queimar barriga, cabeça e mão. Se a bola bater numa dessas partes, a criança diz “frio” e está salva. O juiz dá início ao jogo, arremessando a bola para o alto, na linha divisória dos campos. Aquele <i>time</i> em cujo campo a bola cair começa o jogo. Todos tentam queimar os integrantes do <i>time</i> adversário. Quem for atingido, vai para o cemitério do seu <i>time</i> e libera o primeiro “morto”, que pode a partir desse momento começar a queimar. Os “mortos” seguintes não poderão mais sair do cemitério. Todos os mortos têm a possibilidade de queimar o adversário ou devolver a bola para o seu <i>time</i> , só não podem ultrapassar os limites do “cemitério”. Ganha o <i>time</i> que conseguir queimar todos os seus adversários primeiro.
Material	1 bola leve ( de volei, de plástico ou pano) .

Rebatida	
Nº de participantes	4
Faixa etária	Acima de 10 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos -. – Duas crianças posicionam-se no gol e duas na linha. As crianças da linha dão três chutes na bola cada uma até atingir um total de doze chutes. Quem fizer mais pontos ganha o jogo: Escanteio = 3 Trave = 4 Travessão = 10 Rebatida = 2
Material	1 bola de futebol de futebol

Sinuquinha ou Isnuqui	
Nº de participantes	2
Faixa etária	Acima de 10 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos - Cada jogador, procurando bolinhas da mesma cor, pega um taco e tenta bater nas bolinhas fazendo-as cair pela abertura.
Material	Sinuquinha (artesanal) 7 bolas de gude pretas e sete brancas, 2 cabos de vassoura.

## Jogos e brincadeiras com cantigas

Adoletá ou Adolencar	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos - Faz-se uma roda em cada criança coloca as mãos voltadas para cima, com os cotovelos apoiados na cintura.</p> <p>A sequência consiste em cada participante bater na palma da mão direita do colega que está à esquerda. Para isso, cada um levanta a mão direita, fazendo um movimento circular à frente de seu rosto, movimento que será repetido por todos os participantes, um de cada vez, enquanto se canta:</p> <p>Adoletá le peti to le tolá le café com chocolá adoletá</p> <p>A cada sílaba corresponde uma batida. Quando a música chega ao fim, a pessoa cuja a palma deve ser batida, tenta tirar a mão. Se, ao contrário, retira a mão em tempo, quem sai é o participante que errou a batida.</p>
Material	-

Boca de Forno	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Tira-se “pedreiro livre” para definir quem será o mestre. O escolhido (A) fica de frente o grupo (B) e fala:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Boca de forno!</li> <li>- Forno!</li> <li>- Assei um bolo</li> <li>- Bolo!</li> </ul> <p>(A) - Vocês farão tudo que eu mandar? (B) - Faremos!</p> <p>Em seguida o mestre dá uma tarefa para todos, como, por exemplo, pegar uma flor, subir no muro, etc. Quem chegar por último recebe o castigo (tapas na mão, dar a volta no quarteirão, etc). Depois que o mestre fizer três rodadas, é substituído por outro participante.</p>
Material	-

Dança da cadeira	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Até 10 anos
Espaço físico	Médio
<i>Particularidades</i>	Havendo muitas crianças, poderão faltar três ou quatro cadeiras em vez de uma.
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Conta-se o nº de crianças e colocam-se cadeiras em círculo com assento para fora da roda.</p> <p>Cantando uma música ou ouvindo um disco, as crianças vão circulando as cadeiras. Quando a música para (ou acaba), todos devem sentar-se. A criança que</p>

	não conseguir lugar sai da brincadeira e uma cadeira é retirada. A brincadeira segue até que sobre uma única cadeira para dois participantes. O que conseguir sentar será o vencedor.
Variação	Podem-se, também, usar círculos ou quadrados desenhados no chão para substituir as cadeiras.
Material	Cadeiras, em n° igual ao total de crianças menos uma.

Dança da Laranja	
N° de participantes	1 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Médio
<i>Particularidades</i>	Só foram observadas duplas de meninas com meninas e meninos com meninos.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Formam-se duplas entre os participantes. Os pares devem dançar com uma laranja apoiada na testa de um e de outro, ao compasso de um disco. Quem deixar a laranja cair, sai da brincadeira. A dupla que permanecer até o final será campeã.
Material	Laranjas em número igual às duplas.

Don Don Baby	
N° de participantes	2
Faixa etária	7 a 12 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Duas crianças ficam uma de frente para a outra. As crianças recitam ritmicamente o texto a seguir, realizando gestos a cada frase, conforme partitura. Após recitado, repetem a sequência gestual respeitando o ritmo e, no fim da mesma, falam “pá”. Texto Don don beibi mamã cerâmica iu iu sheila mi mama cerâmica gemi gemi o papá gemi gemi pá gemi gemi a mamã gemi gemi mã Repetem a sequência rítmica e, no lugar de mã falam pá.
Material	—

Enquanto seu lobo não vem	
N° de participantes	2 a 5
Faixa etária	Até 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Escolhe-se o “lobo”, para iniciar o jogo. As crianças passeiam sozinhas de mãos dadas, se aproximando do “lobo”. Cantam próximo ao lobo: - Vamos passear na praça, enquanto seu lobo não vem!

	<p>- Tá pronto seu lobo?</p> <p>- E ele responde: - Não to acordando.</p> <p>O jogo prossegue com:</p> <p>- To me vestindo...</p> <p>- To me levantando... Prá pegar vocês!</p> <p>Quem se deixar pegar será o próximo lobo. A brincadeira continua enquanto houver interesse.</p>
Material	

Fraioci	
Nº de participantes	2
Faixa etária	Até 10 anos
Espaço físico	Pequeno
<i>Particularidades</i>	Espécie de exercícios, observado só entre meninas.
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Duas crianças colocam-se frente a frente.</p> <p>Recitam, ritmicamente, acompanhado com gestos e palmas.</p> <p>Fraioci, piro lá</p> <p>É sorri, é cantar</p> <p>Fraioci som beibi</p> <p>Mamã cerâmica</p> <p>Beibi mamã cerâmica</p> <p>Gemi gemi papá</p> <p>Gemi gemi pá</p> <p>Gemi gemi mamã</p> <p>Gemi gemi mã</p> <p>Cana de açúcar</p> <p>Mole mole mole</p> <p>Sabão é bom</p> <p>Prá lavar a mão</p> <p>Do seu ir – mão</p> <p>Na sílaba mão, uma criança tenta cotucar a outra no abdômem, quem conseguir ganha.</p>
Material	

Laranja Havaiana	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Até os 10 anos
Espaço físico	Proporcional à roda
<i>Particularidades</i>	Apesar de falar em “moça bonita”, os meninos também brincam. Foi respeitando o título indicado pelas crianças no caso de “havaiana”, mesmo sabendo-se que, o mais usual é “baiana”.
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Faz-se uma roda.</p> <p>À medida que vão cantando a música, fazem gestos.</p> <p>Quando acaba a música, todos têm que ficar como estátuas, em qualquer posição.</p> <p>É escolhida uma criança para tentar fazer rir as outras crianças.</p>
Material	



Os amigos	
Nº de participantes	Nº variável (ímpar)
Faixa etária	Acima de 6 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Formar pares com crianças para cantar “Atirei o pau no gato”. Um aluno deve ficar sem par. Formam-se, então dois círculos com os pares. Um dos círculos terá uma criança sem par. Todos cantam “Atirei o pau no gato”. Na hora de gritarem “MIAU”, todos se soltam para buscar outro par no outro círculo. Sempre sobrar alguém.
Material	

Panelinha	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Até os 10 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Esta brincadeira, recolhida na região de Campos, Estado do Rio de Janeiro, assemelha-se, em sua essência, à pernambucana “Violinha”, sendo ambas uma espécie de concurso de “sisudez”. As crianças dispõem-se à vontade, e uma, que é o “mestre”, cantarola: Fon-fin, fon-fá, Panelinha, panela! Quem ri e falá, Como tudo quanto há... Fechou a rosca!! Com isso ficam todas em silêncio, e procurando fazer as caras mais sérias do mundo, até que uma das crianças, não se aguentando mais, fala ou cai na risada. O “mestre” aponta-lhe o dedo acusador e grita: - Comeu! A criança apontada retira-se do brinquedo, que se repete desde o início, e assim sucessivamente. A última a se retirar, portanto a que mais tempo se mantém silenciosa, é aclamada vencedora, e será o “mestre”, no caso de repetição.
Material	

Piniquim de Pintar Unha	
Nº de participantes	3 a 5
Faixa etária	Até 8 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – A brincadeira começa com as crianças em círculo, sentadas, com as mãos estendidas no chão. Alguém é escolhido para “cantar a brincadeira”. A criança escolhida permanece sentada com as outras e começa a contagem: Pinguim de pintar unha. Passou, passou, pela barra 21. Mingou, mingou, tua mão está fofa. A cada sílaba pronunciada corresponde um leve beliscão na mão de cada criança, seguindo a sequência que ocupam na roda. Onde terminar a contagem ritmada, ao dizer a palavra “fofa”, esta mão é retirada do círculo. A Criança que ficar por último ganha um prêmio ou paga uma prenda, conforme a decisão do grupo anteriormente.
Material	

Puxa Lagarta	
Nº de participantes	No mínimo 3
Faixa etária	Acima de 5 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Temos aqui uma brincadeira muito antiga na região de Barcelos, cujo principal elemento são as mãos. Seu arremate é original o próprio, mas na fase inicial sua execução é semelhante ao “varre varre” da mesma região, ao “Belilisco”, recolhido em Pernambuco, etc.</p> <p>As Participantes espalmam ambas as mãos no chão ou na mesa.</p> <p>O “mestre” faz o mesmo com uma; a mão que fica livre vai beliscando-os levemente e “contando-as”, ao ritmo das palavras:</p> <p>Maria Catimbeira, Do tempo da areia, vivia na poeira Puxa lagarta na minha orelha...</p> <p>A mão em que termina a contagem é libertada e vai agarrar a ponta da orelha da criança vizinha, aí permanecendo.</p> <p>O “mestre” repete a contagem e a cada vez procede-se do mesmo modo, até que todas as mãos estejam assim colocadas.</p> <p>Sem se desprender, numa confusão de braços entrelaçados, o grupo todo sai andando, aos troncos e barrancos. E é fácil imaginar a algazarra de gritos e risadas provocadas pelos fortes puxões que a cada passo recebem as orelhas.</p>
Material	

