

Brincadeiras e Populares

DO

BRASIL

2026

PROPI

Pró-Reitoria de
Pesquisa e Inovação

PPGEP
PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

**INSTITUTO
FEDERAL**
Rio Grande
do Norte

editora
FAMEN

Ficha catalográfica

Copyright © 2026 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS À FACULDADE METROPOLITANA NORTE RIOGRANDENSE – FAMEN. De acordo com a Lei n. 9.610, de 19/2/1998, nenhuma parte deste livro pode ser fotocopiada, gravada, reproduzida ou armazenada num sistema de recuperação de informações ou transmitida sob qualquer forma ou por qualquer meio eletrônico ou mecânico sem o prévio consentimento do detentor dos direitos autorais. O conteúdo desta publicação é de inteira responsabilidade dos autores.

□ **B8584 Brincadeiras Populares do Brasil / Organização de Kadydja Karla Nascimento Chagas, Amariles Maria de Oliveira, Kallyne Moura de Oliveira, Mariane da Rocha Pereira e Rebecca Bezerra Melo . – Natal, RN : editora FAMEN, 2026.**

124 Mb.: PDF; il.

ISBN: 978-65-87028-90-3.

DOI: <https://doi.org/10.36470/famen.2026l3>.

1. Educação. 2. Ludicidade. 3. Jogos e brincadeira. I. Chagas, Kadydja Karla Nascimento (Org.). II. Oliveira, Amariles Maria de (Org.). III. Pereira, Mariane da Rocha. (Org.). IV. Melo, Rebecca Bezerra. (Org.). V. Título.

CDD: 394.30981

CDU: 394.3

□ **Elaborada pelo Bibliotecário Miqueias Alex de Souza Pereira CRB – 15/925**

Índice para Catálogo Sistemático:

- 1. Danças e Jogos e brincadeiras Tradicionais do Brasil – 394.30981**
- 2. Jogos. Rodas. Cirandas – 394.3**

editora
FAMEN

Conselho Editorial ✨

Editora Chefe: Andrezza Maria B. do N. Tavares / **Editor Adjunto:** Fábio Alexandre Araújo dos Santos

Conselho Editorial Internacional:

Presidente: Dr. Bento Duarte da Silva

Dr. Manuel Tavares / Dr. Gabriel Linari / Dra. Cristina Rafaela Ricci / Me. Gustavo Adólfo Fernández Díaz / Dr. Manuel Teixeira / Dra. Antonia Dalva França Carvalho / Dra. Elda Silva do Nascimento Melo / Dra. Karla Cristina Silva Sousa / Dra. Márcia Adelino da Silva Dias / Dr. Adir Luiz Ferreira / Dra. Giovana Carla Cardoso Amorim / Dra. Lucila Maria Pesce de Oliveira.

Comitê Científico Interdisciplinar:

Presidente: Dr. Rylanneive L. P. Teixeira

Dra. Juliana Alencar de Souza / Dr. Júlio Ribeiro Soares / Dra. Leila Salim Leal / Dra. Christiane Mylena T. de M. Gameleira / Dr. José Rodolfo Lopes de Paiva Cavalcanti / Dra. Kadydja Karla Nascimento Chagas / Dr. Avelino de Lima Neto / Dr. Sérgio Luiz Bezerra Trindade / Dr. Eduardo Henrique Cunha de Farias / Dr. Bruno Lustosa de Moura / Dra. Maria da Conceição Monteiro Cavalcanti / Dr. José Moisés Nunes da Silva.

Bibliotecário: Miqueias Alex de Souza Pereira

Apoio: Eddean Riquemberg C. Xavier

Prefixo editorial: Editora FAMEN

Linha editorial: Acadêmica





SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	5
AUTORAS E ORGANIZADORA.....	8

REGIÃO NORTE.....	14
REGIÃO NORDESTE.....	29
REGIÃO CENTRO-OESTE.....	45
REGIÃO SUDESTE.....	61
REGIÃO SUL.....	77
FONTES E REFERÊNCIAS.....	93
CITAÇÃO FINAL.....	101





Apresentação[💎]

Este Catálogo nasce do desejo de preservar e celebrar essa riqueza cultural que se espalha pelos quintais, ruas, praças e escolas do nosso país. Brincar é uma das formas mais bonitas de aprender, viver e compartilhar.

Em cada canto do Brasil, reinventam o mundo com cordas, cantigas, risadas e imaginação. Reunimos aqui brincadeiras populares das cinco regiões brasileiras. Cada brincadeira carrega consigo histórias, saberes e afetos, repassados de geração em geração, que revelam o jeito brasileiro de criar laços e aprender com o outro.

Mais do que um simples repertório de brincadeiras, este Catálogo é um convite para redescobrir o valor do brincar como expressão de cultura, identidade e convivência. Em tempos de tecnologia e pressa, retomar o brincar é também um gesto de cuidado com as memórias e com o futuro.

