

Livro de Jogos da
Chefe Cleusa Tozzato

JOGOS MOTORES PARA CRIANÇAS DE 10 a 12
ANOS

- 01 - Bastões ganhos
- 02 - Biga humana
- 03 - Bola ao campo
- 04 - Bola ao poste
- 05 - Bola ao triângulo
- 06 - Bola as casinhas
- 07 - Bola em ziguezague
- 08 - Bola de galo - Carrinho de mão
- 09 - A cavalo em vassoura - Cavalo e cavaleiros
- 10 - Círculo de corda - Cobra venenosa
- 11 - Combate de travesseiros - Corrida de saco
- 12 - Corrida a cavalo
- 13 - Corrida rotativa aos pulos - Dono da arena
- 14 - Croque humano
- 15 - Dez passes, ganha! - Gangorra humana
- 16 - Luta de pneumáticos - Luta de tração
- 17 - Luta de Três partidos - Pedra perdida
- 18 - Maça -
- 19 - Mergulhador de arco
- 20 - O poste humano - Puxa-puxa
- 21 - Quem erra, sela!
- 22 - Revezamento clássico
- 23 - Rugby infantil
- 24 - Saltos em coluna
- 25 - Sela corrente
- 26 - Submarino - Tração da corda
- 27 - Túnel aquático - Voadores
- 28 - Os ursos

- 29 - Vendedor de azeite
- 30 - Veneno
- 31 - Acusado
- 32 - Beliscador
- 33 - Berlinda
- 34 - Bola do tunel
- 35 - Bola em posição
- 36 - Bola errante
- 37 - Cabra-cega
- 38 - Cabra-cega (variante)
- 39 - Caçada
- 40 - O caçador de avestruz
- 41 - Caçador de tartarugas
- 42 - O caçador, o pardal e a abelha
- 43 - Caçador de ursos
- 44 - Cachorro e coelhinho
- 45 - Cachorro e osso

BASTÕES GANHOS

Dividem-se os jogadores em dois partidos ficando cada um num extremo de um campo de 30 x 15 m, dispersos à vontade. Em dois retângulos traçados nas extremidades do campo, um para cada partido, colocam-se seis bastões. Ao lado esquerdo dos retângulos desenham-se dois quadrados: as "prisões"

Dado o sinal de chamada de um dos partidos, saem os jogadores correndo com o fito de tomar os bastões que se encontram no retângulo do campo contrário.

Os jogadores deste procurarão prender as crianças do partido atacante, impedindo assim que os bastões sejam tomados. Decorrido alguns minutos do sinal de chamada será interrompido o jogo e nova chamada será feita entrando em ação o outro partido. Deste modo, os defensores passam a ser atacantes e vice-versa.

No momento da interrupção, o instrutor ou juiz verifica o número de jogadores aprisionados. Conta quantos bastões foram tomados e quantos jogadores foram apanhados aprisionados, valendo cada bastão dois pontos e cada prisioneiro um ponto.

Será considerado vencedor o partido que marcar o maior número de pontos.

obs.-

- a) os jogadores que forem presos ficarão sentados no quadrado do partido contrário;
- b) as crianças não poderão permanecer próximo aos respectivos retângulos aguardando os bastões; por isso os jogadores devem dispersar-se pelo campo.

BIGA HUMANA

Traçam-se duas linhas paralelas, distantes 15 m uma da outra; a linha de partida e a linha de chegada. As crianças dispostas em fileira formarão vários grupos de cinco jogadores e conforme mostra a fotografia. A criança menos robusta ocupará a posição "A".

Dado um primeiro sinal, os jogadores que estão nas posições B e C seguram os quadris dos companheiros D e E e colocam a cabeça na região mediana dorsal dos mesmos.

A criança que está na região posição "A" sobe nas costas dos jogadores B e C equilibra-se em pé, dando as mãos aos companheiros D e E.

A um segundo sinal, partem correndo em acelerado, esforçando-se todos para não deixar cair o jogador que se equilibra, caso em que o grupo será desclassificado.

Será considerado vencedor o grupo que atingir a linha de chegada, em primeiro lugar.

N.B.

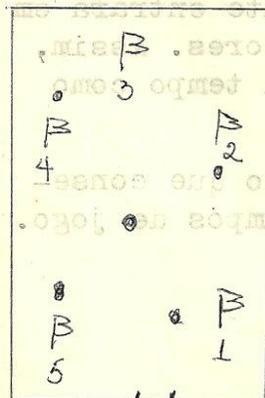
Este jogo destina-se a crianças de 7 a 9 e 10 a 12 anos.

(2)

BOLA AO CAMPO

Num dos extremos de um campo de 50 x 40 marcam-se linhas de partida - A e B - e a de chegada - C e D. No interior do mesmo, colocam-se cinco bandeirinhas de modo a formar um pentágono de seis metros de lado, numerados de 1 a 5 a começar pela direita, consoante mostra o esquema.

Os jogadores são divididos por sorteio em dois partidos. Um, o dos "batedores" e o outro, o dos "pegadores". Aquele que fica em coluna na linha de partida e esta dispersa-se à vontade pelo campo? O primeiro "batedor" segura um "beating", junto à bandeirinha 1 e tem à sua frente, a uma distância de três metros, no "posto de serviço", um companheiro, de posse de uma bola de ténis ou de borracha.



Dado o sinal de início, o jogador que está de posse da bola, atira-a levemente a uma pequena altura para o jogador que segura o "beating". Este esforça-se por rebater a bola, arremessando-a ao campo. Se não o conseguir na primeira vez, terá direito a duas novas tentativas; se errar a terceira, será considerado morto, retirando-se do jogo. Se ao contrário, conseguir rebater a bola regularmente, depõe o "beating" no chão e corre para a bandeirinha 2, em seguida para as 3, 4 e 5, passando sempre pelo exterior das mesmas, até atingir a linha de chegada, onde estará livre. Os pegadores, por seu lado, procuram segurar a bola rebatida, no ar. Isto conseguido, o batedor em ação será considerado morto. Em caso contrário, apanham a bola o mais rápido possível, passando-a aos companheiros, sem andar com ela na mão. Desde que, um pegador bem colocado recebe a bola, atira-a com o fim de atingir o batedor que estiver correndo: Se for tocado pela bola, o bate

(3)

dor será igualmente considerado morto; se não o for, continuará a corrida até a linha de chegada. O bate-dor quando na contingência de ser tocado pela bola, poderá estacionar junto a uma bandeirinha, ficando in violável. Em qualquer das hipóteses, a bola voltará ao jogador do posto de serviço e o jogo prossegue, entrando em ação o segundo bate-dor que procede de modo idêntico ao primeiro. Assim por diante. Quando a bola sair dos limites do campo, será avisado por um apito, dado pelo instrutor, e o bate-dor que estiver correndo deverá ficar retido junto à bandeirinha mais próxima.

Neste caso, também a bola voltará ao jogador do posto de serviço e o bate-dor seguinte entrará em ação.

Uma vez a bola posta novamente em jogo, o bate-dor retido na bandeirinha deverá continuar a corrida. Cada vez que um bate-dor morrer, o seguinte entrará em ação e um ponto será conferido aos pegadores. Assim, numa partida, cada grupo deverá jogar um tempo como bate-dores e o outro como pegadores.

Será considerado vencedor o partido que conseguir o maior número de pontos em dois tempos de jogo.

BOLA AO POSTE

Nos extremos de um campo de 20 x 15 m, colocam-se dois postes de salto de altura. Os jogadores divididos em dois partidos, que se distinguem por uma fita amarrada no braço esquerdo ou por um gorro, espalham-se à vontade pelo campo.