Praga na Cabeça	
Nº de participantes	2
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Esta brincadeira é difundida e generalizada. Dou como origem o estado de Pernambuco, por ter sido lá recolhida, com essa melodia, portanto, em outros lugares é apenas falada.</p> <p>Furtivamente, uma criança põe um fiapo, um pedaço de papel, pano, algodão, uma peninha, enfim, qualquer coisa leve, na cabeça de outra.</p> <p>Canta, então; até que a “vítima” se aperceba do trote e remova a praga.</p> <p>Quem tem praga, Na cabeça... Rogo a Deus, Que nunca cresça.</p>
Material	1 fiapo, 1 pedaço de papel, pano, algodão, 1 peninha

Quem Bebeu?	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Até 8 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Lá em cima do piano, Tem um copo de veneno, Quem bebeu, mor-reu!</p>
Material	

Quantos Pelos?	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Até 8 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Um, dois, três, quatro, Quantos pelos tem o gato, Acabado de nascê? Um, dois, três, quatro!
Material	

Rei, Soldado	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Até 10 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Brincadeira muito ao gosto das meninas, que se realizava contando e tocando, a cada palavra, os botões das roupas que os tivessem enfileirados. Reis, soldado, Capitão, ladrão! Menina bonita, Do meu coração! Indo e voltando, se necessário, completava-se a quadra. Dos quatro títulos iniciais, o que correspondesse ao último botão contado, indicava a profissão do marido que o destino reservava à dona da roupa.
Material	

Senhor Caçador	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Até 10 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Formar um círculo. Quem for escolhido para ser o caçador ficará no centro do círculo, de olhos fechados. Todos cantam: - Senhor caçador, preste bem atenção, não vá se enganar quando o gato miar. Quando pararem de cantar, uma criança que o professor escolher vai miar. A criança do centro da roda abre os olhos e vai tentar saber quem miou. Todos cantam. – Senhor caçador o senhor acertou, prestou bem atenção, quando o gato miou. Ou então: - Senhor caçador o senhor não acertou, não prestou bem atenção quando o gato miou.
Material	

Serra, Serra!	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Até 10 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Serra, serra, Serradô! Serra a madeira,

	Do teu senhô! Quantas tábuas á serro? Um, dois, três, quatro, Cinco, seis, sete, oito!
Material	

Sol com Chuva	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Até 10 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Que o sol continue a brilhar, apesar de estar chovendo, é fenómeno suficientemente raro para despertar a curiosidade e entusiasmo das crianças. Em toda parte demonstram o mesmo interesse, e manifestam-no através do conhecidíssimo refrão: Sol com chuva Casamento da viúva... Em regiões é apenas falado, em outras é cantado, mas nunca sofre modificações. O último verso da segunda parte da quadra, porém varia muito. As três versões que se seguem foram recolhidas e são igualmente correntes na região Campos – São João da Barra. Só com chuva, Casamento da viúva! Chuva com só Casamento de vovó!... Ou: Chuva com só, Casamento do Belchió!... Ou ainda, ritmando e pronunciando corretamente: Sol com chuva, Casamento da viúva! Chuva com sol, Casamento de espanhol...
Material	

Tu, Tu!	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Até 8 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Tu, tu! Tu; tu! Quem sai fora, É tu!
Material	

Três e Três?	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Até 8 anos

Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Três e três, seis! Põe um boi na mesa, Não dá pró freguês! Três e três, seis! Na sua barriga Tem um pão francês! A primeira recolhida no Estado do Rio de Janeiro, e a segunda de uso geral.
Material	

Um, Dois, Três...	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Até 8 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Um, dois, três, Quatro, cinco, seis, Sete, oito, nove, Para doze faltam, três... Rima aritmética que, como pique, é dos preferidos das crianças de todo país.
Material	

Uma Pulga na Balança	
Nº de participantes	Nº variável
Faixa etária	Até 8 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Uma pulga na balança, Deu um salto, foi a França, Vamos vê, Quem será o pe-ga-dô!
Material	

Uni-Du-Ni-Tê!	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Até 8 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos - Uni-du-ni-tê! Salamê, min-guê! O sorvete colore, Uni-du-ni-tê!
Material	

## Jogos e brincadeiras com corda

Ai, Ai!	
Nº de participantes	3 Acima
Faixa etária	A partir de 6 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – A criança que está pulando, suspira, e as que batem a corda respondem: - Ai, ai! - Que sentes? - Saudades... - De quem? - Do cravo, da rosa, De Fulana, meu bem, E de mais ninguém!... Nessa última palavra, fortemente acentuada, ela sai, sendo substituída pela fulana citada.
Material	1 corda

Balanço de corda	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	A partir de 10 anos
Espaço físico	Proporcional ao comprimento da corda
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Amarram-se os dois extremos da corda num galho grosso de árvore. As crianças sentam na corda e balançam. Pode-se colocar uma tábua, galho grosso ou pneu, para que as crianças fiquem mais confortáveis.
Material	1 corda

Cabo de Guerra	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Grande, de preferência grama ou areia
<i>Particularidades</i>	É uma brincadeira à qual os adultos gostam de se engajar.
Descrição / Conteúdos	Preparativo – Faz-se uma risca no chão. Formam-se dois grupos com metade dos participantes de cada lado, cuidando de equilibrar as forças. Coloca-se a corda atravessando a risca, com uma metade para cada lado. Cada grupo pega um lado da corda e ambos começam a puxar, tentando fazer com que o adversário cruze a linha Quando um dos participantes pisa no campo adversário a equipe perde.
Variação 1	Os dois fortes tiram par ou ímpar e montam as equipes. O menor fica como juiz para dar a partida e der quem ganha. Fazem-se dois nós na corda, a uma distância de quatro metros um do outro. A corda tem de ser colocada em cima da risca, ficando bem no centro da distância entre os dois nós. Dá-se a largada. Quando o nó do lado de um grupo cruzar a risca, este perde.
Material	1 corda

Emenda	
Nº de participantes	6 Acima
Faixa etária	A partir de 8 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Forma-se uma roda em torno da corda batida por duas crianças. Cada componente “entra” na corda, e pula gritando: - Um!... Dois!... Três!... Pique!... Rabo!... Emenda!! Com esse grito final, que é sempre mais forte e agudo, pula fora e entra a seguinte, que faz a mesma coisa. Quem errar, sai, e vai para o último posto da roda.
Material	1 corda

Foguinho	
Nº de participantes	3 a 10
Faixa etária	A partir de 10 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – No “Foguinho”, a corda é batida com força e o mais baixo possível, para dar à batida a velocidade máxima. As crianças ficam em fila, esperando a vez. Entra a primeira, pula enquanto aguenta, ao sair é substituída pela seguinte. A que se deixa cansar demais em geral erra, pois perde a velocidade e a corda lhe bate nas pernas. Neste caso é vaiada, e volta à fila, ocupando o último lugar.
Material	1 corda

Laça de boi ou boiada	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Acima de 8 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Faz-se um laço na ponta de uma corda. Uma criança fica tentando laçar as demais crianças. Estas imitam bois, andando de quatro e mugindo.
Material	1 corda

Pam! Pam! Pam!	
Nº de participantes	4 a 10
Faixa etária	A partir de 10 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – A primeira criança entra na corda e começa a pular. Uma outra, de fora, bate palmas e inicia o diálogo, dizendo: - Pam! Pam! Pam! - Quem está? - Sou eu! - Pode entrá... Com o que a segunda entra também na corda, apertando a mão da primeira, a quem diz:

	<p>- Como vai comadre?  - Eu vou bem. E a senhora?  - Eu vou bem, obrigada.  - Vamos passear no jardim?  - Vamos...</p> <p>Começam as duas a passear pulando ao longo da corda, em sentidos opostos, do meio até as extremidades e vice-versa. Quando cansam, saem juntas e são substituídas, repetindo-se toda a brincadeira.</p>
Material	1 corda

Pular corda Individual	
Nº de participantes	1
Faixa etária	A partir de 6 anos
Espaço físico	Pequeno
Descrição / Conteúdos	Preparativos - A criança segura uma ponta da corda em cada mão. Gira-a por cima da cabeça, de trás para frente, passando-a por baixo de seus pés, nesse momento dá um pulo. Pode pular com um pé atrás do outro ou com ambos os pés juntos, sempre apoiando primeiro a ponta dos pés no chão. Pode, também inverter o sentido do movimento da corda, o que recebe o nome de "pular para trás".
Material	1 corda de 1,20 mt.

Pular corda (em grupo)	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Acima de 6 anos
Espaço físico	Médio
<i>Particularidades</i>	Quando brincam duas crianças, uma ponta da corda deve ser amarrada a um suporte.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Define-se, sem utilizar fórmulas, quem vai “bater a corda”. Os dois batedores seguram a corda, um em cada ponta, e colocam-se, um de frente para o outro, a uma distância de aproximadamente 4 metros, de forma que a corda fique bamba, encostando aparte do meio no chão. Para bater a corda cada batedor deve segurá-la com a mão mais esperta e efetuar um movimento de rotação no sentido horário, com amplitude suficiente para que a corda alcance a maior altura possível após bater no chão. Forma-se uma fila para pular. A vez de cada um termina quando erra. Neste caso, volta para a fila, colocando-se em último lugar. Na hora de pular novamente, deve começar desde o início.
Varição 1	Fogo Fogueiro ou Pimenta Pimentinha. Enquanto pula, a criança recita, observando o ritmo marcado.
Material	1 corda de aproximadamente 5 metros



## Jogos e brincadeiras com corrida

Cabra - cega ou Cobra-cega	
Nº de participantes etária	10 a 20
Faixa	Até 10 anos
Espaço físico	Médio
<i>Particularidades</i>	Escolhe-se uma criança para ser a “Cabra-cega”.
Descrição / Conteúdos	Coloca-se um lenço da “cobra-cega” e gera-se o corpo dela sobre si mesmo, de modo a desorientá-la os demais participantes ficam correndo em torno da “cobra-cega”, evitando serem tocados por ela. A “cobra-cega” pode também correr. Quando pegar alguém, deverá adivinhar quem é, se conseguir, essa pessoa passará a ser a “cobra-cega”, na rodada seguinte. Se conseguir pegar mais não adivinhar, terá de continuar a ser a “cabra-cega”.
Material	1 lenço ou pano escuro, limpo.