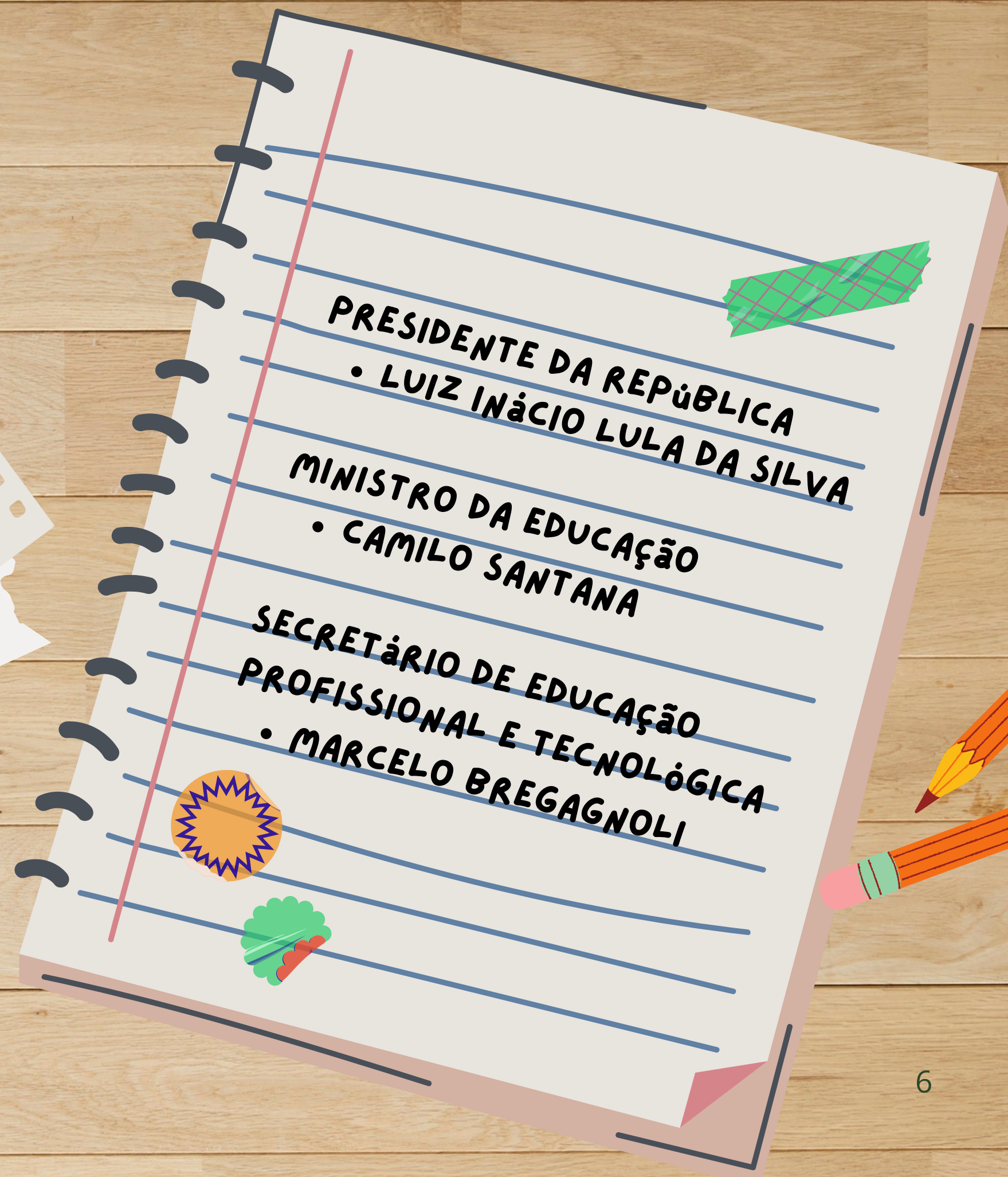
Que cada página desperte lembranças, inspire novas descobertas e mantenha viva a alegria que habita o ato de brincar.

Brincar é resistir, aprender e celebrar.

Brincar é ser Brasil.