Cada partido marcará os seus pontos no poste - assinalado com a sua cor.

Dado o sinal de início, o instrutor atira a bola ao alto entre os jogadores. Aquele que conseguir apanha-la, arremessa-a a um companheiro e este a outro e assim sucessivamente até que um deles possa tocá-la no respectivo poste, marcando um ponto. Os adversários, por seu turno, esforçam-se por interceptar os passes e encaminhar a bola, por intermédio dos seus partidários, ao poste assinalado com a sua cor.

Após cada ponto recomeça o jogo.

Será considerado vencedor o partido que obtiver seis pontos em primeiro lugar.

obs.-

I - Considera-se falta:

- a) segurar ou empurrar o adversário;
- b) correr com a bola na mão;
- c) permanecer colado ao poste: a distância mínima é de um metro;
- d) atirar a bola contra o poste.

II- O partido que cometer três faltas será desclassificado, cabendo a vitória ao adversário.

III- Todas as vezes que a bola ficar "presa" entre dois ou mais jogadores, o instrutor ou juiz deverá atira-la ao alto.

BOLA AO TRIÂNGULO

Retângulo de 12 x 24 metros, divididos em dois campos iguais no extremo dos quais se traça um triângulo equilátero de 1,50 m de lado. No centro do campo em dois quadrados, conforme mostra o esquema.



O partido são formados por sete jogadores, sendo um guarda, dois defensores, dois atacantes, um centro e um ponteiro. O primeiro ficará junto ao triângulo, - no campo contrário; os segundos, ficarão no campo adversário, onde correrão a fim de impedir que os competidores apanhem a bola; os terceiros, no próprio campo de onde arremessarão a bola ao triângulo; o quarto, no quadrado central, sendo-lhe, entretanto, permitido percorrer todo o retângulo, só podendo avançar contra o outro "centro"; e o "ponteiro" que permanecerá no triângulo, recebendo a bola para marcar os pontos.

Dado o sinal de início, o instrutor arremessará a bola ao alto no quadrado central. Os dois centros, um de cada lado, tendo uma das mãos para trás, disputarão a posse da bola. O jogador que conseguir apanhá-la, irá batendo no chão e passá-la-á a um dos atacantes ou arremessá-la-á diretamente ao ponteiro. Cada vez que este apanhar a bola no ar, um ponto será marcado para o seu partido.

Enquanto os atacantes procuram fazer que a bola atinja o triângulo, os defensores, o centro e o guarda do partido contrário procuram impedir esse objetivo, correndo ou pulando para alcançar a bola. Se um deles o conseguir, deverá encaminhá-la para o triângulo de seu partido.

(5)

(Enquanto os atacantes procuram fazer)

Os atacantes defensores só poderão agir dentro do quadrante onde se acharem colocados. Ao guarda caberá sempre defender o triângulo.

Quando um partido fizer ponto, o instrutor procederá como no início do jogo. Fará o mesmo, se dois adversários segurarem, ao mesmo tempo, a bola: "bola presa".

Toda vez que a bola ultrapassar os limites do retângulo deverá ser posta em jogo pelo adversário - mais próximo do local por onde saiu. O arremesso será feito de fora do campo, mantendo-se o jogador além das linhas limítrofes. Mas se competir o lance ao ponteiro, este o fará dentro do triângulo.

Terminará o jogo após 20 minutos de execução, - em dois tempos iguais, com intervalo de 5 minutos, para descanso e troca de campo.

Será considerado vencedor o partido que marcar o maior número de pontos dentro do tempo estipulado.

obs.-

I - Considera-se falta:

- o ponteiro transpor ou pisar a linha do triângulo;
- os defensores ou atacantes saírem dos limites dos respectivos campos;
- o centro atacar outro adversário que não seja o outro centro;
- andar ou correr com a bola na mão;
- penetrar no triângulo ou pisar as linhas que o delimita;
- segurar o adversário, empurrar, dar trancos, ras-teiras ou praticar qualquer violência.

II - Penalidades:

- a bola será concedida ao adversário mais próximo aquele que cometeu a falta. Em caso de reincidência a penalidade será um arremesso livre. Este será feito, com ambas as mãos no local da falta, para qualquer jogador, com exceção do ponteiro;

b) quando um jogador incidir duas vezes na falta "f" o juiz deverá retirá-lo do campo, cabendo ao capitão do quadro designar um substituto. Nesta ocasião o capitão adversário poderá substituir um dos seus jogadores.

BOLA AS CASINHAS

Traçam-se dois círculos de um metro de diâmetro, distantes vinte metros um do outro. Em cada círculo, ficará um tripé representando a casinha armada com pedaços de galhos de árvores ou pequenos bastões de vinte centímetros de comprimento.

Quatro jogadores serão divididos em duas duplas, ficando dois adversários ao redor de cada círculo. A uma das duplas serão entregues por sorte, duas maças (defesa) ou bastão de bater. À outra, uma bola de tênis (atacantes)

Os jogadores munidos de maça, deverão segurá-la numa extremidade e conservar a outra no interior do círculo. Permanecerão ao lado das casinhas e os outros jogadores, atrás delas.

Dado o sinal de início, o jogador que estiver de posse da bola, atira-a com o fim de derrubar a casinha do círculo oposto ou a do próprio círculo, caso o jogador de defesa não esteja com a maça apoiada no interior do mesmo.

Se um dos jogadores que estiver com a maça conseguir rebater a bola, arremessando-a bem longe, deverá correr imediatamente até o círculo oposto, tocando o com a maça. De forma idêntica, procederá o seu parceiro que se encontra no círculo oposto. Ao chegarem ao meio do percurso tocam as suas maças, marcando assim um ponto.

Entretanto, se a bola rebatida cair próxima aos círculos e os defensores das casinhas não julgarem oportuno afastar-se, poderão aí permanecer, sendo a bola novamente entregue a um dos atacantes.

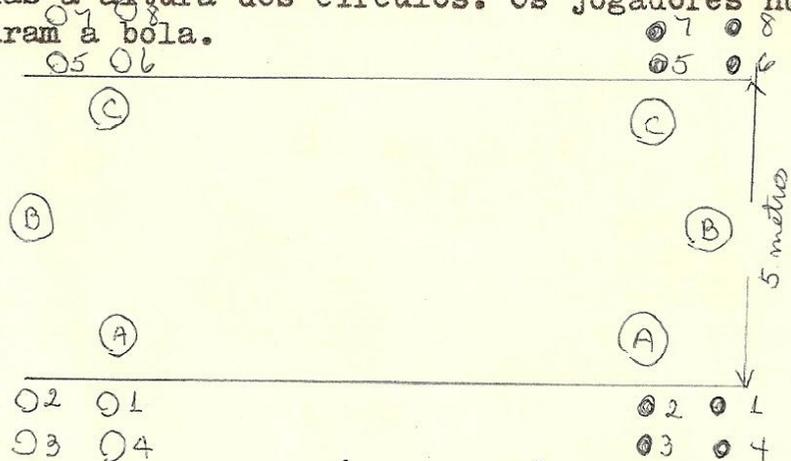
Todas as vezes que a casinha for derrubada, os jogadores trocam de posição, passando os atacantes a defensores e vice-versa. Caso a bola rebatida seja apanhada no ar pelos adversários, serão também permutadas as posições.

As casinhas não poderão ser derrubadas, desde que o jogador da defesa esteja com a maça apoiada no interior do círculo.

Será considerada vitoriosa a dupla que conseguir marcar seis pontos em primeiro lugar.