Corrente	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Tira-se “dois ou um” para ver quem vai ser o “pega” ou, simplesmente, escolhe-se o mais velho. Combina-se um pique. As crianças livres saem correndo. O “pega” corre atrás, com as mãos juntas e, para pegar alguém, terá que tocá-lo. Neste caso os dois voltam para o pique, batendo e saem de mãos dadas, para pegar outro. A cada vez que alguém é pego, repete-se o procedimento, formando-se, então, uma grande corrente, até todos serem pegos.
Varição 1	O “pega” não precisa ir com mãos juntas e não é necessário voltar ao “pique”.
Material	

Corrida	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – As crianças ficam enfileiradas numa linha de saída, com os materiais da corrida, dependendo do caso. Determina-se um ponto de partida. Uma criança ou um adulto que não corre indica o momento da largada. O primeiro que chegar é o campeão. Não há prémios.
Varições	1 Corrida com material 2 Corrida sem material
	2.1 Arquinho: com arquinho 2.2 Carrinho de rolemã: descem as ruas ou ladeiras com carrinho 2.3 Pé de lata: chama-se corrida, mas é uma competição andando em cima das latinhas 2.4 Perna de pau: anda-se o mais depressa possível em cima de perna de pau 2.5 Pneu: utilizam-se pneus velhos que as crianças rodam com as mãos enquanto correm
Material	Conforme o tipo de corrida

Esconde-Esconde	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Grande
<i>Particularidades</i>	Frequentemente realizada à noite, já que o escuro facilita esconder-se.
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Combina-se o espaço onde desenrolar-se a brincadeira, e o “pique”. Tira-se no “pedreiro-livre” quem será o “pega”( ou, na linguagem específica , quem vai “bater o cara”).</p> <p>O “pega” contará até 50,60,80 ou 100, conforme combinado, com o rosto escondido, enquanto os demais se escondem.</p> <p>Quando acabar de contar, começa a procurar os outros. Encontrando alguém, deve correr até o “pique” e dizer: “ fulano atrás da árvore (p. Ex.), e bater três vezes no “pique”, falando alto “Um, dois, três!”.</p> <p>Quem for pego deve permanecer no pique enquanto o “pega” continua a busca. Qualquer participante que ainda esteja escondido poderá salvar os que já foram pegos, chegando ao “pique” antes do “pega”.</p> <p>Quando todos forem pegos, o jogo recomeça, e quem vai bater a cara é o primeiro que foi pego na rodada anterior.</p>
Variação 1	Só o último a ser pego pode salvar os outros.
Material	—

João Ajuda	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima dos 7 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – As crianças escolhem quem vai ser o “pega”.</p> <p>Esse sai correndo para pegar alguém. Se conseguir, esta criança será o ajudante.</p> <p>O jogo acaba quando todos estiverem ajudando o João.</p>
Material	—

Joginho	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Acima dos 10 anos
Espaço Físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Traçar uma linha onde ficarão os jogadores (Ponto de partida).</p> <p>Dá-se um sinal e todos correm, atentos para não cometer falta deixando de obedecer a forma de movimento que o juiz indicar.</p> <p>Por exemplo:</p> <p>Juiz apita uma vez: Todos de marcha acelerada.</p> <p>Juiz apita duas vezes: Todos param.</p> <p>Juiz apita três vezes: Todos saltitando.</p> <p>Juiz apita quatro vezes: Todos cantando.</p>
Material	—

Lenço Atrás	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima de 7 anos
Espaço físico	Médio
<i>Particularidades</i>	Semelhante ao “Ovo choco” só que sem recitativo.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Forma-se um círculo com as crianças sentadas no chão. Uma criança (A) oferece-se para começar. Dá duas voltas na roda, enquanto as outras permanecem com os olhos fechados. Em determinado momento coloca o objeto atrás de um participante qualquer (B). Este último pega objeto e sai correndo atrás de (A), que deve tentar fugir, dando uma volta completa na roda, antes de sentar-se no lugar deixado vago por (B). Se (B) conseguir relar a mão em (A), este sai da brincadeira. Tanto no caso de (A) conseguir sentar, como de (A) ter que sair da brincadeira, na rodada seguinte é (B) quem vai colocar o objeto atrás de outra criança.
Material	1 objeto qualquer, que colocado no chão, fique parado.

Mamãe Posso Ir	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Acima dos 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Risca-se no chão duas linhas paralelas, uma de partida e uma de chegada. Escolhe-se alguém para ser a mãe que fica na linha de chegada. As outras crianças serão os filhos, que ficam na linha de partida. Os filhos perguntam: - Mamãe, posso ir? E a mãe responde: - Sim (ou não). - Como?, os filhos perguntam: - Com passos de gigante (ou com 2 passos para trás etc.). Ganha aquele que conseguir chegar mais perto da mãe na linha de chegada.
Material	

Manjá, Manjá!	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima dos 10 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – A criança que vai se o “pegador” fica num ponto qualquer, escolhido como “pique”. As outras ficam longe, dispostas em semicírculo. De lá gritam em coro, e o “pegador” responde: - Manjá, manjá! - É de ponta de pé, É de calcanhá!... - Saltá, pegá! Nesse ponto, saem todas correndo, em direção ao “pique”, onde o “pegador” está encostado. Em gesto de provocação e a ciente, ali batem com a mão, fugindo depois, em disparada.

	O “pegador” corre atrás, perseguindo-as até conseguir segurar uma das crianças. Na vez seguinte, esta, por sua vez, será o “pegador”.
Material	

Pai João	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima dos 7 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Brincadeira tradicional, muito antiga, usada em São João da Barra, no Estado do Rio de Janeiro.</p> <p>“Pai João fica de cócoras, encostado a uma parede, e os companheiros formam um arco a sua volta, protegendo-o e escondendo-o.</p> <p>Uma criança que fica por fora, isolada, vem andando e ao chegar perto do grupo pergunta:</p> <p>- Pai João está?</p> <p>Responde o grupo:</p> <p>- Tá tomando banho...</p> <p>A criança afasta-se alguns passos, e ao voltar, repete-se a mesma cena:</p> <p>- Pai João está?</p> <p>- Tá se enxugando...</p> <p>Assim sucessivamente, a cada pergunta lhe vão descrevendo a minuciosa toalhete de Pai João, que só termina quando este “bota o chapéu”.</p> <p>Depois disso, entra a brincadeira na fase final:</p> <p>- Pai João está?</p> <p>- Está prá sair...</p> <p>Assim que a criança dá as costas para a última “voltinha”, o Pai João sai do esconderijo e afasta-se, à espera. Retorna aquela e pergunta de novo:</p> <p>- Pai João está?</p> <p>- Já saiu!</p> <p>- Então vamos pegar o pai João!...</p> <p>Saem todas a correr, gritando:</p> <p>- Pega o Pai João!... Pega o Pai João!...</p> <p>Pai João corre também, procurando livrar-se da perseguição, mas acaba sendo alcançado.</p> <p>A criança que o pegar, substitui-lo-á na repetição.</p>
Material	

Passagem da Pedrinha	
Nº de participantes	3 ou mais
Faixa etária	Acima dos 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Forma-se uma fileira de crianças com as mãos postas (igual à brincadeira do “anel”). Uma delas estará com a pedrinha, também de mãos postas. Marca-se um pique a 20 metros das crianças.</p> <p>Dá-se o sinal: Quem estiver com a pedra passa nas mãos dos companheiros. Aquele que ficar com a pedra corre imediatamente até o pique. Todos vão persegui-lo.</p> <p>Se o jogador chegar até o pique sem que ninguém o toque, ele vai fazer a passagem da pedrinha. Se alguém pegá-lo, esta criança é quem vai fazer a passagem.</p> <p>Termina o jogo quando o jogador que passou a pedrinha for preso.</p>
Material	

Pega-Pega	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Grande
<i>Particularidades</i>	Os pequenos nunca são pegos. Chamam-nos “café com leite”, brincam mas não são caçados.
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Tira-se “pedreiro-livre” para ver quem será o “pega” e delimita-se o lugar para a brincadeira. O “pega” conta até 10 e sai correndo para os demais. Quem é pego primeiro, será o “pega” na rodada seguinte.
Varição 1	Pega-Ajuda ou Pega-Rela O “pega corre atrás dos outros. Quando rela em alguém, esta pessoa deve ajudá-lo a pegar os demais e assim por diante, até todos serem pegos. Só o último a ser pego pode salvar os outros
Varição 2	Pega-Abaixa ou Pega agacha O “pega” corre atrás dos outros que, para não serem pegos, devem agachar-se.
Varição 3	Pega-Alto Quando alguém sobe em um lugar mais alto que o chão, não pode ser pego Se o “pega” ficar na frente dele e falar “sai do “pique, que o pique é meu, foi o guarda que me deu, um, dois, três”, a criança deve descer e sair correndo para não ser pega.
Varição 4	Pega-Duro ou Duro-Mole O “pega” conta até 10 ou 20, antes de começar a correr. Quando toca em alguém, esta criança deve ficar imóvel até que seja tocada (salva) por outro que está livre. Quem for pego três vezes será o “pega” na rodada seguinte.
Varição 5	Pega-Pega Americano ou Pique-Cola Americano. Tira-se “dois ou um” para escolher o “pega”. Quando o “pega” toca numa criança, esta deve ficar imóvel, com as pernas abertas. As outras crianças devem passar por baixo das pernas delas, para “salvá-las”. Se o “pega” conseguir relar numa criança que está tentando salvar outra, a primeira passa a ser o “pega”.
Material	

Pega-Pega do Nome	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Todas
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Começa o jogo com os jogadores, à vontade, caminhando. Um será escolhido para ser o pega. Ao sinal dado, todos correrão e aquele que se deixar pegar deverá dizer o nome bem alto e passa a ser o pega. Termina a brincadeira quando acabar o interesse do grupo.
Material	