Kadydja Chagas







BRASIL

★
REITOR

• JOSÉ ARNÓBIO DE ARAÚJO FILHO ★

PRÓ-REITORA DE ENSINO

• ANNA CATHARINA DA COSTA DANTAS

PRÓ-REITORA DE EXTENSÃO

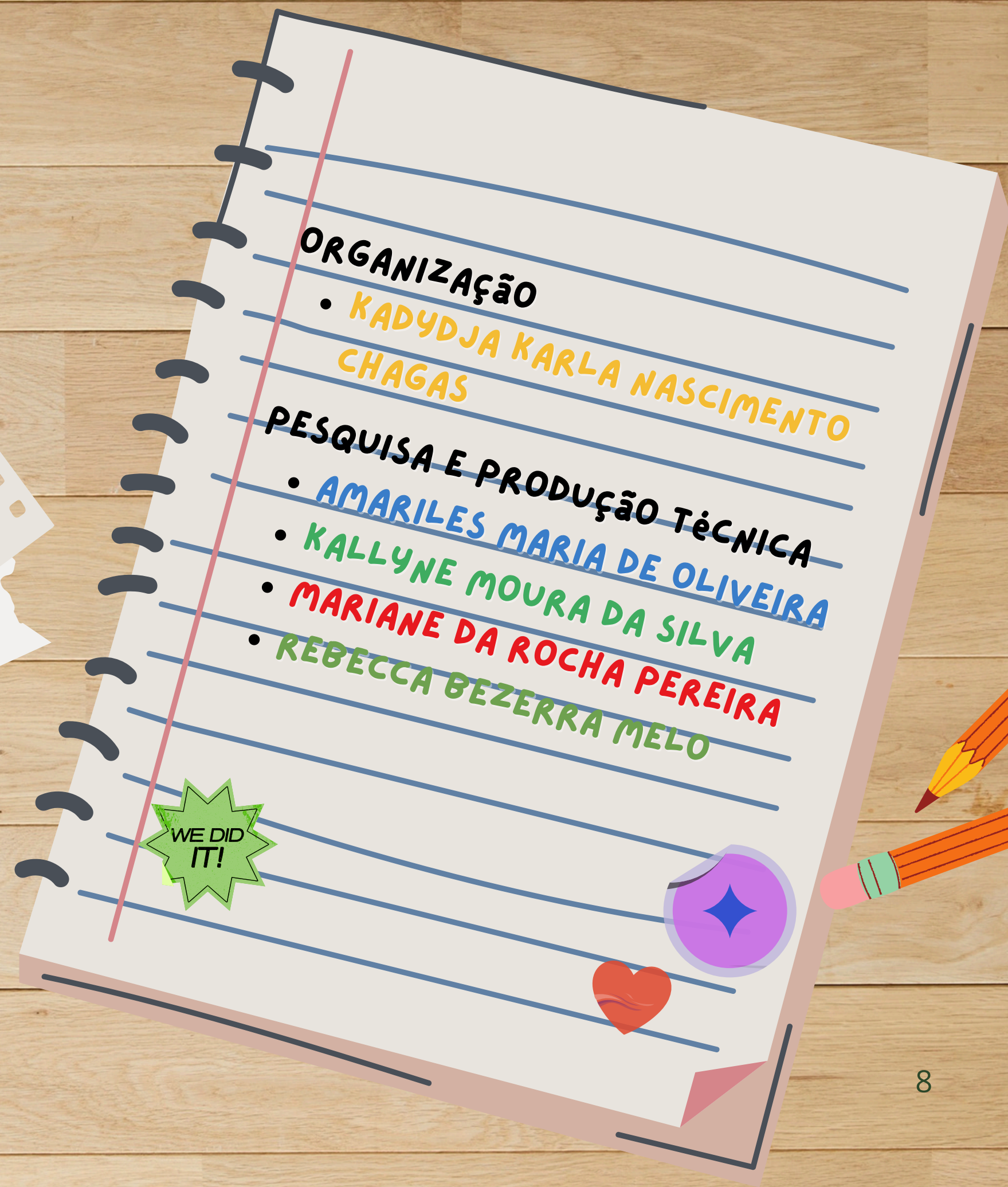
• SAMIRA FERNANDES DELGADO

PRÓ-REITORA DE PESQUISA E INOVAÇÃO

• FRANCINAIDE DE LIMA SILVA ★

COORDENADORA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL (PPGEP-IFRN)

• JOSÉ MOISÉS NUNES DA SILVA





Amariles Maria de Oliveira

NOME

Pesquisa e Produção Técnica

ATIVIDADE



0001Q2315204L900Q829000

GOSTA DE FAZER AS COISAS DO SEU JEITO, MAS SEMPRE QUE NECESSÁRIO, AJUDA OS OUTROS E SE DIVERTE COM ELES. ADORA FAZER TODO TIPO DE ARTESANATO, ESTÁ SE ESFORÇANDO PARA DOMINAR O BAMBOLÊ, AMA LER, ESCREVER E DESEJA TRABALHAR COM CRIANÇAS FUTURAMENTE.

ESTUDANTE DO 1º ANO DO ENSINO MÉDIO DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN), CURSANDO O TÉCNICO INTEGRADO EM MULTIMÍDIA NO CAMPUS NATAL CENTRO-HISTÓRICO. ATUA NA BRINQUEDOTECA COMO VOLUNTÁRIA, TENDO PARTICIPADO DE EVENTOS COMO: A SEMANA DO BRINCAR E FEIRA POTIGUAR.

EMAIL: AMARILES.M@ESCOLAR.IFRN.EDU.BR



Kallyne moura da silva

NOME

Produção Técnica

ATIVIDADE



PREFERE FICAR NO SEU CANTO, QUIETA E OBSERVANDO O AMBIENTE, MAS EM POUCAS PALAVRAS DÁ IDEIAS INCRÍVEIS. GOSTA DE PENSAR EM PALAVRAS PARA A ADEDONHA, DESENHAR E CRIAR DESIGNS, DESEJANDO TRABALHAR COM DESIGN GRÁFICO.

ESTUDANTE DO 1º ANO DO ENSINO MÉDIO DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN) CURSANDO O TÉCNICO INTEGRADO EM MULTIMÍDIA, PARTICIPOU DESTA PROJETO DE CAPACITAÇÃO PROFISSIONAL COMO DESIGNER PRINCIPAL, COM VÁRIOS DOS DESIGNS TENDO DEDO DELA NO MEIO.

EMAIL: KALLYNEMOURA2008@GMAIL.COM



Mariane da rocha pereira

NOME

Pesquisa e Produção Técnica

ATIVIDADE



0001Q2315204L900Q829000

TÍMIDA, MAS AO MESMO TEMPO COM HABILIDADES DE CONVERSÇÃO INCRÍVEIS. TAMBÉM CURTE ESCREVER, DESENHAR E LER, PORÉM TEM INTERESSE POR BRINCADEIRAS IMAGINATIVAS E ENCENAÇÕES. EM ALGUM MOMENTO, QUER TRABALHAR COM DUBLAGEM.

ESTUDANTE DO 1º ANO DO ENSINO MÉDIO DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN) CURSANDO O TÉCNICO INTEGRADO EM MULTIMÍDIA. ATUA COMO VOLUNTÁRIA DA BRINQUEDOTECA, TENDO PARTICIPADO EM EVENTOS COMO: A SEMANA DO BRINCAR.

EMAIL: MARIANEDAROCHAPEREIRA@GMAIL.COM



Rebecca Bezerra Melo

NOME

Produção Técnica

ATIVIDADE



0001Q2315204L900Q829000

COM IDEIAS MIRABOLANTES EM MENTE E FALANDO O QUE VINHER NA CABEÇA, GOSTA DE PASSEAR, FOTOGRAFAR E BRINCAR DE ESCONDE-ESCONDE. PENSA EM SE MUDAR QUANDO TERMINAR O ENSINO MÊDIO.

ESTUDANTE DO 1º ANO DO ENSINO MÊDIO DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE, CURSANDO O TÉCNICO INTEGRADO EM MULTIMÍDIA. EX-BOLSITA E EX-VOLUNTÁRIA DA BRINQUEDOTECA, CONTRIBUIU PARA A ORGANIZAÇÃO DA SEMANA DO BRINCAR.