BOLA EM ZIGUEZAGUE

Traçam-se duas paralelas distantes cinco metros uma da outra. Entre elas desenham-se dois grupos de três círculos dispostos em forma triangular, conforme mostra o esquema. Dividem-se os jogadores em dois partidos. Cada partido compreende dois grupos iguais. Estes serão dispostos aos pares, do lado externo das paralelas à altura dos círculos. Os jogadores número 2, seguram a bola.



Dado o sinal de início, os números 1 correm e vão colocar-se no círculo A; os números 2 jogam-lhe a bola e vão colocar-se no círculo B; os números 1 devolvem a bola aos números 2 e vão permanecer no círculo C. Aqui recebem novamente a bola dos números 2 e jogam-na aos número 5. Em seguida, os número 6 correm ao círculo C e os número 5 jogam-lhes a bola, ao mesmo tempo que os número 1 e 2 vão ficar atrás dos números 7 e 8 que devem ocupar os lugares vagos à sua frente. Os números 3 e 4 que avançam um passo à frente, com a saída dos números 1 e 2. Assim prossegue o jogo, constando de uma partida de ida e volta.

Será considerado vencedor o partido cujos jogadores retomarem as posições iniciais em primeiro lugar.

BRIGA DE GALO

Dispoem-se as crianças em duas fileira, distanciadas um metro uma da outra. Os jogadores tomam a posição de cócoras, com os antebraços flexionados e as palmas das mãos voltadas para a frente.

Dado o sinal de início, os jogadores de uma das fileiras começarão o desafio dizendo:

- Qui-ri-quiiii ... Galo valente esta aqui!

Ao que os outros responderão:

- Valente nada! ... Valente sou eu! ...

Começa então a luta, aproximando-se uns dos outros e procurando derrubar o adversário, empurrando-o tão-somente com as mãos. Toda criança que for derrubada será declarada vencida, sendo desclassificada a que se levantar durante o combate.

Será considerado vencedor o partido que conseguir eliminar o maior número de adversário.

CARRINHO DE MÃO

Traçam-se duas linhas paralelas a uma distância de cinco metros uma da outra: a linha de partida e a linha da chegada.

Os jogadores formam duas fileiras, uma atrás da outra.

A um primeiro sinal, os jogadores que estiverem na fileira da frente apóiam as mãos no solo, estendendo ao mesmo tempo as pernas para trás.

Os jogadores da retaguarda elevam as pernas dos companheiros, ficando entre elas e segurando-as à altura do joelho. A um segundo sinal, os jogadores correm em direção à linha terminal.

Será considerado vencedor o par que atingir a linha de chegada em primeiro lugar.

obs.- Os jogadores que caírem durante a corrida serão desclassificados.

b) os jogadores da retaguarda não poderão largar as pernas do companheiro, sob pena de desclassificação.

A CAVALO EM VASSOURA

Dispõem-se os jogadores aos pares na linha de partida. Um representará "o cavalo" e o outro o "cavaleiro", usando-se para a montaria deste uma vassoura de palha. O jogador que representa o cavalo segurará o cabo da vassoura e o outro o "cavaleiro", deverá sentar-se na vassoura, o mais perto possível do cabo, colocando nele os dois pés e segurando-o com as duas mãos. Cada par terá à sua frente, a uma distância de vinte metros, uma cadeira ou bandeirinha.

Dado o sinal de início, partem correndo os "cavalos", puxando a vassoura. Contornam a respectiva cadeira ou bandeirinha e voltam à linha de partida, considerando-se desclassificado o par cujo "cavalo" desatrelar ou cair da vassoura.

Será considerado vencedor o par que chegar em primeiro lugar.

obs.-

Este jogo destina-se a criança de 4 a 6 e 10 a 12 anos.

CAVALO E CAVALEIROS

Agrupam-se os meninos em dois partidos. Cada partido, por sua vez, será subdividido em duas turmas de igual número: cavalo e cavaleiros. Os cavalos colocam-se um atrás do outro, o primeiro com o corpo inclinado para a frente, apoiando-se numa cadeira; o segundo toma a mesma posição, apoiando-se no primeiro e assim por diante. Os cavaleiros ficarão em coluna, à retaguardados cavalos, a uma distância de oito metros.

Dado o sinal de início, o primeiro cavaleiro monta no último cavalo, procurando chegar rapidamente ao primeiro e ceder lugar aos outros que montam sucessivamente, de tal modo, que, quando o primeiro cavaleiro alcançar o primeiro cavalo, o último esteja também montado.

Será considerado vencedor o partido cujos cavaleiros montarem em primeiro lugar.

obs.-

Considera-se falta:

Quanto aos cavalos:

- a) ceder ao peso dos cavaleiros;
- b) deixar de apoiar-se no companheiro da frente;
- c) cair.

Quanto aos cavaleiros:

- a) tocar os pés no chão, depois de montado;
- b) cair.

CÍRCULO DE CORDA

Com uma corda de oito metros de comprimento, - amarrada pelas extremidades, forma-se um círculo dentro do qual ficam seis jogadores que dão as costas para o centro. Estarão a igual distância um do outro, - segurando a corda à altura dos quadris.

À frente de cada um, haverá um saquinho de areia, ou outro objeto qualquer, a um metro de distância.

Dado o sinal de início, os jogadores flexionando o corpo e caminhando, procurarão apanhar o objeto à sua frente.

Será considerado vitorioso o jogador que conseguir o objetivo visado, em primeiro lugar.

COBRA VENENOSA

Traça-se no chão ou faz-se com dez a quinze - garrafas de madeira, um círculo. Em torno ficarão as crianças de mãos dadas.

Dado o sinal de início, os jogadores, fazendo a roda girar depressa, puxarão uns aos outros a fim de fazer com que os companheiros derrubem uma ou - mais garrafas sendo, assim, excluídos do jogo. à - proporção que o número de jogadores for diminuindo deverá o instrutor ir restringindo o círculo de garrafas. Quando restarem somente duas crianças, deverão elas passar para o centro do círculo que será reconstituído novamente.

Será considerado vitorioso o jogador finalista que fizer o adversário derrubar uma ou mais garrafas.

COMBATE DE TRAVESSEIROS

Sobre um toro de madeira fixo ou colocado em dois cavaletes de um metro de altura, montam os contendores, defrontando-se. Seguram com as mãos um travesseiro de algodão ou paina. Sob a trave, faz-se um pequeno monte de areia.

Dado o sinal de início, os jogadores começam a combater desferindo golpes no adversário.

Será considerado vencedor aquele que fizer com que o adversário, perdendo o equilíbrio, caia da trave.

CORRIDA DE SACO

Dispõem-se os jogadores em fileira, sobre a linha de partida e distanciados um metro um do outro. A cada concorrente será entregue um saco, dentro do qual colocará as pernas, amarrando-o na cintura com um barbante.

A linha de chegada, paralela à de partida, estará a vinte metros de distância.

Dado o sinal de início, os jogadores saem correndo o mais depressa possível, evitando progredir por meio de saltos sucessivos, caso em que serão desclassificados.

Será considerado vitorioso o jogador que atingir a linha de chegada, em primeiro lugar.

obs.

Para variar, os jogadores poderão só correr ou só saltar.

CORRIDA A CAVALO

Os jogadores divididos em dois partidos, são dispostos em duas colunas, separadas uma da outra pelo espaço de três metros. A quinze metros das colunas faz-se a marca de apeio. Nesta, ficarão os jogadores iniciais: os números 1 de cada coluna.

Dado do sinal de partida, os jogadores iniciais correm em direção à sua coluna, carregam nas costas os jogadores número 2, e voltam o mais depressa possível ao ponto de saída ao mesmo tempo que os outros avançam um passo. Os jogadores número 2, uma vez chegados ao ponto de apeio, voltam em busca dos número 3, que ocuparam seus lugares à frente da coluna a fim de transportá-los. E assim prossegue o jogo até que toda a coluna tenha sido transportada.