Pique Será?	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima dos 7 anos
Espaço físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Uma criança escolhida como “pegador” fica no “pique”, e estabelece

	<p>com as outras o seguinte diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pique será?</li> <li>- Será, pegá...</li> <li>- Se não pegá?</li> <li>- Se arrume lá...</li> <li>- Me dá licença?</li> <li>- Pode chegá...</li> </ul> <p>E com essa autorização o "pegador" inicia sua perseguição às outras crianças.</p>
Material	

Policia - Ladrão ou Soldado - Ladrão	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima de 10 anos
Espaço físico	Grande, com um lugar para se esconder e uma referência para ser a "cadeia".
<i>Particularidades</i>	Há muitas variações, que devem ser combinadas no início.
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Define-se o local onde será a "cadeia", delimita-se o espaço para jogar, tiram-se as turmas de soldado e ladrão e define-se até quanto o soldado conta e se vale esconder-se ou só correr.</p> <p>Para dividir a turma entre soldados e ladrões pode-se:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Tirar "dois ou um" para ver quem dirá a fórmula "pau porrete".</li> <li>2 – Tirar, diretamente, no "pau porrete".</li> <li>3 – Tirar diretamente a turma de soldados e os ladrões no "Cristo livre", no "Dois ou um" ou no "Par ou ímpar". Os soldados contam até ao número combinado (10, 50 ou 100) e começam a perseguir os ladrões, que procuram se esconder ou correr. Para pegar o ladrão, o soldado tem que bater três vezes nas costas dele dizendo "Um dois, três". Leva-o para a "cadeia" onde fica preso. Os ladrões ainda livres, podem "salvar" os que estão presos, tocando com as mãos neles. Pode-se, também, fazer "corrente" ou seja, todos os ladrões fiquem de mãos dadas e, assim, quando um é salvo, salvam-se todos. Quando há muitas crianças, há soldados que vigiam a cadeia. Quando todos os ladrões são pegos, viram soldados e vice-versa, recomeçando-se o jogo.</li> </ol>
Material	

Pombinha	
Nº de participantes	3 ou mais
Faixa etária	Acima dos 7 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	<p>Preparativos – Formar um círculo pequeno. Fica uma criança no centro. Cada criança do círculo receberá um número.</p> <p>A um toque dado pelo animador, o jogador do centro do círculo vai falar assim:      _ A pombinha foi ao mato. Quantas penas ela leva? Ela leva 16 (Por exemplo).      Depois disso ela vai até o número 16. A criança que ficou com o número 16 vai perseguir os outros e todos fogem.</p> <p>Só se salvará quem chegar no "pique", um local definido pelo grupo como a segurança.</p> <p>Quando a criança conseguir pegar um dos jogadores, termina o jogo.</p>
Material	

Pula Saco	
Nº de participantes	2 a 10
Faixa etária	Acima dos 10 anos
Espaço físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Distribui-se um saco para cada criança. Define-se o local de chegada e se a aposta será só de ida ou de ida e volta. Faz-se uma fileira em uma linha de largada. Cada criança “entra” em um saco, colocando na altura da cintura e segurando-o com as duas mãos. Dada a partida, quem cair é desclassificado. Ganha quem chegar ao ponto combinado.
Material	1 Saco de farinha ou açúcar, vazio, para cada participante.

Rouba Bandeira, Bandeirinha, Bandeirante ou Rouba Lata	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima de 10 anos
Espaço Físico	Médio
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Delimita-se o campo. Tira-se “par ou ímpar” para escolher os capitães que por sua vez, escolherão as equipes, pegando um jogador para cada lado. Combina-se se a cadeira ficará no chão ou na mão de um “guarda”. Coloca-se a “bandeira” em cada uma das extremidades do campo. O objetivo de cada um dos times é pegar a “bandeira” que está no campo do adversário e levá-la para o seu próprio. Dada a partida, cada um dos times avança para o campo oposto, deixando alguns jogadores para defenderem a bandeira. A bandeira consiste em tocar as mãos do adversário deixando “duro” (imóvel). Quem ficar “duro” poderá ser “salvo” quando um dos seus parceiros ainda livres tocar na mão dele. Quem conseguir pegar a bandeira, não pode passá-la para outro participante, deverá colocá-la, ele mesmo, na “casinha” do seu time. Quem for pego e ficar duro com bandeira na mão, perde-a e o outro jogador do mesmo time, deverá recolocá-la na casinha adversária. Se acontecer de um time inteiro ficar preso no campo adversário, os capitães escolhem um, que será “libertado” para tentar salvar os outros, para que a brincadeira possa continuar. Pode ganhar a partida: 1 – quem roubar a bandeira primeiro. 2 – dá-se um ponto a quem ganhar cada partida e estabelece-se um número de pontos, quem fizer primeiro ganha. OBS.: Vale puxar o adversário pra o campo oposto, deixando-o, assim, fora de ação.
Material	1 objeto qualquer que possa ser a “bandeira”.

Trinta e Um de Janeiro	
Nº de participantes	10 a 20
Faixa etária	Acima dos 7 anos
Espaço Físico	Grande
Descrição / Conteúdos	Preparativos – Escolhe-se o “pegador”, que fica no “pique”. De olhos fechados e cobrindo o rosto com as mãos ele conta de um até trinta. Nesse entre tempo, as outras crianças correm e se escondem nos lugares que lhes parecem mais disfarçados e difíceis de achar. Quanto mais rápido contar o “pegador” tanto menos tempo terão as outras pessoas para se esconder.

	<p>- Um, dois, três.....Trinta.  Com esse grito, o “pegador” se descobre e sai à procura dos escondidos.  Encontrados e perseguidos, estes correm, procurando alcançar o “pique”, onde ficam a salvo.  Se o “pegador” consegue segurar alguma das crianças, é por ela substituído na repetição da brincadeira.  Em caso contrário, continuará sendo o “pegador”.</p>
Material	



## ANEXO: 2

### GUIÃO DAS ENTREVISTAS

1- Em seu saber o que representa o jogar e o brincar?

- Dimensão Ontológica

- Dimensão Antropológica

2- O que entende por cultura e suas dinâmicas? (tipos).

3- Qual a relação entre jogo e cultura na perspetiva educativa e formativa?

4- O que pensa da relação intermulticultural:

- Que caminhos?

- Que dificuldades?

## ANEXO: 3 - PROTOCOLOS DAS ENTREVISTAS

### 3.1 PROTOCOLO DA ENTREVISTA À DRA. PROFESSORA DE PORTUGAL

1- Em seu saber o que representa o jogo e o brincar na *Dimensão Ontológica e na Dimensão Antropológica*?

Te diria que uma concessão de criança como ser vivo social logo desde a partida no sentido em que a conquista biológica a criança não se desenvolve se não tiver interação com o outro. Eu penso que começa o jogo, começa o brincar se quisermos entender estas duas dimensões ainda que possam ser entendidas como conceitos diferentes, mas eu penso que é aí que tudo começa. Portanto, o que representa o jogo e o brincar... Bom o jogo, acho que representa antes de mais nada, uma dimensão que simultaneamente social, cultural, biológica, lúdica, psicológica, o jogo é um fenómeno se quisermos total na medida em que envolve todas as dimensões do ser humano, naquilo que é um ambiente ecológico que está a sua volta. Envolve desde logo as dimensões biológicas, porque o ser humano é um ser corpóreo, sem corpo não há o resto. E porque o corpo é exatamente essa base não é? O corpo do ser humano a partida, é um corpo imaturo, inacabado, dependente e vulnerável porque ele não existe, não existe por si só, não tem autonomia, então ele precisa logo estar em interação com o outro. Hora, a dimensão. Eu entendo o jogo nesta, desde logo, dimensão da relação biológica, e também no jogo da relação social e portanto na interação com o outro. Na medida em que essa interação com o outro é significativa portanto é mediada por um conjunto de significados, ela é cultural. E, portanto de alguma maneira este jogo pode ser entendido numa dimensão digamos de carácter social e, portanto pode ser visto também como uma dimensão fundamental daquilo que tradicionalmente se chama no fundo processo socialização. Ou se quisermos então na dimensão antológica, uma dimensão essencial do processo de humanização do ser humano exatamente porque não nascemos humanos, tomamo-nos, vamo-nos tomando humanos. Na questão do jogo, eu penso que o jogo pode ser entendido num modo lato e portanto desse ponto de vista o jogo supõe sempre corpo, o outro, significado, um contexto, regras de jogo, algumas regras de jogo. Enquanto que o brincar pode ser uma dimensão associada ao jogo mas não necessariamente. Portanto para mim eu associo o jogo há uma dimensão mais lúdica, quer dizer do meu ponto de vista a questão da ludicidade, é exatamente o fato dela ser autotélica ela vale por si só, é boa por ser improdutiva por não estar sujeita a regras, por depender em última instância daquilo que é autodeterminação do sujeito e daquilo que é sua autogratificação e por esse ponto de vista digamos que o brincar... O que diferenciaria entre o jogo e o brincar poderia ser esta dimensão de fato que eu atribuo ao brincar como contendo um traço eminentemente lúdico que o jogo pode ter e pode não ter. Portanto eu diria que o brincar tem essa tônica muito particular. Porque depois quer o jogo e quer o brincar supõe interação, supõe reintegração supõe de fato como eu disse portanto todas essas dimensões biológicas, sociais, culturais, por aí a fora. Mas pelo menos na perspectiva eu me coloco, digamos que de facto o jogo pode contemplar a dimensão do lúdico como pode contemplar as dimensões da violência, do poder etc. Enquanto, que o brincar podendo também incluir isso nos digamos, a perspectiva, o traço da ludicidade seria o que seria a marca definitiva, enquanto o brincar de facto é uma atividade improdutiva que fala por si só cuja grande finalidade é a auto gratificação do sujeito e em que a iniciativa, enfim, a postura do sujeito ao longo da ação é de fato auto determinada. Não é determinada imposta por outros, não tá sujeita a circunstâncias exteriores assim, mas decorrem-se, alias um bom exemplo disso é se associarmos a questão do brincar ao faz de conta como exemplo desta dimensão de ludicidade, de fato o que torna o brincar uma atividade lúdica por excelência, um traço atribuído também pela sua radicalidade da infância é exatamente o fato dela não estar dependente de circunstâncias de espaço e de tempo. É o fato do brincar do

faz de conta permitir superar todas essas fronteiras, que estão pré-definidas num mundo adulto e num mundo superficial e da criança que faz manipular e brincar com essas dimensões em função do seu prazer pelo prazer. De fato não se espera que o brincar produza, traga produtos palpáveis que não sejam exatamente do prazer e do gosto que a atividade em si provoca. Portanto digamos que em relação a primeira pergunta estas seriam algumas coisas que eu, enfim, poderia dizer assim a seco.