EMAIL: REBECCA.BEZERRA@ESCOLAR.IFRN.EDU.BR



Kadydja Karla Nascimento chagas

NOME

Organizadora

ATIVIDADE



É UMA BRINCANTE QUE GOSTA DE APROVEITAR TODAS AS OPORTUNIDADES DE DIVERSÃO E ALEGRIAS. AMA BRINCAR DE AMARELINHA, ELÁSTICO E BAMBOLÊ.

PROFESSORA TITULAR DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN). PÓS-DOCTORA EM CIÊNCIAS SOCIAIS PELA UNIVERSIDADE DO MINHO E EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PELO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL (PPGEP/IFRN). DOCTORA E MESTRE EM EDUCAÇÃO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE (UFRN). ESPECIALISTA EM FISIOLÓGIA DO EXERCÍCIO PELA UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA/RJ. GRADUADA EM LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA PELA UFRN. É PROFESSORA DO PPGEP/IFRN, ATUANDO COMO VICE-LÍDER DO OBSERVATÓRIO DE POLÍTICAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL DO IFRN (OPPEP/IFRN).

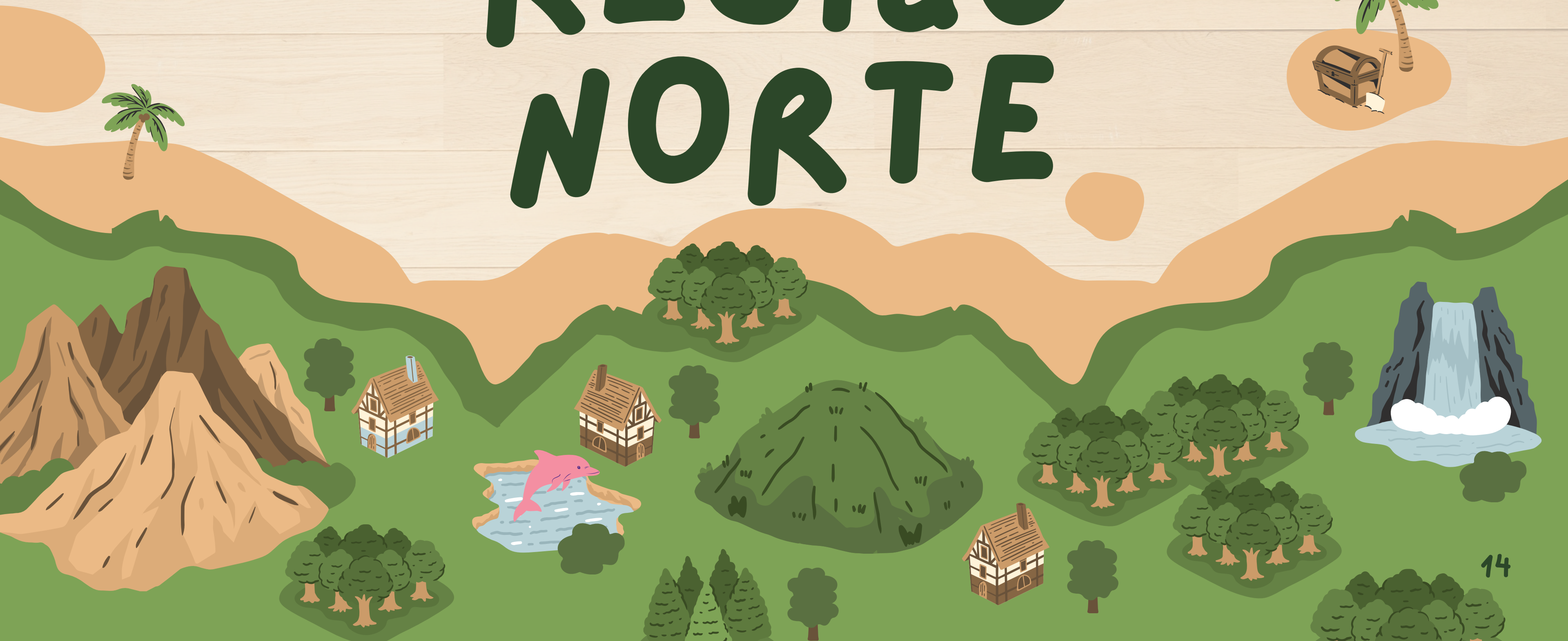
CURRÍCULO LATTES: [HTTP://LATTES.CNPQ.BR/2409854653619871](http://lattes.cnpq.br/2409854653619871)

ORCID ID: [HTTPS://ORCID.ORG/0000-0002-1563-3682](https://orcid.org/0000-0002-1563-3682)

E-MAIL: [KADYDJA.CHAGAS@IFRN.EDU.BR](mailto:kadydja.chagas@ifrn.edu.br)



REGIÃO NORTE



1. SEU REI

COMO SE BRINCA?

SÃO DIVIDIDOS 2 GRUPOS UM À FRENTE DO OUTRO, COM UM DELES DIZENDO EM CORO:

"SEU REI, MANDOU BUSCAR SUA FILHA EM CASAMENTO"

O OUTRO RESPONDE:

"NEM POR OURO, NEM POR PRATA, PARA CASAR COM ESSE LADRÃO".
EM SEGUIDA, O PRIMEIRO GRUPO AFIRMA:

"VOLTE, VOLTE, CAVALHEIRO, ESCOLHER A QUAL QUE QUER".