Será considerada vitoriosa a coluna cujo par, cavalo e cavaleiro, atingir em primeiro lugar a marca de apeio.

obs.-

- a) se durante a corrida um dos jogadores cair, cavalo, cavaleiro ou ambos, a posição correta deve ser retomada imediatamente.
- b) uma vez terminada a sua tarefa os jogadores deverão permanecer em coluna, atrás da marca de apeio;
- c) para tornar o jogo variado, destacam-se crianças de 10 e 12 para cavalos e 4 e 6 para cavaleiros. Neste caso, revezam os pares e não os jogadores, como no texto.

CORRIDA ROTATIVA AOS PULOS

Os jogadores, dispostos em duas ou várias colunas, separadas por um espaço de dois metros uma da outra, ficam atrás da linha de partida. Paralela a esta e distante 15 metros, traça-se a linha de chegada.

Dado o sinal de início, o primeiro jogador de cada coluna que está sobre a linha de partida com os pés unidos, salta para a frente e assim continua saltando até atingir a linha de chegada e volta correndo ao ponto de partida. Bate na mão estendida do companheiro seguinte, que tomou o seu lugar à frente da coluna, indo, depois, postar-se atrás do último jogador do seu grupo.

Ao receber a batida na mão, o segundo jogador procede de maneira idêntica ao primeiro. E assim sucessivamente.

Será considerada vitoriosa a coluna cujo último jogador, atingir a linha de chegada, regressar ao ponto de partida, em primeiro lugar.

.....

DONO DA ARENA

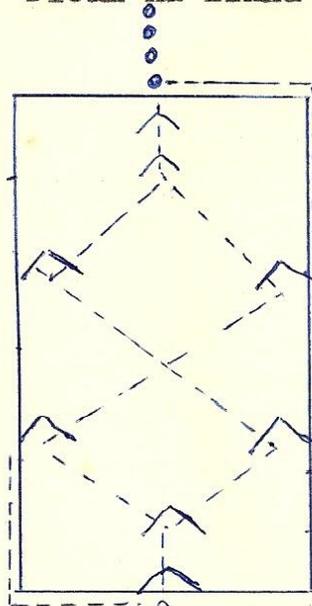
Traça-se uma circunferência de um metro e meio de diâmetro. No centro ficam dois jogadores de braços cruzados sobre o peito, apoiando-se somente em um dos pés pois o outro deverá ficar levantada com ligeira elevação do joelho.

Dado o sinal de início, começam os jogadores a pular, trancando-se com os ombros a fim de forçar o adversário a sair do círculo ou pisar na linha demarcatória, sendo desclassificado o contendor que cair ou tocar o pé no chão.

Será considerado vitorioso o jogador que conseguir o objetivo visado.

CROQUE HUMANO

Nove jogadores permanecem com as pernas afastadas lateralmente, na disposição que indica o esquema. Os demais divididos em duas colunas de igual número, ficam na linha de partida.



Dado o sinal de início, saem os primeiros jogadores de cada coluna e, passando por entre as pernas dos companheiros, seguem o trajeto assinalado do esquema. Terminando o percurso, voltam ao seu lugar e batem na mão estendida dos segundos jogadores, que ocuparam seu lugar à frente da coluna. Isto feito, vão permanecer atrás do último jogador do seu partido. Os demais jogadores repetem a ação dos iniciantes.

Será considerado vitorioso o partido cujo último jogador passar a última criança em posição de afastamento lateral, em primeiro lugar.

obs.-

- os jogadores que permanecem em afastamento lateral não devem deslocar-se;
- os jogadores que passam por entre as pernas dos companheiros não devem deslocá-los, tocando-os ou empurrando-os;
- para tornar o jogo mais interessante destacam-se, para representar os "arcos" crianças de 10 e 12 anos e para as "bolas" crianças de 4 e 6 anos.

LUTA DE TRÊS PARTIDOS

Com giz ou cal, traça-se um retângulo ou um quadrado em cada um dos quatro cantos do salão ou campo de jogos. Um deles ficará vago e constituirá a "prisão". Em cada um dos outros permanece um capitão com seus comandados.

Dado o sinal de início, os três partidos já organizados virão para o centro. Os jogadores, segurando-se pelas mãos, procurarão arrastar os adversários para a "prisão". É bastante colocar um dos pés no interior do círculo para ser considerado detido.

Será considerado vencedor o partido que conservar o maior número de jogadores livres, após determinado tempo de jogo.

PEDRA PERDIDA

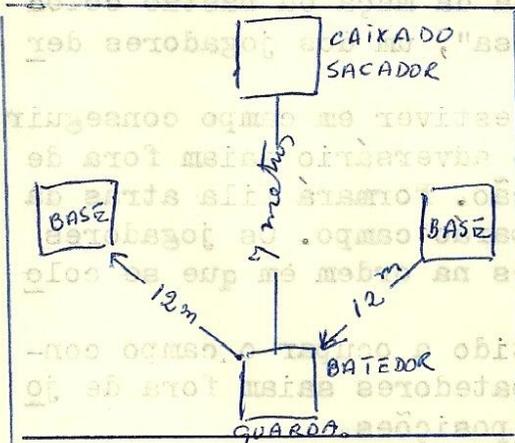
Dividem-se os jogadores em dois partidos que se defrontam, em colunas, ficando o primeiro jogador na borda da piscina ou do tanque de vadear, em cujo fundo se atira uma pedra.

Dado o sinal de início, o primeiro jogador de cada coluna atira-se na água e nadando ou tentando nadar, dirige-se para o centro da piscina. Aí deverá mergulhar uma ou várias vezes com o fito de apanhar a pedra e levá-la acima da cabeça. Aquela que conseguir, marcará um ponto para o seu partido. Em seguida, submerge a pedra novamente. Os jogadores iniciais, uma vez terminada a sua tarefa, deixam a piscina tomando caminhos opostos de modo a formar um ângulo reto com as respectivas colunas, e vão permanecer atrás do último jogador do seu partido. Ao ser levantada a pedra, atiram-se os segundos jogadores e repetem a ação dos seus antecessores. Assim por diante.

Será considerado vencedor o partido que conseguir o maior número de pontos.

MAÇA

Traça-se o campo de acordo com o esquema. Na "casa" ficarão seis clavas em duas fileiras de três. Dividem-se os jogadores em dois partidos, ficando um, em cada coluna atrás da "casa": os dos "batedores", e o outro disperso pelo campo, tendo um guarda e um sacador: os dos jogadores do campo. O sacador ocupará o quadrado a sete metros da casa, cabendo-lhe a função de derrubar as clavas com uma bola de borracha.



Os partidos tirarão a sorte para decidir qual deverá ficar em campo, ao começar o jogo.

Dado o sinal de início, o sacador atira a bola para derrubar as clavas, enquanto o batedor, tendo a maça ou bastão atravessado à frente delas, procurará rebater a bola atirando-a o mais longe possível. Os jogadores de campo ou o guarda, caso a bola tenha sido rebatida, enviarão esforços para apanhá-la e atirando-a derrubar as clavas.

Todo o jogador que, de posse da bola, julgar oportuno enviá-la ao guarda, deverá fazê-lo pois a este será permitido derrubar as clavas, tocando-as com a bola, sem atirá-la. Se, nesse espaço de tempo, o batedor conseguir correr até uma das bases, direita ou esquerda e voltar, colocando a ponta da maça ou bastão na casa, antes da queda das clavas, fará

um ponto.