## 2- O que entende por cultura e suas dinâmicas? (tipos).

Bom, aquilo que eu entendo é que não há cultura independentemente de indivíduos e sociedades, a cultura não existe no vazio a cultura é o que dá significado a relações sociais. Da mesma maneira que entendo, que não há cultura, sem corpos, ou seja, não há cultura sem indivíduos, assim como não existem indivíduos sem cultura, portanto há corpos culturalizados, assim como há indivíduos... não é? Há culturas corporalizadas, portanto digamos que essas dinâmicas, quer dizer, essas interferências são mútuas e não podem ser entendidas separadamente. Portanto nesse ponto de vista não há nenhum indivíduo que exista por si só, se não for simultaneamente uma entidade biosociocultural histórica já agora, da mesma maneira que não existe nenhum grupo social que não tenha cultura porque é exatamente a cultura que dá significado as relações sociais, agora, de facto uma vez que a cultura é produto destas relações sociais ainda que também possa produzir e contextualizar as relações sociais, portanto há determinadas relações da cultura de facto que são herdadas e que tem uma tradição, tem uma história, nós aprendemos de facto por via do processo educativo, mas há outras dinâmicas exatamente culturais que decorrem da relação que se tem no presente e que se tem em contexto enquanto fazemos a nossa vida, que são reprodutoras daquilo, da cultura, digamos, que herdamos dos nossos antepassados, digamos assim, mas que é reapropriado de que há significado em função daquilo que são as nossas vivências do quotidiano e aí que entram varias coisas em jogo; a relação que temos com os outros, o contexto em que essas relações ocorrem o efeito enfim, dos media, da globalização, etc. Desse ponto de vista eu não vejo que haja diferenças, quer dizer não há diferenças culturais, do ponto de vista da produção da cultura, não parece que haja diferenças substantivas em função dos grupos sociais nem em termos de grupos sociais mais ou menos longínquos quer dizer, a produção da cultura me parece que é uma base decorre exatamente a existência de seres humanos e da sua relação. O que as suas interações exatamente. Eu penso que o que eventualmente fará variar a produção e a reprodução cultural são depois o modo como determinados fenómenos exteriores ao grupo os afetam, se pensarmos que há grupos que pela sua localização geográfica estão mais ou menos expostos aos efeitos da globalização é evidente que isso vai ter efeitos que não serão tão visíveis ou não serão tão rápidos como em outras culturas. Mas isso não significa que eu não tenha entendimento das culturas como algo fechado, mesmo quando elas são longínquas exatamente porque há sempre a alguém circular e há sempre notícias que vão e vem. Sentando na nossa cultura, de fato, que pensam em relação entre adultos e crianças, quer dizer eu entendo que as crianças estão simultaneamente envolvidas em duas culturas, através da sua relação com os adultos e através da relação que elas têm fundamentalmente com o grupo de pares. Agora o que me parece é que nessa diálogo intercultural com os adultos e com as outras crianças, de fato há fenómenos que afetam digamos esta produção cultural na medida em que temos os fenómenos da globalização, temos o efeito dos media e depois temos também aquilo que são dimensões que conferem a heterogeneidade do modo como essas culturas são produzidas na medida em que os grupos de crianças não são constituídos por crianças neutras do ponto de vista social e cultural. Elas são localizadas numa determinada estrutura, as crianças tem um corpo e por isso tem um sexo, e por isso aprenderam a ser e a comportar-se como meninos ou meninas, mais velhos e mais novos, etc. e portanto digamos que enfim poderá haver dimensões atribuíveis às crianças, enfim que poderão ser distintas algumas de algumas características dos adultos mas depois dentro das culturas, dentro do grupo das crianças haverá tantas culturas quantas as diferenças inerentes as próprias crianças constituem esse grupos. É aquilo que o Sarmiento fala que precisamente quando ele procura por essas relações em confronto, quando ele diz que... Portanto há determinados, ainda que estivemos todos humanos adultos e

crianças aquilo que ele diz é um pouco ser possível identificar traços que sejam passíveis de criar distinções entre adultos e crianças e o que é interessante no debate é pensar que alguns antropólogos dizem que não, que as diferenças não são assim tão grandes, considerando os fatos e contextos culturais em que essas características ocorrem nas nossas sociedades ocidentais, talvez isso seja um pouco mais evidentes. Por exemplo, um dos casos que é um dos eixos digamos dessas culturas, são precisamente principalmente a questão da fantasia do real, aquilo que a gente chama de faz de conta e no entanto a gente pode questionar se os adultos também não brincam no faz de conta e se a gente no dia a dia não se farta do fazer de conta. Bom aí o que se pode questionar é se o modo como os adultos fazem de conta, brincam ao faz de conta tem as mesmas finalidades, ou ocorrem exatamente da mesma maneira como as crianças farão isso mas isso já são outras... Portanto, digamos, nem sempre é fácil do meu ponto de vista, nem sempre é fácil fazer essas distinções entre aquilo que são traços mais particular dos adultos ou das crianças, pensando exatamente que esse seria um caso em que alguma dessas dimensões podem ter facetas mais radicais digamos assim, no caso das crianças, mas eu não penso que os adultos sejam alheios delas, e isso confere uma dimensão ontológica do fato a questão do brincar e do jogo naquilo que a própria essência entre a sua existência ou se quisermos dita a natureza humana, acho que é impossível, enfim fugir disso. Agora, na verdade eu penso que há formas das crianças fazerem isto, de fato os adultos desaprenderam ou pelo menos já as tornaram, já estilizaram outras facetas, penso que provavelmente do ponto de vista da morfologia, penso que poderá haver formas diferentes em termos destas formas de dar significado da realidade acontece entre adultos e crianças, penso que poderá haver eventualmente do ponto de vista daquilo que são a maneira como esses significados se articulam, penso que também haverá lógicas enfim, por vezes diferentes entre adultos e crianças, mas nem sempre é fácil fazer estas... Prá mim não é sempre fácil fazer estas distinções e portanto preciso ter muito cuidado em acautelar... acho que há culturas em dialogo nesse caso entre crianças e adultos e acho que haverá tantas culturas em diálogos quantas as diferenças também entre as próprias crianças e portanto digamos que seria nestas múltiplas interações, ou nesta rede que eu situaria esta questão das culturas e das dinâmicas. O que eu acho que é importante de fato nesta questão das culturas e dinâmicas é pensar que há determinados traços que tendem em manterem-se, sedimentarem-se, a reproduzirem-se e as brincadeiras tradicionais das crianças, um bom exemplo disso, e há quase... quer dizer, pelo menos em determinadas latitudes, em determinadas culturas se a gente pensar que, sei lá o jogo da macaca, na cultura ocidental é quase universal, eu acho que não há não estou assim agora a ocorrer nenhum país aonde isso não aconteça. E se a gente for ver alguma historia até desses jogos que chamamos de jogos tradicionais. quem diz os jogos tradicionais diz determinadas lengalenga, determinadas lengalengas, etc. Portanto desse ponto de vista o que também é interessante é trazer a dimensão do tempo e a dimensão do espaço pensando que de fato, há formas culturais, quer dizer tem mentido ao longo da história, tem sedimentado e apesar de todas as transformações trazidas com as tecnologias, etc elas continuam a persistir, nos recreios das escolas as meninas continuam a jogar os jogos das palmas, ou de saltar a corda, por exemplo, ela em determinados contextos. Já os rapazes jogam pião, etc. E por outro lado é a expansão que isso por outro lado tem em termos geográficos, digamos assim, portanto isso não morreu. Essa dimensão da cultura infantil não morreu ao contrário do que se poderia esperar. E eu penso que não morreu também porque cada vez que as crianças brincam dessas brincadeiras ainda que a estrutura básica se mantenha, elas vão acrescentando, vão atualizando essas brincadeiras e portanto vão acrescentando coreografias, o conteúdo da lengalenga vai sendo adequado aos tempos, vai se modernizando. Penso que depois tem essa faceta. Agora, acho que de fato há dimensões neste caso das culturas adultas e das culturas infantis que hoje em dia é impensável não entrarmos em linha de conta com o efeito que as tecnologias trouxeram, e portanto há uma cultura de fato do jogo tecnológico, digamos assim que eu penso que é incontornável hoje em dia esta ideia de uma cultura mediática que afeta adultos e crianças - e cá estamos nós a por adultos e crianças juntos. Penso que qualquer coisa que existe como jogos tradicionais. Eu penso que de alguma maneira, essa conjugação de tempos históricos tão diferentes, de formas e meios. Enquanto no jogo tradicional não é preciso muito, basta o corpo e se a gente pensar nos jogos tecnológicos na alienação de um artefacto tecnológico e portanto eu acho que aquilo que se perde é a dimensão do uso do corpo e a dimensão que o uso do corpo enquanto elemento também base para usufruir dessa ludicidade pode aqui ser muito problemático e se hoje em dia a coisa é assustadora, quando penso nisso na minha perspectiva essa coisa que é assustadora, é pensar de fato que pelo menos para alguns

grupos sociais neste caso de crianças elas têm a desaprender a usar o corpo ou então estão a usá-lo de uma forma absolutamente governada, indisciplinada, no sentido em que elas deixam, deixaram ou estão a deixar de usar o corpo entrar mais naturalmente e passaram a usar em atividades muito específicas a horas específicas, em contextos muito específicos e isso eu acho que é preocupante e questiono se não terá consequências do ponto de vista psicológico, do desenvolvimento psicológico e do ponto de vista e seu desenvolvimento social e cultural da relação com o outro me parece que fica a perder. A gente se pensar cada vez há mais crianças filhas únicas, então da dimensão da relação com o outro e da brincadeira e com o outro que tende a ficar muito mais reduzidas, a pensar que são todas crianças urbanas e com este pânico moral, o perigo, da insegurança etc. Ficam confinadas na varanda do apartamento ou do seu quarto. Descem de elevador, vão de carro pra escola, então quando é que elas usam o corpo? Portanto há quase uma amputação daquilo que é o uso do corpo, de fato que as crianças usam os polegares, não é a mão, então fica há especialistas no uso do polegar, há especialização de partes do corpo mas a ideia do corpo como algo que um todo integrada e que é indissociável ao fato daquelas dimensões todas que eu falei inicialmente, parecem que qualquer coisa tende a ser vista como espartilhado perder-se essa dimensão mais global. Acho que é preocupante sobre o que todos pensam, as crianças exatamente porque o corpo sobre o ponto de vista biológico, está num processo de acabamento. Portanto isso tem que ter determinadas consequências porque há desequilíbrio e tensões muito grandes, uma ênfase muito grande nas questões cognitivas e ao mesmo tempo uma desvalorização muito grande da questão do uso do corpo.