UMA DAS CRIANÇAS DESTES GRUPOS É ESCOLHIDA COMO CAVALHEIRO,
PRECISANDO ESCOLHER UMA PRINCESA PELA SEGUINTE FRASE:

"ESSA QUERO, ESSA NÃO QUERO,
ESSA COME OVO PODRE, ESSA COME REQUEIJÃO, E ESSA É A DONA DO MEU CORAÇÃO".



📍 GUAJARÁ-MIRIM (RO)

2. PAPAGAIO COM TALA DE BURITI

COMO SE FAZ?

PARA ISSO, TEM DE TER UMA SACOLA PLÁSTICA, LINHA, TESOURA, COLA, 2 TALAS DE BURITI E UMA FACA.

COMO SE BRINCA?

SEPARE AS 2 TALAS, RETIRANDO AS FARPAS COM A FACA. ASSIM, MONTE UMA FORMA DE "X" COM AS TALAS PARA AS PRENDER NA LINHA DA PIPA. FEITO ISSO, CORTE A SACOLA EM FORMATO DE LOSANGO E COLE O PEDAÇO NA ESTRUTURA PARA ENCAPAR O NOVO BRINQUEDO.



3. DANÇA DO CARRAPETA

COMO SE BRINCA?

EM UMA RODINHA, ALGUÉM FICA NO MEIO E TODOS DA RODA CANTAM UMA CANÇÃO, A QUAL QUEM ESTÁ AO CENTRO REPETE O QUE É DITO:

"A DANÇA DA CARRAPETA
É UMA DANÇA REGULADA
QUEM PÕE O JOELHO NO CHÃO
Ô, QUEM FAZ O AMOR CHORAR
FULANA, SACODE A SAIA/SHORT
FULANA(O), ARRIBA OS BRAÇOS
FULANA(O), TEM SÓ DE MIM
Ô, FULANA, ME DÁ UM ABRAÇO."

NO FIM, QUEM FICA
NO MEIO ESCOLHE
UMA CRIANÇA PARA
ABRAÇAR, ESSA QUE
SERÁ A PRÓXIMA.



📍 MONTE DO CARMO (TO)

4. GATO E RATO


COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA É COLOCADA COMO RATO, ENQUANTO A OUTRA VIRA O GATO. O RESTANTE FORMA UMA RODA ENORME, COM O OBJETIVO DE FACILITAR A ENTRADA DO RATO E IMPEDIR A DO GATO, FECHANDO AS PERNAS E ENTRE OUTRAS ESTRATÉGIAS.

A BRINCADEIRA ACABA QUANDO O GATO PEGA O RATO, TORNANDO A CRIANÇA RATA EM GATO E OUTRA PESSOA É ESCOLHIDA PARA SER O RATO.

- EXISTE UMA VARIANTE, EM QUE ADICIONAM DUAS CRIANÇAS COMO PORTA E RELÓGIO, FAZENDO O GATO ADIVINHAR AS HORAS ATÉ O RELÓGIO RESPONDER POSITIVAMENTE, COMEÇANDO A BRINCADEIRA.



 GUAJARÁ-MIRIM (RO)

5. CARROCINHA DE PICOLE

COMO SE BRINCA?

EM DUPLA OU GRUPO, OS PARTICIPANTES CANTAM A PERGUNTA:

"CARROCINHA DE PICOLÊ, QUAL SABOR VOCÊ QUER?"

AO MESMO TEMPO EM QUE BATEM UM NA PALMA DO OUTRO, QUANDO A MÚSICA ACABA, A ÚLTIMA CRIANÇA A TER A MÃO ACERTADA ESCOLHERÁ O SABOR, O QUAL SERÁ A COR DA ROUPA DE UM DELES. ASSIM, VÃO BATENDO A PALMA NA OUTRA, CANTANDO PELAS SÍLABAS DA FRASE:

"(TAL COR) SÓ TEM NO SEU CORPO"

ATÉ ACABAR. SE BATER NA PESSOA USANDO A COR CITADA, SERÁ ELIMINADA, PORÉM, SE BATER EM QUALQUER OUTRA PESSOA, QUEM ESCOLHEU A COR SAIRÁ DO JOGO.

OBS.: EXISTEM OUTRAS FORMAS DE BRINCAR, UMA DELAS É QUE AO INVÉS DA COR DA ROUPA, SERIA A QUANTIDADE DE SORVETES OU O SABOR.



📍 PORTO VELHO (RO)

6. LARANJA MADURA

COMO SE BRINCA?

É FEITA UMA RODA DE CRIANÇAS, COM ELAS CANTANDO A CANTIGA:

"QUANTA LARANJA MADURA, MENINO DE QUE COR SÃO
ELAS? ELAS SÃO VERDES E AMARELAS, SE VIRA,
PEDRINHO DA COR DE CANELA, SE VIRA, MARIA DA COR
DE CANELA"

SUBSTITUINDO OS NOMES DA MÚSICA COM OS DOS JOGADORES, ELES VÃO SE VIRAR PARA DENTRO DA RODA. A BRINCADEIRA ACABA QUANDO TODO MUNDO ESTIVER VIRADO PARA DENTRO.



📍 RIO BRANCO (AC)

7. CAI NO POÇO

COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA É VENDADA, OUTRAS FORMAM UM GRUPO À FRENTE DELA, ENQUANTO UMA PESSOA É ESCOLHIDA COM O INTUITO DE FICAR AO SEU LADO, PARA TER O DIÁLOGO DA BRINCADEIRA:

CAI NO POÇO! (CRIANÇA VENDADA)

QUEM TE TIRA?

MEU BEM!

QUEM É
SEU BEM?