Entretanto, o batedor, achando conveniente não se afastar da casa, aí permanecerá. Neste caso, a bola será enviada ao sacador que, novamente, alvejará as clavas.

O batedor estará fora do jogo toda a vez que:

- uma clava for derrubada;
- a bola rebatida for apanhada no ar por qualquer jogador;
- não estando a ponta da maça ou bastão colocada dentro da "casa", um dos jogadores derrubar uma clava.

Quando o partido que estiver em campo conseguir fazer que três batedores do adversário saiam fora de jogo, alternar-se-á a posição. Formará fila atrás da casa, enquanto o outro ocupará o campo. Os jogadores da nova fila serão batedores na ordem em que se colocarem atrás da casa.

Quando o segundo partido a ocupar o campo conseguir fazer com que três batedores saiam fora de jogo, trocam-se novamente as posições.

Os jogadores ocuparão sempre lugar certo na coluna, a fim de ter oportunidade de jogar como batedores.

Será considerado vitorioso o partido que obtiver o maior número de pontos em ambas as posições.

QUEM ERRA, SELA !

Dispõem-se os jogadores em círculo, separados um do outro pela distância de dois metros. A um deles entrega-se uma bola.

Dado o sinal de início, o jogador que estiver com a bola arremessa-a-ao companheiro da esquerda, - com balanceamento dos braços estendidos à frente do corpo. Este, por sua vez, repete a ação do primeiro, passando-a com rapidez. E assim sucessivamente. Mas se algum jogador não apanhar a bola no ar ou arremessa-la mal, deverá "selar", ficando com as pernas afastadas lateralmente, mãos apoiadas nos joelhos, a cabeça baixa. Em seguida o jogador da direita pula o companheiro apoiando as mãos no dorso. Assim procedem os demais, correndo sempre em círculo. Quando todos tiverem pulado, recomeça-se o jogo pelo jogador que estiver à direita daquele que cometeu a falta. Depois de selar, o jogador faltoso será excluído.

Terminará o jogo quando restarem apenas três jogadores que serão considerados vencedores.

-.--.-.-.-.-.-.-
REV

REVEZAMENTO CLÁSSICO

Traçam-se duas linhas paralelas, separadas uma da outra pelo espaço de 100 m; a linha de partida e a linha de chegada. A vinte e cinco metros da linha de partida, traça-se a primeira área de revezamento, representada por um retângulo de quatro metros de base, por dois de altura, dividido transversalmente em quatro partes iguais. Outras duas áreas serão traçadas, iguais à primeira e distantes também vinte e cinco metros uma da outra. Os jogadores em número de 16 são divididos em quatro grupos, A, B, C, e D. Um jogador de cada grupo ficará na linha de partida, munido de um bastão. Os restantes permanecerão nas áreas de revezamento.

Dado o sinal de início os jogadores munidos de bastão, correm em direção aos seus companheiros da primeira área de revezamento, e dentro desta, entregam-lhes o bastão, ocupando os seus lugares. Estes, ao receberem o bastão, correm em direção à segunda área e procedem de modo idêntico. Os jogadores da segunda área correm com o bastão e entregam-no aos partidários da terceira área, ocupando também os seus lugares. Estes, por sua vez, correm à linha de chegada, terminando o jogo.

Será considerado vitorioso o partido cujo último corredor, atingir a linha de chegada, levantar o bastão acima da cabeça, em primeiro lugar.

RUGBY INFANTIL

Num retângulo de 35 x 20 m traça-se uma linha central, paralelas às linhas terminais do campo, dividindo-o ao meio. Dispõem-se os jogadores em duas fileiras que se defrontam de cada lado da linha divisória, a uma distância de dois metros desta. Entre as fileiras ficam dois jogadores contrários, de costas voltadas para os companheiros. Todos os jogadores ficam com as pernas afastadas lateralmente e com as mãos apoiadas nos joelhos. A bola ficará no chão entre os dois adversários centrais.

Dado o sinal de início, os jogadores que estão junto à bola procuram agarrá-la e passá-la por entre as pernas a um companheiro da retaguarda, que deverá pegá-la com as duas mãos, e sair correndo, a fim de atingir com a bola na mão, a linha final de campo, - contrário. Aí tocará a bola no chão, levantando-a em seguida acima da cabeça. Isto feito, um ponto será - marcado para o seu partido.

Durante a partida, no entanto, os seus adversários procurarão tocá-lo. O jogador que conseguir terá direito a um passe livre. Daí a vantagem de receber a bola e passá-la o mais rápido possível a um companheiro. Os adversários por sua vez, esforçam-se a fim de interceptar a bola e marcar ponto para o seu partido. Após cada ponto marcado recomeça o jogo.

Sera considerado vencedor o partido que conseguir o número de pontos previamente estipulado, em - primeiro lugar.

obs.-

a) os jogadores não poderão bater a bola no - chão ou encobrir o adversários agarrando no vamente a bola;

b) cada vez que a bola sair dos limites do cam - po deverá ser entregue a um jogador contrá-

rio aquele que ocasionou a saída, para um passe livre;

c) uma vez atingida a linha final do campo con - trário, o jogador estará livre de ser toca do pelo adversário.

Dado o sinal de início, os jogadores que estão junto à bola procuram agarrá-la e passá-la por entre as pernas a um companheiro da retaguarda, que deverá pegá-la com as duas mãos, e sair correndo, a fim de atingir com a bola na mão, a linha final de campo, - contrário. Aí tocará a bola no chão, levantando-a em seguida acima da cabeça. Isto feito, um ponto será - marcado para o seu partido.

Durante a partida, no entanto, os seus adversários procurarão tocá-lo. O jogador que conseguir terá direito a um passe livre. Daí a vantagem de receber a bola e passá-la o mais rápido possível a um companheiro. Os adversários por sua vez, esforçam-se a fim de interceptar a bola e marcar ponto para o seu partido. Após cada ponto marcado recomeça o jogo.

Sera considerado vencedor o partido que conseguir o número de pontos previamente estipulado, em - primeiro lugar.

obs.-

a) os jogadores não poderão bater a bola no - chão ou encobrir o adversários agarrando no vamente a bola;

b) cada vez que a bola sair dos limites do cam - po deverá ser entregue a um jogador contrá-

SALTOS EM COLUNA

Divididas em igual número, as crianças formam duas colunas. Colocam a mão esquerda sobre o ombro esquerdo do companheiro da frente e com a mão direita lhe seguram o pé direito. A cinco metros de distância colocam-se duas bandeirinhas.

Dado o sinal de início, as colunas deslocam-se para a frente, saltando os jogadores somente no pé esquerdo. Contornam a bandeirinha e regressam ao ponto de partida.

Será considerada vitoriosa a coluna que, voltando ao ponto de partida retomar a posição inicial em primeiro lugar, sem cometer nenhuma falta.

obs.-

- a) considera-se falta soltar o pé ou a mão que devem ficar presos;
- b) os jogadores devem se esforçar para dar pulos ap mesmo tempo a fim de evitar a progressão por arrancos.

SELA CORRENTE

Dividem-se os jogadores em duas colunas, separadas uma da outra pelo espaço de três metros. O primeiro jogador de cada coluna ficará na linha de partida e terá, à sua frente, a uma distância de três metros, um saquinho de areia ou a primeira marca.

Dado o sinal de início, saem correndo os primeiros jogadores e vão ficar junto à marca, com as pernas afastadas lateralmente, mãos apoiados nos joelhos, cabeça abaixada e com o lado esquerdo do corpo voltado para a sua coluna. A seguir, o segundo jogador pula o primeiro, apoiando as mãos no dorso do companheiro. A três metros deste toma a posição de selar, igual a do companheiro inicial. O terceiro repete a ação do segundo e assim, sucessivamente, até ao último jogador que pulará todos os companheiros.