### 3- Qual a relação entre jogo e cultura na perspectiva educativa e formativa?

Eu entendo que o jogo sempre é base... Eu quase poderia colocar lado a lado o jogo com interação. Uma coisa sem outra não... Interação é um jogo que envolve sempre um balanço entre pelo menos duas partes, em que tem que haver aqui negociação, tem que haver regras, tem que haver... Um jogo de fato. E portanto pra mim o jogo envolve isso. Envolve de fato uma relação com, e portanto desse ponto de vista a relação entre o jogo e a cultura passa exatamente por isso. Entendendo aqui que a cultura tem haver com a criação de significados, aquilo que dá sentido à relação portanto, deste ponto de vista o jogo pode ser... O jogo entendido agora na dimensão mais lúdica do termo, digamos que a relação entre o jogo e a cultura é fundamental na vida em que o jogo é um veículo, pode ser um mediador exatamente da transmissão da circulação desta cultura. Exatamente porque a cultura não cai do céu, nem entra por via epidérmica, portanto suponho de fato que haja uma interação, uma relação e que haja troca de significados, portanto desse ponto de vista eu não consigo separar as duas coisas. E entendendo que de fato a perspectiva educativa é algo que é entendido do ponto de vista amplo e não circunscrito ao escolar ou contextos específicos e no sentido em que a perspectiva educativa só é formativa na medida em que tiver sentido para a pessoa que está envolvida nessa relação, de fato parece-me que a forma mais eficaz, mais profunda de isto poder acontecer, se for através do jogo será ideal. Exatamente porque o jogo (agora é aquelas tensões entre o jogo e o brincar) exatamente porque a ideia de jogo supõe que aquele elemento de reversibilidade, supõe aquele elemento de flexibilidade, mesmo que haja regras ou mesmo que haja determinadas finalidades há aqui uma autonomia relativa que eventualmente eu poderei usar e poderei significar e me permito de fato ter um outro papel mais ativo nesta dimensão. Na questão desse ponto de vista e na medida em que eu estarei tão envolvida no jogo ou digamos ou esse jogo será tanto mais brincante, quanto mais gratificação eu tiver e quanto mais empenhada eu estiver, eu penso que o que eu terei a ganhar com isso do ponto de vista de aprender a mim própria de aprender com o outro de refletir sobre o que se está a passar, no momento em que eu estou em ação, confere esta dimensão formativa educativa que é inerente. E desse ponto de vista eu acho que também um pouco essa dimensão ontológica, de fato nós não somos esponjas de ser espaciais, nós temos o fato do ser humano é alguém que age, tem poder prá agir. Agora essa ação tem que partir do próprio, nós não somos robôs, portanto, ainda que haja muita coisa que nós às vezes estamos convencidos que nós que deliberamos fazer, mas pode não

ser exatamente assim, de fato penso que haverá mais perspectivas de homem enriquecer e de tomar um ser humano mais humano de fato, se eu estiver profundamente implicada naquilo que estou fazendo, nas ações que estiver a fazer, e se elas me procedem prazer e gratificação eu penso que esse feito por ter iniciado.

#### 4- O que pensa da relação intermulticultural: Que caminhos, que dificuldades?

Se eu estiver pensando numa relação intercultural entre grupos social e culturalmente não tem a mesma posição, nem são igualmente representados. Pode haver de fato muitas dificuldades e isto pode ser aplicado novamente na relação das crianças e nos adultos se pensarmos que as crianças são um grupo minoritário no sentido em ter menos poder que os adultos, nós podemos colocar isto por exemplo entre grupos de etnias diferentes se pensarmos que há grupos étnicos que de facto do ponto de vista social são grupos minoritários e que faz a cultura dominante não só são discriminados como são mesmo excluídos e que isto de facto coloca aqui dificuldades muito grandes do ponto de vista da relação intercultural na medida em que não há o reconhecimento do outro como tendo uma cultura que é tão válida e tão legítima como a do grupo dominante. Eu aqui penso que dependo muito de, quer dizer, qual é a relação que a gente está a considerar. Quer dizer se eu me colocasse numa perspectiva feminista diria que as mulheres seriam um grupo minoritário numa relação patriarcal que isto colocaria outras questões. Eu penso que a questão da diferença cultural é uma questão antropológica e é uma questão ontológica também porque nós não somos iguais nem biologicamente nem socialmente nem culturalmente e portanto a questão da diferença é qualquer coisa com o que nós temos que lidar. O que é grande dificuldade é todo trabalho do reconhecimento da diferença e do reconhecimento da diferença como sendo uma diferença legítima e válida, enfim com tanta coisa pra dar como outra cultura ou grupo qualquer. A dificuldade, é dificuldade do etnocentrismo e a dificuldade das relações de dominação na medida em que isso torna difícil a partir do momento em que eu me posiciono no meu grupo cultural e considero que ele é o centro do mundo e julgo a partir dali todos os outros, portanto crio aqui um preconceito etnocentrista que me impede de sair do meu mundo e de descobrir os outros e portanto este preconceito etnocêntrico no fundo é o que alimenta e é o que está na base das relações de discriminação que ... no fundo da perpetuação das desigualdades que existem em função das várias diferenças. Portanto eu penso que o caminho passa pelo reconhecimento da diferença. O reconhecimento da diferença não no sentido de achar que todas as diferenças são iguais. Não. É no sentido de reconhecer que as diferenças são diferenças e que nós só temos a ganhar juntos o que perdemos separados. Temos que aceitar o outro. Mas para aceitarmos o outro também temos que ganhar consciência de que temos vulnerabilidades e que temos fragilidades e sem fazer este pino, sem a gente reconhecer de que também somos imperfeitos e também se a gente não reconhecer que também só valorizamos aquilo que reconhecemos como nosso quando estamos face à diferença, quer dizer o caminho passa pelo caminho do reconhecimento mas este caminho do reconhecimento supõe que se estabeleçam relações de autoridade. Eu só posso valorizar e reconhecer como gratificante aquilo que eu identifico com o meu exatamente porque tenho contraste com o outro. Este contraste que me permite valorizar aquilo que eu sou e ao mesmo tempo reconhecer-me como diferente do outro valorizando o outro e trabalhando também no sentido de me melhorar, portanto o reconhecimento pelo reconhecimento só também não chega, portanto acho que esta questão da austeridade trabalhar estas ambiguidades é que pode trazer algumas pistas para as pessoas pensarem. Pensarem exatamente nas suas diferenças que não há um modelo ideal, não há um modelo acabado e portanto a imperfeição existe. É a certeza. Isso é que é o ponto de seguida. No fundo haverá um entendimento de que não há modelos ideais, ninguém é perfeito ninguém representa o combinar das expectativas melhores e maiores que haja e portanto já que somos todos imperfeitos, mas se julgarmos por nossas imperfeições prá ver o que sai daí, porque só podemos aperfeiçoar-nos mais e portanto penso que essa é a questão de fato é reconhecer as diferenças e por trabalhar essas relações de austeridade. Eu não quero ser igual ao outro nem posso tornar-me outro, é exatamente na nossa diferença que podemos ganhar qualquer coisa juntos. O problema de usarmos muitas vezes essa

linguagem, tipo conhecimento, austeridade muitas vezes torna-se oco. E na questão do conhecimento, ele não é uma questão formal, o conhecimento supõe exatamente no tal trabalho que estamos falando sobre as diferenças, supõe que eu aceite que os outros podem se expressar de uma maneira diferente da minha, podem expressar até das formas que não são aquelas que eu privilegio, ou aquelas que eu mais uso. E no caso das crianças isso é mais uma vez evidente, as crianças expressam formas que nós não usamos, por exemplo, em termos corporais, que nós já esquecemos como isso é, assim como se exprime em formas para verbais as crianças têm um conjunto de sons, que elas fazem para significar uma série de ações e situações que nós não somos capazes de reproduzir. As formas de comunicação que elas têm, a forma que elas têm de se expressar de facto geram dificuldade na vida em que nós somos muitas vezes incapazes do erro que elas nos estão a dizer. E fazemos porque não reconhecemos aqueles modos de expressão e auto narração digamos assim, como legítimos, portanto ainda existe a relação entre as culturas adultas e infantis e existe a relação a outras diferenciações que possa aqui haver, exatamente porque a traços que são característicos determinados grupos, portanto a questão do conhecimento, supõe de facto que o outro pode auto narrar da forma que é mais próprio, espontâneo e tem direito de fazer e que deve ser de fato escutado por isso e não porque dota as formas do outro grupo e eu penso que vai ter dificuldade é essa, porque nós a maior parte das vezes o grande problema é que a gente não consegue ler, nós não conseguimos interpretar a cultura do outro. Porque estamos a interpreta-la em função das nossas referências culturais e não em função das referências culturais do outro, e portanto eu penso que esta incomunicação, gera de facto uma dificuldade.

### 3.2 PROTOCOLO DA ENTREVISTA AO DR. PROFESSOR DO BRASIL

#### 1- Em seu saber, o que representa o jogar e o brincar na *Dimensão Ontológica*?

Na dimensão ontológica, considerada a dimensão ontológica quanto o ser, o jogar e o brincar, representam o lúdico como o elemento de condução do homem em toda sua vida, desde a infância até a terceira idade, até a velhice. Então eu acho que o que une todas as idades na condição humana e na natureza humana, é o lúdico.

