DIA DAS CRIANÇAS

FALE DEPRESSA:

Pedro tem o peito do pé preto, o peito de Pedro é preto, quem disser que o peito do Pedro não é preto, tem o peito mais preto que o peito de Pedro. Papim papa a papinha ; papa - a ao pé do Papão . Papinha, papa de pão . Se o Papim não papa a papa, o Papão papa o Papim. E o Papim já papa a papa, pra que não o pape o Papão.

Q U A D R I N H O S

Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados. 6905

FAÇA UM COLORIDO BEM BONITO!

BRINCADEIRAS

CABRA-CEGA

JOGADORES : 3 ou mais jogadores.
LOCAL : Ao ar livre.
COMO JOGAR : Deve ser sorteado um amiguinho para ser a cabra-cega. Os outros amiguinhos devem formar um circulo com as mãos dadas, a cabra-cega deve ficar dentro do circulo com os olhos vendados. O jogo começa com os amiguinhos perguntando para a cabra-cega:
- Cabra-cega de onde vieste?
- Do moinho de vento.
- Que trouxeste?
- Fubá e melaço.
- Dá-nos um pouquinho?
- Não.
- Então afasta-te.

Neste momento todos os coleguinhas devem largar as mãos e espalhar-se pelo campo fugindo da cabra-cega. Deve desafiá-la sem tocá-la.
Ouvindo os desafios a cabra-cega deve tentar tocar um dos amiguinhos.
Quando conseguir, o amiguinho que foi tocado se tornará a cabra-cega, começando assim tudo de novo.

DURO OU MOLE

JOGADORES : 3 ou mais jogadores
LOCAL : Ao ar livre, recreio, ou rua.
COMO JOGAR : É um jogo de pega-pega, só que quando alguém é pego, deve ficar imóvel, esperando outro salvá-lo, ou seja, tocar nele para que fique livre novamente. Na hora em que pegar alguém, o pegador diz: duro, e quando for salvo, o salvador diz: mole. A brincadeira acaba quando um coleguinha for pego mais de duas vezes.

PASSA ANEL

JOGADORES : 3 ou mais jogadores
LOCAL : Calçada ou degrau.
COMO JOGAR : Os coleguinhas sentam-se na beira das calçadas. Um deles, em pé, vai passar o anel. Ficam todos com as mãos postas no colo. O que dirige a brincadeira também conserva as mãos fechadas, em idêntica posição, escondendo o anel. Começa então a passá-lo. Vai fingindo que deixa o anel cair entre as mãos dos coleguinhas, um por um, enquanto isto vai cantando :

"Ele vai ele vem, já passou por aqui, com seu cavalinho comendo capim."
Ou "O anel vai na mão ele cairá ou não! O anel vai na mão ele cairá ou não!" e afinal, solta-o nas mãos do colega escolhido sem que os outros desconfiem. Feito isto ele se afasta, dá um sopro nas próprias mãos, abrindo-as e mostrando que o anel desapareceu. E assim perguntando:
- Quem tem o anel ?

Se o colega interrogado responder, por sorte, adivinhando a companheira que tem o anel, esta é que vai passá-lo na vez seguinte. Se não acertar, recebe tantos tapinhas quanto deseja o coleguinha que tinha o anel. Se o colega não acertar quem tem o anel, além de pagar prenda, recebe sentenças como esta :

- Que há de fazer ao dono da prenda?
- Há de ir dar um beijo na parede... etc.

GALINHA CHOCA

JOGADORES : 3 ou mais jogadores
LOCAL : Ao ar livre, recreio, ou rua
MATERIAL : Bola ou Lenço
COMO JOGAR : Cada criança deve fazer um circulo - *"choco"* - e ficar dentro dele. Uma das crianças, utilizando a fórmula abaixo, determinar que será a galinha choca:
"Uni duni tê salamê minguê o sorvete colorê foi escolhido por você"
A galinha choca corre com uma bola em volta dos *"chocos"*, disfarçadamente ela deixará cair a bola atrás de uma companheira. Esta deve pegar a bola e correr atrás da galinha choca; se conseguir tocá-la antes que entre no seu círculo ou *"choco"*, não será a próxima galinha choca. Caso contrário, passará a fazer o papel de galinha choca.

MAMÃE POLENTA

JOGADORES : 3 ou mais jogadores
LOCAL : Ao ar livre, recreio, ou rua
COMO JOGAR : Esta brincadeira é uma variação de pega-pega. Onde as crianças cantam a música para a mamãe polenta (criança escolhida para ser o pegador):

"Cadê o bolo?
O gato comeu.
Cadê o gato?
Está em cima do telhado."
A mamãe polenta pede uma escada para subir e ver o gato e quando sobe, escorrega e cai, todos dizem: "Bem feito, bem feito!" E saem correndo. Quem for pego pela mamãe polenta recebe um castigo.

COELHINHO SAI DA TOCA

JOGADORES : 8 ou mais jogadores
LOCAL : Ao ar livre, recreio, ou rua
COMO JOGAR : As crianças formam um grande circulo, divididas em trios: dois ficam de mãos dadas(formando a toca) e o terceiro fica no meio, representado o coelhinho. No centro do círculo ficam duas ou mais crianças que serão os coelhinhos sem toca. A um sinal combinado, todos os coelhinhos mudam de toca, e as crianças que estão no centro da roda tentam ocupar um dos lugares vagos. Os que ficarem sem toca irão para o centro, dando continuidade ao jogo.