NESSE MOMENTO, O ACOMPANHANTE APONTA PARA UMA CRIANÇA DO GRUPO E REPETE A PERGUNTA. SE A PESSOA VENDADA RESPONDA SIM DE PRIMEIRA, A CRIANÇA AO LADO PERGUNTA SE ELA ELA ESCOLHE: MAÇÃ (ABRAÇO), UVA (APERTO DE MÃO), PERA (BEIJO NO ROSTO) OU SALADA MISTA (TODAS). ESCOLHENDO UM DELES, A CRIANÇA TIRA A VENDA E FAZ UMA DESSAS AÇÕES COM A OUTRA QUE ELA ESCOLHEU. OS NOMES E ATOS VARIAM DEPENDENDO DO GRUPO.



📍 PORTO VELHO (RO)

8. MANJA

COMO SE BRINCA?

UMA DAS CRIANÇAS É O "MANJA", PRECISANDO SE ESCONDER E CONTAR ATÉ 20, DANDO TEMPO PARA AS OUTRAS CORREREM E ACHAREM UM ESCONDERIJO. ENTÃO, O MANJA IRÁ ATRÁS DOS ESCONDEDORES, OS QUAIS PROCURAM PELO LUGAR QUE ELE SE ESCONDEU. CASO ACHEM, GRITAM: "FUREI!" E QUEM FOR ACHADO ANTES, SERÁ O NOVO MANJA.

📍 RIO BRANCO (AC)



📍 PARINTINS (AM)

9. MANJA-BOLA

COMO SE BRINCA?

O MANJA CORRERÁ ATRÁS DAS OUTRAS PESSOAS COM UMA BOLA, E QUEM FOR PEGO, SERÁ O MAIS NOVO MANJA!

10. PATA CEGA

COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA COM OS OLHOS VENDADOS, SERÁ A "PATA CEGA" E OUTRA PESSOA IRÁ GIRÁ-LÁ PARA QUE FIQUE TONTA. A CRIANÇA QUE GIROU, PERGUNTA: "PATA CEGA, DE ONDE VOCÊ VEM?" E RECEBERÁ A RESPOSTA: "DE (CIDADE TAL)".

A OUTRA CRIANÇA QUESTIONARÁ O PORQUÊ DELA ESTAR AQUI, E A PATA CEGA DIRÁ QUE QUER UM PICOLÊ. INDO ASSIM, ATRÁS DE ALGUÉM. QUEM FOR PEGO, É A NOVA PATA CEGA

📍 MANACAPURU (AM)



11. CALCINHA

COMO SE BRINCA?

DUAS CRIANÇAS BALANÇAM A CORDA, ENQUANTO UMA OU MAIS CRIANÇAS PULAM E TODAS CANTAM A MÚSICA:

"QUANTAS CALCINHAS VOCÊ TEM? 🎵
UMA, DUAS, TRÊS, QUATRO, CINCO, SEIS..."

SE QUEM ESTIVER PULANDO ERRAR, OUTRA PESSOA VAI PULAR. QUEM TIVER O MAIOR NÚMERO DE CALCINHAS, GANHA A BRINCADEIRA.

📍 MANAUS (AM)