Será considerado vencedor o partido cujo último jogador pular o penúltimo em primeiro lugar.

obs.-

Sendo reduzido o número de jogadores o jogo poderá constar de ida e volta. Neste caso, a coluna que retomar a posição de início, em primeiro lugar, será considerada vencedora.

SUBMARINO

Os jogadores divididos em dois partidos, são dispostos em duas colunas. O primeiro jogador de cada coluna ficará na borda do tanque que de vadear ou da piscina.

Dado o sinal de início, os jogadores iniciais atiram-se à água e avançam, nadando ou mergulhando uns três metros; fazem meia volta e ficam na posição de afastamento lateral. Em seguida, atiram-se os segundos e mergulham passando entre as pernas dos primeiros. Terminada a passagem ficam em afastamento lateral, atrás dos primeiros, para a formação de um túnel submarino. Terminada a tarefa dos segundos atiram-se os terceiros. E assim por diante.

Será considerado vencedor o partido que formar a coluna em primeiro lugar.

obs.-

A fim de facilitar a formação do túnel, os jogadores poderão apoiar as mãos nos ombros dos companheiros.

-.--..-.-.-.-.-

TRAÇÃO DA CORDA

As crianças, formando duas colunas fronteiras, seguram uma corda. No ponto em que as colunas se tocam, será traçada uma linha perpendicular aos jogadores; a linha média. A uma distância de quatro metros do último jogador de cada coluna risca-se a linha de vitória.

Dado o sinal de início, os jogadores puxam a corda esforçando-se em arrastar os adversários até a linha de vitória.

Será considerado vencedor o partido que atingir o fim visado.

TÚNEL AQUÁTICO

Dividem-se as crianças em dois partidos, distantes um do outro três metros dentro do tanque de vadear ou da piscina. Os jogadores ficarão separados entre si, pelo espaço de um braço estendido à altura do ombro e com as pernas afastadas lateralmente representando um túnel.

Dado o sinal de início, os primeiros jogadores, fazendo meia volta, mergulham a fim de atravessar o túnel.

Terminada a travessia, voltam aos seus lugares, nadando ou esforçando-se para nadar. Aqui chegando, batem na mão estendida do companheiro seguinte, retomando em seguida a posição primitiva. Os segundos jogadores, ao receberem a batida, vão a frente da coluna nadando ou esforçando-se para nadar, mergulham e repetem a ação dos primeiros. E assim sucessivamente.

Será considerado vencedor o partido cujo último jogador, depois de ter feito a travessia, levantar em primeiro lugar, a mão direita do companheiro inicial.

-.--..-.-.-.-.-

VOADORES

Traçam-se duas linhas paralelas distantes 15 m uma da outra. a linha de partida e a linha de chegada.

As crianças dispostas em fileiras, formarão vários grupos de quatro jogadores dispostos conforme mostra a fotografia. A criança mais robusta ocupará a posição "A" e a menos robusta a posição "B".

Dado um primeiro sinal, o jogador que está na posição "B" apóia os braços nos ombros externos dos jogadores "C" e "D". Estes dão os braços enquanto a criança "A" levanta a perna do jogador "B" colocando os pés de "B" sobre os seus ombros.

A um segundo sinal, correm acelerado em direção

à linha de chegada, sem deixar cair o companheiro -
que está alçado, pois caso contrário o grupo será -
desclassificado.

Será considerado vencedor o grupo que atingir
a linha de chegada em primeiro lugar.

N.B. Este jogo destina-se a criança de 7 a 9
e 10 a 12 anos.

Riscam-se ou formam se dois círculos concêntri-
cos. O diâmetro do círculo interno deverá estar de -
acordo com o número de jogadores e o do círculo exter-
no será quatro metros maior que o primeiro. Os joga-
dores serão divididos em dois partidos equivalentes
em força a dos "ursos", e o dos "saltadores". Dois
adversários tirarão a sorte. O partido que perder se-
rá o dos "ursos", que deverão permanecer no círculo
interno, formados em roda, com as espáduas e a cabe-
ça levemente curvadas e com os braços entrelaçados
no pescoço de seus companheiros. Um dos jogadores des-
te grupo, representará o "guarda dos ursos" e ficará
no terreno compreendido entre os dois círculos. Os
"saltadores" ficarão contornando à vontade o círculo
externo.

Dado o sinal de início, os "saltadores" procu-
ram montar nas costas dos "ursos", o que o "guarda"
tentará impedir, tocando-os. Poderão ser tocados to-
dos os "saltadores" que estiverem com os pés ou com
um dos pés no espaço compreendido entre os dois cír-
culos, que seja no momento de montar ou de desmontar,
ou ao caírem do dorso dos "ursos". Tal toque acarreta
a troca de papéis dos partidos passando os "ursos" a
"saltadores" e vice-versa. Quanto ao jogador tocado,
será excluído.

Os "saltadores" não poderão permanecer montados
indefinidamente. Devem descer e tentar novos saltos.

Será considerado vencedor o partido que conse-
var o maior número de jogadores, após troca de posi-
ção.

obs.-

Para que os "ursos" suportem o peso dos "salte-
adores" deve ser determinado o número máximo dos que
podem montar ao mesmo tempo, eliminando-se os extra-
numerários.

VENDEDOR DE AZEITE

As crianças, destacadas em grupos de três, formam fileiras sobre a linha de partida. Paralela a esta e distante trinta metros, traça-se a linha de chegada.

Dado o sinal de início, o jogador central de cada grupo flexiona as pernas e, colocando as mãos por baixo das coxas, segura o pulso esquerdo com a mão direita na altura dos joelhos. Os companheiros do lado passam o seu braço nos arcos formados pelos braços do jogador central, erguem-no e transportam-no correndo, sem abandonar durante o trajeto a posição adotada.

Será considerado vitorioso o grupo que atingir a linha de chegada em primeiro lugar.

VENENO

As crianças voltadas para o centro, formam um círculo.

Ao som de um piano, um dos jogadores, tendo um objeto qualquer nas mãos, passa-o ao companheiro da esquerda. Este ao seguinte e assim sucessivamente. Em dado momento, a música será interrompida e o jogador que estiver de posse do veneno deverá ser eliminado.

Novamente o piano se fará ouvir e os jogadores continuarão a fazer a passagem até que, interrompida novamente a música, seja eliminado outro jogador.

Enquanto se ouvir a música não poderá o jogador recusar o objeto que lhe for posto na mão, mas será excluído se o receber depois de parar a música.

Terminará o jogo quando forem eliminados todos os jogadores, exceto o último, que será considerado vitorioso.

obs.-

Na falta de piano, o instrutor poderá usar um apito ou um gongo dando um intervalos irregulares o sinal que interromperá a passagem do "veneno".

Poderá também o instrutor designar duas ou mais crianças que ficarão cantando no centro do círculo e que, a um sinal convencional, interromperão o canto.

4 a 6 anos

ACUSADO

Preparação:

Dividem-se as crianças em dois partidos, com dois capitães respectivamente. Os jogadores de um dos dois grupos, ficarão no pique, escondidos os restos com o antebraço esquerdo, enquanto os adversários se dispersam à vontade.

Evolução:

Dado o sinal de início os jogadores do pique contam em voz alta até 20. Nesse interim, os adversários escondem-se.

Terminada a contagem saem à procura dos inimigos. Quando um jogador avistar um adversário, gritará de forma que os seus companheiros possam ouvir.

- Acusado "Fulano" em "tal lugar"!