#### - E na *Dimensão Antropológica*?

A dimensão antropológica considerando as diferenças e variações, considerando as características dos lugares é a cultura. Então eu diria que na dimensão ontológica é o lúdico e na dimensão antropológica é a cultura. Porque na cultura você tem tanto a memória social desenvolvida a partir da memória biológica ou em cima da memória biológica e considerando essa condição antropológica que tá no lúdico. Então por exemplo, quando você pega ao longo do tempo, armas que no passado foram usadas na guerra e que depois se transformam em brinquedos, no caso do boomerang, no caso da pipa, da arraia, a brincadeira de espadas... Então tem uma série de heranças de um passado, de uma aplicação de uma coisa no passado que a infância no futuro desse passado aproveitou como um instrumento de brincadeira. Então isso tá dentro da dimensão antropológica porque exatamente considerando o brincar como esse exercício que através da imaginação possibilita que a criança assimile o meio e desenvolva formas de se relacionar com esse meio. Então na dimensão que você chama de antropológica, o uso do brincar e da brincadeira, ele é estruturado por essa

condição, vamos dizer histórica de ancestralidade. Ela vai se desenvolvendo passando de geração pra geração quer a gente consiga enxergar os fluxos ou não. E na dimensão antológica é porque nos seres humanos somos originalmente lúdicos.

## 2- O que entende por cultura e as suas dinâmicas? (Tipos).

A cultura é a construção social da realidade. Cada povo, cada sociedade, cada civilização, ela constrói uma percepção do que é o real. O real da realidade, são muitas coisas e pode ser vista de muitos modos. Então a cultura é o que vai definindo o que é realidade. Então um povo pela maneira como se desenvolve ou se desenvolveu e se relaciona com o mundo e com o cotidiano, ela vai produzindo uma interpretação do que seja o real para si. Não necessariamente esse real se enquadra ou se encaixa com o que uma outra cultura produz de realidade pra ela. Claro, que o que é humano é comum, mas se o que é humano é comum a maneira que eu aproveito os recursos da natureza e a minha capacidade de produzir soluções na minha relação com essa natureza e entre os povos, ela é diferente. Por isso em que alguns países, se a gente observar bem isso que eu to falando. Porque que uns países dominam outros, quando a gente entende que o outro tinha mais condição de dominar. Então por exemplo, se foi Roma que invadiu a Grécia, mas nos temos a informação que a Grécia estava muito mais evoluída do que Roma, mas Roma definiu que a realidade era debica. Então no encontro de realidades, uma cultura as vezes derrota a outra, mas porque construíram realidades diferentes. Se a Inglaterra dominou a Índia, porque a Índia tinha uma visão do mundo mais espiritualizada, vamos dizer assim, impediu talvez uma parte desse avanço desse desenvolvimento, porque a Inglaterra tinha uma percepção mais pirata do mundo, mas de invadir, mas de tomar. Então essas relações entre as culturas pra mim é o que deixa claro isso que eu to falando. Você constrói realidades e com o tempo essas realidades vão entrando em choque. As grandes navegações provaram também isso. A chegada do espanhol, do português na América, ela também passou por um processo de choque de realidades. Tinham realidades construídas de formas diferentes. Então pra mim cultura é isso, é uma construção de realidades.

## 3- Qual a relação entre jogo e cultura na perspectiva educativa e formativa?

Essa perspectiva que você coloca como educativa e formativa, eu entendo como a definição das regras e dos limites. Quando eu uso jogo dentro dessa perspectiva, o que eu to criando a oportunidade de percepção do aprender a ganhar e a perder, do aprender a esperar, do aprender a se relacionar com o outro respeitando determinados padrões que estão estabelecidos no jogo. Então eu acho que ela é muito útil – eu to fazendo esse recorte de formação, não estou dizendo que o jogo e a cultura é isso, estou dentro da sua pergunta – Ela constrói a sociabilidade, na realidade, ela é um elemento de construção de sociabilidade. É através desse espaço, desse exercício que eu vou desenvolver um conjunto de sensibilidades. Essa sensibilidade inclusive no que diz respeito a tolerância, no que diz respeito a austeridade, no que diz respeito a memória coletiva, no que diz respeito a relação com o espaço e com o tempo e não só... É, vamos dizer assim, com o outro em si, é com o outro, mas dentro da compreensão do que seja o outro. Então, eu acho que a relação do jogo e da cultura dentro dessa perspectiva de formação, ela se da para que a modelagem do ser social aconteça de uma maneira que a humanidade realmente evolua, criando as condições de relacionamento para uma convivência de preferência mais agradável, favorável.



#### 4- O que pensa da relação intermulticultural: Que caminhos, que dificuldades?

A relação intercultural, ela vai se dando a partir do momento em que as sociedades vão descobrindo as outras, vão percebendo a existência das outras, e como elas se, vamos dizer assim, se dispõem nesse relacionamento. Por exemplo, a questão da complementaridade, ela tem um valor muito grande. Quer dizer, a complementaridade e a interrelação, na realidade são duas coisas, que é muito importante a gente compreender quando trata dessa questão da relação intermulticultural. Agora, quando você pergunta, que caminhos... Eu acho que é o caminho do respeito da diversidade, da reciprocidade das diferenças. A partir do momento em que uma sociedade percebe que ela ganha com a existência do outro, do outro sendo diferente, não explorando o outro, eu me torno muito mais rico. As sociedades abertas, e isso, eu acho que o Brasil tem uma característica pré-cabralina de ser uma sociedade aberta. Eu acho que quando os portugueses chegaram aqui, eles foram bem recebidos, com exceção de alguns lugares, onde há circunstâncias permitir a desconfiança, mas onde isso não ocorreu porque a gente já tinha aqui um espírito nativo de assimilação dos valores positivos do outro. Então várias histórias de Hans Staden que você lê na literatura que trata da questão de colonização, você vê o quanto nos achamos importante ter um outro dentro de casa pra gente acolhe-lo e ao acolhe-lo conhecer dele, o seu diferencial para que a gente melhore a nossa vida. Quer dizer, foi dentro dessa percepção que Monteiro Lobato criou o Sítio do Picapau Amarelo. O Sítio do Picapau Amarelo foi um espaço lúdico ambientação de brasilidade, feita dentro de uma percepção do Brasil ideal que Lobato desenvolveu uma família de personagens que estava aberta para o mundo, mas ela estava aberta para o mundo para receber o mundo, dialogar com o mundo e aprender com o mundo. Então dentro do Sítio do Picapau Amarelo podia acontecer qualquer coisa. Podia acontecer a mitologia grega, tudo que acontecia no mundo, acontecia dentro do Sítio, mas passava por um filtro de brasilidade. Então eu acho que essa característica da gente estar aberto para receber as qualidades do outro - dizem também, aí eu não sei se faz parte das invenções dos escribas da época das navegações, mas a questão do canibalismo também tinha a ver com essa... Por exemplo, quando os índios comeram aquele padre sardinha lá, eles estavam na realidade compreendendo que dentro da antropofagia, você tinha uma forma de assimilar as qualidades do outro, se você mata um guerreiro e tal. Então assim, tem também essa outra parte que a gente não sabe bem se é assim, mas que tá dentro dessa mesma fundamentação. E na parte das dificuldades, eu acho que é um problema que se enfrenta no mundo inteiro e cada um diz se enfrenta mais que é o da construção das hegemonias, dentro dessa relação intermulticultural que você coloca, a construção de hegemonias ela é muito danosa, ela é o contrario do que eu vinha falando antes, porque ela tem como fim, vamos supor, por um motivo econômico, social, ela destruiu o diferencial do outro para poder ter naquele outro não uma sociedade com quem dialogar, mas uma sociedade pra consumir o que eu tenho pra vender, mesmo que ela vá produzir lá. Então a descaracterização das culturas que não é uma coisa nova, ela vamos dizer assim, é um problema pior. E esse problema se a gente observar bem, ele tem uma fonte - Existe um livro que eu acho que você poderia localizar esse livro em Portugal, e se localizasse eu queria uma cópia, que se chama o "livro da virtuosa benfeitoria" esse livro foi escrito pelo infante D. Pedro, que era o primeiro irmão daquele infante D. Henrique, a quem se atribuiu a construção da escola de sagras e tal, e esse infante D. Pedro, ele foi preparado pra governar, aliás, ele era o segundo irmão, porque primeiro irmão que era D. Eduardo, nasceu doente, podia morrer a qualquer momento e esse D. Pedro foi preparado pra governar e o outro nunca morreu. Então ele ficou um cara com uma compreensão das coisas muito grande e não assumiu o trono. Então ele, se não me engano, foi o primeiro que desenhou o mapa do mediterrâneo, andando a cavalo no norte do mediterrâneo, e de tanto andar ele percebeu que na época, isso no século XV, as potências na época faziam uma coisa muito errada, que era o saque, a invasão, e eles escreveram esse livro que ainda hoje é usado pelo FMI, por todas as coisas que fazem a tal da virtuosa benfeitoria, o que é isso? Ele explicava para o governante o seguinte: se você chega no Marrocos, na costa do Marrocos, você invade, quando você voltar lá novamente, eles estão armados, eles tentaram se armar pra se defender, agora se você for e se fizer uma benfeitoria, você oferecer coisas pra eles, eles vão se desarmar e você pode saquear o que você precisar de uma maneira muito mais branda. Então isso no mundo dos colonizadores, aprendeu muito bem e continuam fazendo. O que está acontecendo hoje, que é a grande novidade, que eu acho que nessa relação intermulticultural é legal a gente pensar, é uma construção de uma multipolaridade onde você saiu daquela coisa da guerra

fria, você saiu apesar dos EUA hoje serem um país que ainda tem a maior potência bélica e somado com a Inglaterra isso fica muito forte, mas você vê agora, nós tivemos recentes uma reunião na China dos BRICS, incluindo a África do Sul e tem outras configurações da relação com a África com o mundo árabe, e tá se desenhando um novo mundo e dentro desse novo mundo se a gente não quer que ele realmente vá pra bancarrota, a gente tem que aprender a respeitar as diferenças, conviver com as diferenças em prol de um mundo melhor pra todos. E só dá pra construir respeitando.