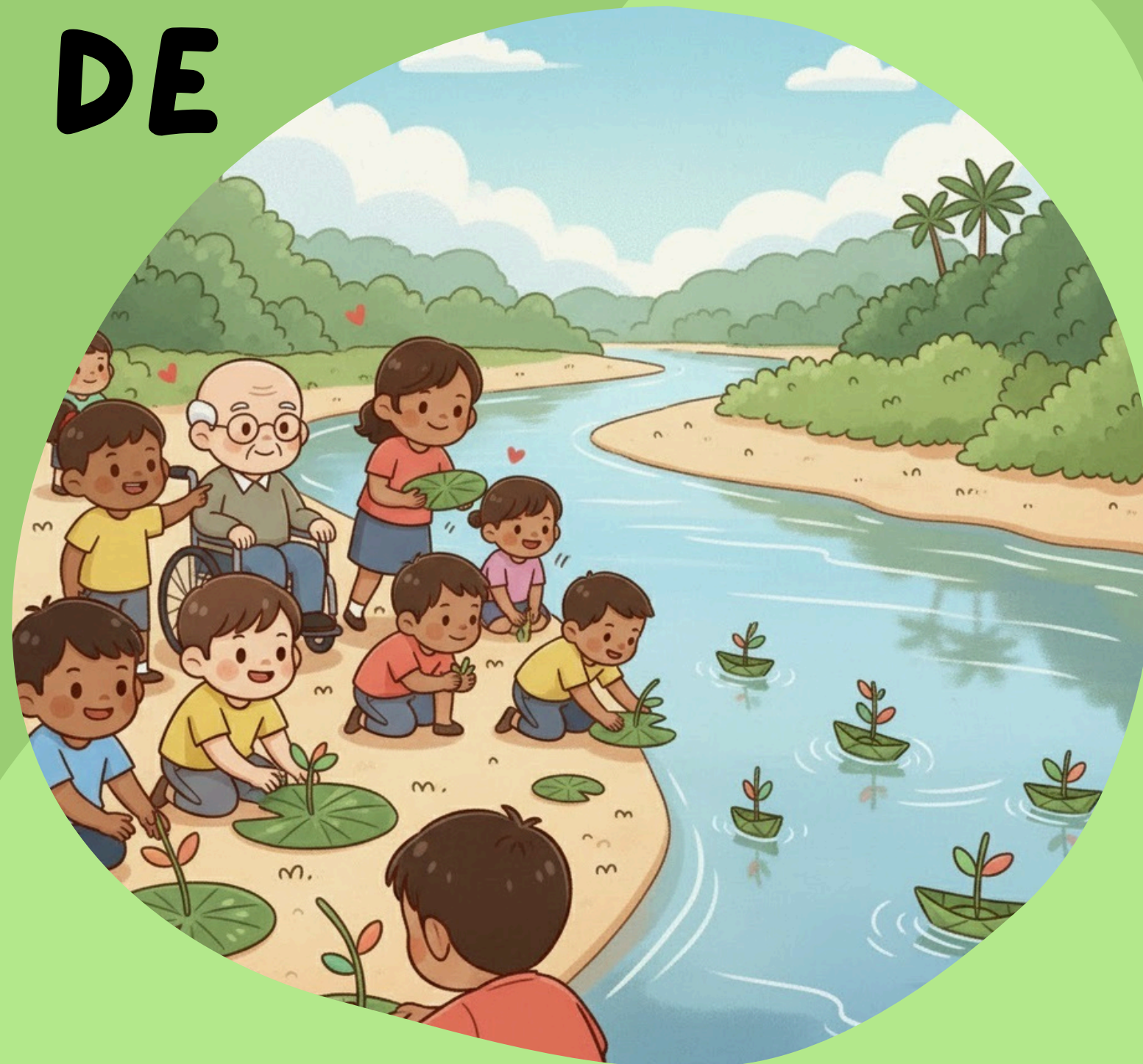


12. BARQUINHO DE ANINGA

COMO SE FAZ?

É NECESSÁRIO UM PEDAÇO DE ANINGA — UMA PLANTA BIODEGRADÁVEL E AQUÁTICA, CAPAZ DE FLUTUAR PELOS MARES — UMA FACA OU CANIVETE PARA CORTAR O FORMATO DO BARCO. ALIÁS, CASO QUEIRA DECORAR OS BARCOS, PODE COBRI-LOS COM PAPEL CELOFANE COLORIDO.

📍 PARINTINS (AM)



13. TRIÂNGULO 🍪

COMO SE BRINCA?

COM 2 OU MAIS JOGADORES, UM DESENHA O TRIÂNGULO NO CHÃO, E DE UM EM UM COLOCAM A QUANTIDADE DE BOLINHAS DENTRO DA FORMA (EXEMPLO, CADA UM COLOCA 2 BOLINHAS). OUTRO FAZ UMA RETA COM A DISTÂNCIA DE AO MENOS 1 METRO, PARA QUE AS CRIANÇAS DECIDAM A ORDEM DE QUEM VAI PELA DISTÂNCIA EM QUE A BOLINHA É JOGADA. QUEM OBTER A MAIOR DISTÂNCIA, COMEÇA PRIMEIRO, ASSIM COMO QUEM PEGOU A MENOR, INICIA POR ÚLTIMO. A CRIANÇA DA VEZ, JOGA SUA BOLINHA COM O OBJETO DE RETIRAR UMA OU MAIS DO TRIÂNGULO — PEGANDO AS QUE FORAM RETIRADAS — PORÉM, SE A BOLINHA DELA PARAR DENTRO DO TRIÂNGULO, PERDE O JOGO. GANHA QUEM CONSEGUIR O MAIOR NÚMERO DE BOLINHAS.



📍 RIO BRANCO (AC)

14. TOURO

COMO SE BRINCA?

TODOS FAZEM UMA RODA E JUNTAM AS MÃOS, COM UM SENDO ESCOLHIDO COMO TOURO, FICANDO NO MEIO. NESTA BRINCADEIRA, A RODA É CHAMADA DE CERCA E O TOURO DEVE ESCAPAR DELA, TENTANDO QUEBRAR-LA. CASO CONSIGA FUGIR, A CERCA SE DESFAZ E TODOS CORREM ATRÁS DO FUGITIVO, E QUEM PEGA-LO PRIMEIRO, SE TORNA O PRÓXIMO TOURO.

📍 MANACAPURU (AM)

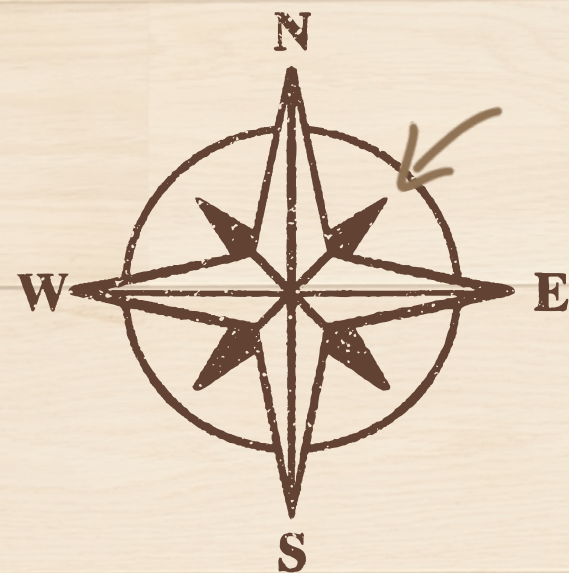


15. MELANCIA

COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA VIRA A VIZINHA, OUTRA O DONO DA PLANTAÇÃO DE MELANCIA, UMA É O CACHORRO E O RESTO AS MELANCIAS. A VIZINHA TEM O OBJETIVO DE ROUBAR UMA MELANCIA, MAS PRECISA SER SUTIL PARA QUE O DONO NÃO PERCEBA, PODENDO DAR JUSTIFICATIVAS DE SUA PRESENÇA. CONTUDO, EXISTE O CACHORRO, QUE MAIS ESPERTO QUE O DONO, OBSERVA ATÉ ELA PEGAR UMA MELANCIA. NESSE MOMENTO, ACONTECE A CORRERIA. A CRIANÇA TEM DE LEVAR A MELANCIA A UMA ZONA SEGURA, IMPEDINDO A ENTRADA DO CACHORRO. GANHA QUEM ROUBAR OU PROTEGER MAIS MELANCIAS.