Se realmente o acusado estiver no lugar apontado, deverá sair em perseguição dos jogadores do partido contrário que deverão refugiar-se no "pique".

Caso não esteja, permanecerá no seu esconderijo até que lhe descubram o nome e o local.

Alternar-se á posição dos grupos, quando todos forem achados, Toda a vez que um jogador acusado conseguir tocar em um adversário, marcará um ponto para o seu grupo.

Final.

Será considerado vencedor o partido que, depois de alternadas as posições, contar maior número de pontos.

(31)

BELISCADOR

As crianças formam um semicírculo. Terão à sua retaguarda a uma distância de 20 metros, o pique, e à sua frente, distante, três metros, um jogador escolhido por sorteio: o capitão.

Dado o sinal de início, o capitão vai andando para a frente, devagarinho, sem olhar para trás ao mesmo tempo que o jogador de um dos extremos dá um leve beliscão no braço do segundo. Este, por sua vez, no braço do terceiro. E assim por diante até que o último jogador beliscado dá um grito sendo imitado pelos demais. Nesse momento os jogadores debandam perseguidos pelo capitão. Os que forem agarrados antes de atingir o pique, serão eliminados.

Sendo elevado o número de jogadores, poderá haver dois ou mais capitães.

Final:

Terminará o jogo quando todos os jogadores tiverem sido excluídos, sendo considerado vencedor o último capitão.

(32)

BERLINDA

Preparação

Jogadores sentados na sala ou no campo, exceto dois: um que permanece em pé e outro que se reretira e ficará na berlinda.

Evolução:

A criança que está de pé, aproxima-se dos jogadores e, um por um, vai indagando o motivo pelo qual o companheiro "está na berlinda".

Serão fornecidos dados fisionômicos, caracteres morais, intelectuais, hábitos, etc.

Findo o interrogatório, chama-se o ausente e transmitem-se-lhe as respostas recebidas, sem declarar os autores.

Dos caracteres dados, destacará um, sendo então substituído na "berlinda" por aquele que o proferiu, passando em seguida a ouvir as impressões para nova escolha.

Final:

Terminará o jogo quando declinar o interesse.

BOLA AO TUNEL

Preparação

Divididas em igual número, as crianças formam duas colunas. Manter-se-ão com tronco flexionado para a frente e com as pernas ligeiramente afastadas. Ao primeiro jogador de cada coluna entrega-se uma bola.

Evolução:

Dado o sinal de início, o primeiro de cada grupo passará a bola por entre as pernas, entregando a ao seu companheiro imediato ou fazendo-a rolar. Os demais ao receberem a bola irão passando-a do mesmo modo. E, chegando ao último jogador, este segura-a, sai correndo e vai ocupar o lugar à frente da coluna, repetindo a ação do primeiro jogador. O jogo prossegue, vindo sempre para a frente o último jogador da coluna e recuando os demais.

Final:

Será considerada vitoriosa a coluna cujo jogador inicial retomar, em primeiro lugar, a posição primitiva.

BOLA EM POSIÇÃO

Preparação:

Dispõem-se as crianças numeradas em círculo.

Evolução:

Dado o sinal de início, o juiz ou instrutor no centro do círculo atira a bola ao alto, chamando um número.

A criança possuidora do número chamado, deverá agarrar a bola antes de cair no chão. Se não conseguir, deverá ficar na posição executada para apanhá-la, conservando essa atitude até que um companheiro deixando também cair a bola, a substitua.

Final:

Terminará o jogo quando forem chamadas todas as crianças.

(35)

BOLA ERRANTE

Preparação

Os jogadores formam um círculo, distanciando-se um metro e meio uns dos outros. Escolhe-se, por sorteio, uma criança que ficará no centro com uma bola na mão.

Evolução

Dado o sinal, o jogador do centro atira a bola a um dos companheiros do círculo. Este procurará passá-la imediatamente ao jogador da esquerda, da direita ou fronteiro, indiferentemente, mas sempre evitando que o jogador do centro toque na bola. Se o jogador central conseguir tocar na bola passará a ocupar um lugar no centro, indo para o centro a criança que estiver nesse momento de posse da bola ou, no caso da bola ser tocada no ar, aquele que a atirou. O parceiro que deixar cair a bola será eliminado, não sendo válido o toque quando a bola sair do círculo.

Final:

Terminará o jogo quando restarem somente dois jogadores que serão considerados vencedores.

(36)

CABRA-CEGA

Preparação:

Dispõem-se as crianças em círculo. Dentro des te permanecerá um jogador de olhos vendados: a "cabra-cega".

Evolução:

Dado o sinal de início perguntarão as crianças da roda:

- Cabra-cega, de onde vieste?
- De moinho de vento.
- Que trouxeste?
- Fubá e melado.
- Dá-nos um pouquinho?
- Não.
- Então afasta-te.

As crianças largarão as mãos e, espalhadas pe lo campo, fugirão à "cabra-cega" desafiando-a, sem tocá-la. Esta, ouvindo os desafios, tentará pegalos. Quando conseguir tocar um dos participantes, tirar-se-lhe-á a venda e ela escolherá uma substi tuta.

Final:

Terminará o jogo com a substituição da cabra-cega.

CABRA-CEGA (VARIANTE)

Preparação:

Forma-se uma roda. Escolhe-se um dos jogadores que ficará no centro, com os olhos vendados: o "cabra-cega".

Evolução:

Dado o sinal, a roda cantada gira para a esquerda ou para a direita. Em dado momento a criança do centro bate palmas três vezes e a roda pára. O cobra-cega deverá então apontar para um dos participantes. Este sai da roda e vai para o centro. O cobra-cega tentará apanhá-lo e, uma vez apanhado, deverá adivinhar o nome do prisioneiro. Caso acerte, o cobra-cega passará para a roda, vendando os olhos da criança que tiver que ficar em seu lugar. No caso do cobra-cega apontar para um lugar vazio, ou invés de apontar ^{para} um dos jogadores, a roda continuará a girar e o jogo proseguirá. O jogador que tiver que entrar na roda por haver sido apontado pelo cobra-cega, deverá toca-lo de vez em quando, para que haja possibilidade de ser apanhado.

Uma vez agarrado não deverá opor resistência e permitir ser tocado pelo cobra-cega que se esforçará por reconhecê-lo.

Final:

Terminará o jogo com a mudança do cobra-cega.
obs.-

Para tornar o jogo mais movimentado, pode-se fazer que sejam recolhidos à roda varios jogadores, tornando-se assim mais fácil a tarefa do cobra-cega.

CAÇADA

Preparação

Nos quatro cantos de um quadrado de 15 x 15, traça-se os "currais" e num dos lados do mesmo, a "prisão", como mostra o esquema. Um dos jogadores será escolhido para ser o caçador, os outros divididos em quatro grupos de igual número recebem, - cada grupo, o nome de um bicho. O caçador permanece entre os currais e os vários bichos dentro de um curral qualquer.