- Gostaria de expor mais alguma questão?

Eu tinha pensado diante do que você colocou do jogar e do brincar, colocar só um pouco do que eu penso sobre essa questão do exercício do brincar, como uma forma das sociedades se reconhecerem no momento em que elas estão, considerando que são formadas por seres humanos no momento dessa iniciação do ser humano, a importância do exercício do brincar. Então, o que eu coloquei como essa prática do se reconhecer no meio, na relação com o meio, o que eu tenho dentro de mim com o que tá fora, o que tá fora com o que eu tenho de mim, a tomada da consciência do si, que às vezes ela se dá no brincar. Essa chacina que aconteceu agora no RJ, naquela escola lá de Realengo, ela é um grande exemplo da ausência dessa tomada da consciência do si, quer dizer, o assassino nesse caso, ele é sempre o outro, como se ele tivesse entrando na escola como se fosse um jogo, quando a destruição do próprio corpo ela se dá na dimensão da totalmente virtual, quer dizer ele ao matar as crianças e se matar, ele tá matando o real, tá matando a realidade, pra ficar com a ficção. Então eu acho que o brincar, tem essa capacidade de produzir a distinção, aprender a distinguir as coisas, você aprender a distinguir quando tá brincando, a criança faz isso no dia a dia para poder se apropriar da realidade e para poder criar as condições de transformar, não só se apropriar porque senão só se apropriar, você fica naquele limite, mas a imaginação permite que você seja o transformador se você quiser. Então isso vai configurando um modelo mental que é o que produz a ética, considerando a ética aí eu fiz uma comparação na dimensão antropológica do lúdico, que a virtude comum, quer dizer no brincar, você identifica muito bem o momento da construção da ética dessa virtude comum, que é o que vai cair lá na primeira pergunta que você fez da dimensão antropológica e da moral que são os princípios de justiça de poder e tal, que tá dentro da cultura que é o elemento da dimensão antropológica, então eu acho que isso é uma coisa importante dentro desse questionamento que você fez, então eu queria só acrescentar isso daí, porque eu acho que como você tá focada no jogo no brincar você vai ver na entrevista que eu fiz com a PO nesse livro, ela coloca muito bem isso, inclusive essa coisa do brincar, é uma palavra que não está nas outras línguas, se você olhar no inglês é game, no espanhol é juego, você vai então brincar tem uma característica que extrapola inclusive o jogo onde as regras são estabelecidas, a liberdade do brincar está dentro do plano do imaginário, muito além do jogo, brincar é muito além do que jogar, então isso é uma coisa que eu acho muito importante.

ARTIGO

FLÁVIO PAIVA  
JORNALISTAHERMÍNIO BEZERRA  
FREI E TRADUTOR

SEG

BATISTA DELIMA  
ESCRITOR E PROFESSOR

TER

ROBERTO DAMATTA  
ANTROPÓLOGO

QUA

GERVÁSIO DE PAULA  
JORNALISTA

QUA

FLÁVIO PAIVA  
JORNALISTA

QUI

ISABEL LUSTOSA  
HISTORIADORA

SAB

XICOSÁ  
JORNALISTA

SAB

JOÃO UBALDO RIBEIRO  
ESCRITOR

DOM

PAULO COELHO  
ESCRITOR

DOM

# Dimensões do jogar e do brincar

A reflexão sobre o brincar na sociedade contemporânea é uma das linhas de abordagem do mestrado em Estudos da Criança, da Universidade do Minho, em Portugal. Foi para conversar acerca desse assunto que no sábado passado, 16, recebi em minha casa a mestrandia Luciene Silveira que, sob a orientação do professor Camilo Cunha, vem desenvolvendo em sua dissertação o conceito de cultura vinculado a jogo e brincadeira, como impulsores de criatividade, motricidade e sociabilidade.

O tema me encanta e está tratando por diversas angulações no meu livro "Eu era assim - Infância, Cultura e Consumismo" (Cortez Editora), o que fez com que a pesquisadora me procurasse para essa conversa a respeito do comportamento infantil, da necessidade de mais espaços para brincadeiras, da cultura lúdica e sua diversificação conforme a condição social, o contexto, os valores, as referências simbólicas, as expectativas e possibilidades da criança e suas potencialidades para o desenvolvimento integral, como alicerces da vida em sociedade.



cultura é a construção social da realidade. O que possibilita que o real seja configurado de diferentes modos. Cada povo, cada sociedade, cada civilização constrói a sua percepção de realidade, por meio da qual se sustenta culturalmente. Ao se relacionar com o mundo, agindo no coti-

integração das pessoas consigo mesmas e no convívio social. E através desse exercício que todo um conjunto de sensibilidades se desenvolve. Sensibilidades no que diz respeito à tolerância, à alteridade, à memória coletiva e à relação com o espaço e com o tempo. Então, considerando o jogo como leito natural do lúdico e a realidade construída como fruto da cultura, entendo essa rela-

outro. Salvo em circunstâncias específicas, geradoras de desconfiança, o estrangeiro sempre foi bem recebido no País.

Dos relatos do mercenário alemão Hans Staden, que teria escapado de rituais de antropofagia dos Tupinambá, aos textos de historiadores que contam do bispo Sardinha, devorado pelos Caeté, vemos o quanto sentimos necessidade de incorporar o diferencial externo para melhorar a nossa vida. Foi movido por essa noção que Monteiro Lobato criou o Sítio do Picapau Amarelo, como ambientação de brasilidade aberta ao diálogo com tudo o que se passa no mundo, de forma a apreender qualidades globais.

Combinei com a Luciene que compartilharia com você, leitor, os pontos principais da gravação que ela fez comigo e ela gentilmente concordou.

Ela quis saber inicialmente o que representa para mim o jogar e o brincar, na dimensão ontológica. Respondi que no plano do ser enquanto ser, jogar e brincar representa o lúdico, que é próprio da condição humana, independentemente de idade. Daí a importância da combinação da brincadeira com regras, que é o jogo, com a experiência espontânea do brincar, que se realiza exclusivamente ao sabor da imaginação.

E na dimensão antropológica? – ela perguntou. Respondi que, considerando as variações das características dos lugares e dos povos, jogar e brincar integram o âmbito da cultura, que também é própria da condição humana, em todas as suas fases. Uma boa ilustração para esse quê de memória biológica e social é a transfiguração da função de algumas armas, tais como o bumerangue, a espada e a pipa (arraia), quando convertidas em brinquedos.

Assim, o jogar e o brincar englobam nessas duas dimensões um estado complementar de ancestralidade, de experiência de tempo presente e de perspectiva evolucionar, cujos fluxos, percebidos ou não, constituem os vínculos inventivos para a exploração prática do real. É a imaginação possibilitando que a criança, mais do que assimilar o meio, desenvolva formas de interferir na sua relação com o ambiente em que vive.

Luciene Silveira quis que eu dissesse o que entendo por cultura e suas dinâmicas. Respondi que

diano, produzem interpretações do real que não necessariamente são as mesmas. Neste aspecto, precisamos separar o que há de comum no humano em si do que existe de diferente em sua visão desenvolvida a partir da trama da coletividade.

A história está cheia de exemplos de encontros e choques de realidades, modeladas por diferentes culturas. A realidade da civilização grega, fundada no pensamento refinado, nas leis, na arte, no esporte, na riqueza mitológica e nas ágoras, foi derrotada pela realidade romana, estruturada no poder bélico. A realidade dos preceitos sociais estabelecidos pela força da espiritualidade indiana foi dominada pela realidade inglesa, inspirada no princípio da pirataria. Os processos de ocupação das Américas e das Áfricas, decorrentes das grandes navegações, provam bem as diferentes realidades, definidas pelos modelos mentais de colonizadores e colonizados.

A pesquisadora da Universidade do Minho e eu estamos de acordo com o pensamento do filósofo francês Gilles Brougère, quando este diz que “é necessária a existência do social, de significações a partilhar, de possibilidade de interpretação, portanto, de cultura, para haver o jogo”. Ela fez um recorte no tema e me perguntou qual a relação entre jogo e cultura, na perspectiva educativa e formativa. Respondi que entendo essa perspectiva como definidora de fronteiras na preparação do ser social. É nela que se dá o aprendizado do ganhar e do perder, do aprender a esperar, enfim, do respeito aos padrões determinados nas regras do jogo.

A relação entre jogo e cultura tem grande importância na busca por uma sempre melhor

ção como condição de relacionamento e sentido de destino indispensáveis para que a humanidade realmente evolua.

Que caminhos ideais e que dificuldades eu observo quando penso em relação intermulticultural, me indagou Luciene Silveira. Respondi que o entrelaçamento de realidades concebidas por diferentes culturas ocorre à medida da percepção de existência de umas com as outras e na forma que elas se dispõem a se relacionar. A complementaridade, a inter-relação e a coacessibilidade são pontos fundamentais dessa questão. Os caminhos ideais passam pelo respeito à diversidade e pela reciprocidade das diferenças. A partir do momento em que um povo compreende que só tem a ganhar com a diferença do outro, tudo fica mais rico e mais harmonioso.

O registro do caráter de sociedade aberta brasileira vem desde o início da colonização, se considerarmos os relatos de antropofagia como recurso de assimilação das características positivas do

frente o problema das intensas e obstinadas tentativas de hegemonia, sejam econômicas, geopolíticas ou culturais. Os esforços para destruir o referencial do outro, apenas por gana de dominação, levaram o mundo ao atual estado de alerta social e ambiental. Entretanto, torna-se cada vez mais evidente que a reconstrução do planeta carece de compartilhamento. Não dá mais para ser apenas um dizendo o que os outros devem ser e fazer.

Para concluir reforçei a importância do jogar e do brincar como exercício de autoconhecimento e de tomada de consciência da noção de pessoa. Essa prática de se reconhecer na relação com o meio fortalece o sentido de apropriação da realidade construída e das condições de transformação dessa mesma realidade. A imaginação permite ao ser que joga e que brinca o arejar do dom de ressignificar a cultura, para que ele possa construir realidades, consolidando a virtude comum da ética e aperfeiçoando os parâmetros morais do respeito mútuo nas mais diversas realidades. ■