Evolução:

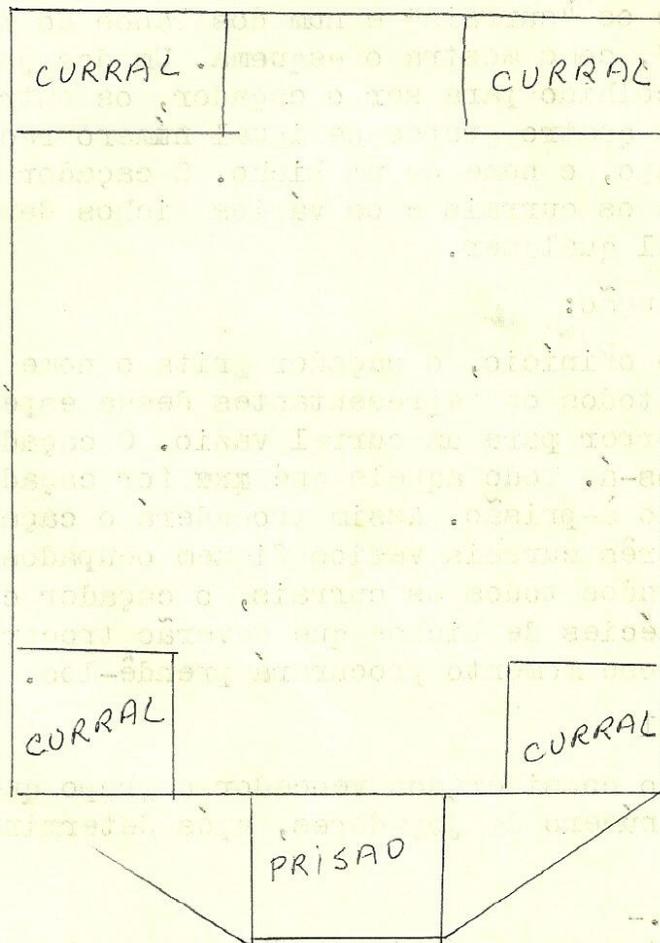
Dado o ^{início} início, o caçador grita o nome de um bicho e todos os representantes dessa espécie deverão correr para um curral vazio. O caçador persegui-los-á. Todo aquele que ~~que~~ for caçado será recolhido à-prisão. Assim procederá o caçador até que os três currais vazios fiquem ocupados. Uma vez ocupados todos os currais, o caçador chamará duas espécies de bichos que deverão trocar de currais. Nesse momento procurará prendê-los.

Final

Serão considerados vencedor o grupo que conservar o maior número de jogadores, após determinado tempo.

obs.-

Os jogadores não poderão correr fora do campo circunscritos pelos currais. O jogador que infringir esta regra será recolhido ao curral dos prisioneiros.



O CAÇADOR DE AVESTRUZ

Preparação:

As crianças ficam dispersas pelo campo que deverá ter uma área correspondente a um metro quadrado por jogador. Para cada dez parceiros deverá haver um caçador. Destaca-se uma criança para representar o "caçador".

Evolução:

Dado o sinal de início, o caçador corre em perseguição dos companheiros com o fito de prendê-los. Estarão a salvo, no entanto as crianças que, na iminência de serem presas, tomarem a posição - do "avestruz", isto é, ficarem com as mãos entrelaçadas segurando um dos joelhos, com elevação da respectiva perna. Os jogadores que forem presos - serão eliminados.

Final:

Terminará o jogo quando o caçador for substituído por uma criança que não conseguir "virar avestruz".

(40)

CAÇADOR DE TARTARUGAS

Preparação:

As crianças dispersam-se pelo campo, que deve ter uma área de vinte por quarenta metros, - aproximadamente.

Conforme o número de participantes escolhe-se um, dois ou três caçadores, isto é, jogadores que irão caçar as "tartarugas".

Evolução:

Dado o sinal de início, caçador ou caçadores saem correndo para pegar os companheiros. Estes evitarão ser apanhados deitando-se de costas, - pernas e braços encolhidos, imitando uma tartaruga deitada sobre o dorso. Enquanto estiverem - nesta posição não poderão ser caçados. O jogador que for preso será eliminado.

Final

Terminará o jogo quando todas as tartarugas forem presas.

(41)

O CAÇADOR, O PARDAL E A ABEIHA

Preparação

Todos o jogadores, exceto três, constituindo todos um múltiplo de três, formam uma roda e ficam de mãos dadas.

Um dos jogadores livres fica sendo o caçador, outro o pardal e o último a abelha, e permanecem na parte exterior do círculo, separados um do outro por espaços iguais.

Evolução:

Dado o sinal de início, o caçador sai em perseguição do pardal, mas deve fugir da abelha. O pardal persegue a abelha, mas deve fugir do caçador, correndo por dentro ou por fora do círculo. Quando um dos jogadores capturara a sua presa, * três novos jogadores serão escolhidos para caçador pardal e abelha, e o jogo continuará.

Final:

Terminará o jogo quando todas as crianças tiverem representado o papel de caçador.

(42)

CAÇADOR DE URSOS

Preparação:

No interior de um círculo de cinco metros de diametro traçado com cal fica um grupo de crianças: os "ursos".

Exteriormente e rodeando o círculo outro grupo: os caçadores.

Os dois grupos são constituídos do mesmo número de jogadores.

Evolução:

Dado o sinal de início, os jogadores jogam entre si uma bola, procurando atingir os ursos. Estes podem ser tocados em qualquer parte do corpo, mas só poderão utilizar-se dos punhos para impedir que a bola os toque.

Os ursos que forem atingidos serão eliminados.

Final:

Após determinado tempo de jogo, serão considerados vencedores os caçadores, se todos os ursos tiverem sido eliminados, mas basta que reste um só dos ursos, para que sejam estes os vencedores.

obs.-

- a) os jogadores que saírem do círculo ou pisarem na linha que o desenha serão eliminados.
- b) na repetição do jogo invertem-se os papéis, passando os "caçadores" a "ursos" e vice-versa.

(43)

CACHORRO E COELHINHO

Preparação

As crianças em grupo de três, formam um grande círculo. Unindo as mãos, duas a duas, simulam "tocas" abrigando cada uma um "coelhinho".

Haverá um coelhinho sem toca e um "Cachorro" no centro do círculo.

Evolução:

Dado o sinal de início, sai o cachorro em perseguição do coelhinho, que procurará alojar-se em uma das tocas, cujo ocupante se retirará imediatamente para dar-lhe abrigo. O coelhinho desalojado fugirá para não ser apanhado pelo cachorro e irá deslocar outro jogador de cujo abrigo se - apossará. Quando o cachorro pegar o coelhinho, dois outros jogadores serão escolhidos.

Final:

Terminará o jogo com a prisão de "coelhinho".

(44)

CACHORRO E OSSO

Preparação:

Os jogadores, sentados, formam uma roda. Um deles, tendo os olhos vendados por um lenço, sentar-se-á no centro: o "cachorro", e terá perto de si um objeto qualquer o "osso".

Evolução:

Dado o sinal de início, o instrutor ou juiz apontará um dos jogadores do círculo, o qual tentará cautelosamente apanhar o "osso". Percebendo algum ruído à aproximação do jogador, o cachorro "latirá" e tentará indicar a direção em que aquele se acha. Em caso afirmativo o gato tornará ao seu lugar na roda e o instrutor escolherá outro para renovar a tentativa.

Apontando erradamente, porém, o mesmo jogador prosseguirá no caminho a fim de se apoderar do "osso".

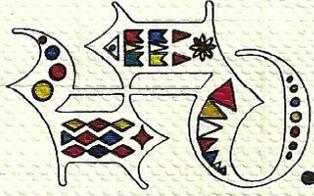
A criança que conseguir apanhá-lo, voltará ao círculo e escondê-lo-á, colocando as mãos atrás das costas, no que será imitado pelos companheiros. Ao do centro, será tirada a venda para que possa dizer em mãos de quem se encontra o "osso".

Se acertar, permutará seu lugar com aquele que apanhar o "osso". Caso contrário, continuará a representar o "cachorro" na repetição do jogo.

Final:

Terminará o jogo quando três dos jogadores do círculo conseguirem apanhar o "osso".

(45)



simape

096 01 199 38/001-06 - Trabando Viveiros - São Paulo