REGIÃO NORDESTE



1. BICICLETA

COMO SE BRINCA?

DUAS PESSOAS COLOCAM SEUS PÉS ENTRE UM ELÁSTICO E SE DISTANCIAM PARA ESTICÁ-LO. POR FIM, OUTRA PULA COM OS DOIS PÉS DENTRO DO ELÁSTICO, AO MESMO TEMPO EM QUE FALA "BI". DEPOIS, ENROLA UM DOS PÉS QUANDO FALAR "CI" E ENROLA O OUTRO PÉ ENQUANTO DIZ "CLE", CONTINUANDO O MESMO PROCESSO ATÉ O "TA". DESTE MODO, COM OS PÉS ENROLADOS NO ELÁSTICO, O PARTICIPANTE REPETE AS FALAS, MAS DESENROLANDO OS PÉS. CASO ERRE, PASSA A VEZ.



2. ESTRELA OU CORAÇÃO

COMO SE BRINCA?

FAZ UMA AMARELINHA NO CHÃO, DO NÚMERO UM AO NÚMERO OITO. NA ÚLTIMA CASA, EM VEZ DO CÉU, SE DESENHA UM SEMICÍRCULO DIVIDIDO EM DUAS PARTES. EM UMA É O CORAÇÃO E NA OUTRA A ESTRELA. O PARTICIPANTE VAI PULANDO, JOGANDO SUA PEDRINHA. QUANDO CHEGAR AO "CÉU", PRECISA ESCOLHER ENTRE ESTRELA OU CORAÇÃO, LANÇANDO A PEDRA NA CASA CORRETA SEM PISAR NELA. SE A PEDRA CAIR DO OUTRO LADO, RECOMEÇA TUDO DE NOVO.

📍 PARNAMIRIM (RN)



3. SETE PECADOS

COMO SE BRINCA?

EM GRUPO, UM DOS PARTICIPANTES É ESCOLHIDO PARA COMEÇAR COM A BOLA.

JOGANDO A PARA O ALTO AO MESMO TEMPO QUE FALA O NOME DE ALGUÉM. ESSA PESSOA TEM QUE PEGAR A BOLA E GRITAR: "PARE!".

FAZENDO TODOS FICAREM PARADOS ONDE ESTÃO, E QUEM ESTÁ COM A BOLA DÁ SETE PASSOS E QUEIMA O MAIS PRÓXIMO. AQUELE QUE LEVAR A BOLADA GANHA UM PECADO. QUEM LEVAR SETE PECADOS, SAI DA BRINCADEIRA.



4. BARROCA

COMO SE BRINCA?

O JOGADOR CAVA 3 BURACOS COM UMA DISTÂNCIA DE ALGUNS CENTÍMETROS UM DO OUTRO, USANDO AS BOLINHAS DE GUDE COM O OBJETIVO DE ACERTAR O PRIMEIRO BURACO. CASO ACERTE, PASSA PARA O PRÓXIMO ATÉ ALGUÉM CONSEGUIR ACERTAR TODOS. VENCE QUEM CONCLUIR A BRINCADEIRA EM MENOR TEMPO.



5. EU VI UMA BARATA



COMO SE BRINCA?

AS CRIANÇAS SE JUNTAM PARA CANTAR A MÚSICA:

"EU VI UMA BARATA
NA CARECA DO VOVÔ
ASSIM QUE ELA ME VIU
BATEU ASAS E VOOU
SEU JOAQUIM-QUIM-QUIM
DA PERNA TORTA-TA
DANÇANDO VALSA-SA
COM A MARICOTA-TA."



📍 CAMPINA GRANDE (PB)

6. CASINHA DE SABUGO

COMO SE FAZ?

PARA INICIAR, DEVEMOS TER 20 A 30 ESPIGAS DE MILHOS E SEPARÁ-LOS APROXIMADAMENTE PELO MESMO TAMANHO, ASSIM, FAZENDO A BASE DA CASINHA COLOCANDO DOIS SABUGOS SEPARADOS O SUFICIENTE PARA APOIAR OUTROS DOIS POR CIMA.



📍 MARANGUAPE (CE)

7. COPO DE LEITE

COMO SE BRINCA?

AS CRIANÇAS FORMAM UM CÍRCULO, ENQUANTO CANTAM A MÚSICA, REALIZANDO MOVIMENTOS COM AS MÃOS, SEGUINDO A LETRA, PODENDO VARIAR OS MOVIMENTOS:

"COPO DE LEITE SERVIDO EM PÔ, GALO QUE CANTA COROCOCÔ,
PINTO QUE PIA PIRIPIPI, MOÇA BONITA SAIA DAQUI!" 🎵

OUTRA FORMA DE BRINCAR, É FECHANDO AS MÃOS EM PUNHOS E UMA PESSOA USAR UMA DAS MÃOS PARA TOCAR NA BOCA E NO RESTANTE DAS MÃOS, ENQUANTO CANTA A LETRA. CASO ELA TOQUE NA PRÓPRIA MÃO OU BOCA APÓS FIM DA CANÇÃO, SAI DA BRINCADEIRA, MAS SE TOCAR NA MÃO DO OUTRO PARTICIPANTE, CONTINUA ATÉ UM SAIR.





8. A GALINHA PÔS UM V

COMO SE BRINCA?

DUAS CRIANÇAS SEGURAM AS EXTREMIDADES, ENQUANTO UMA TERCEIRA PULA NO MEIO. TODAS CANTAM A MESMA CANÇÃO, QUANDO AO FIM DELA, QUEM ESTIVER PULANDO PEGAR O "OVO DA GALINHA" E ENTREGAR AO PRÓXIMO PARTICIPANTE, OU ERRAR E RECOMEÇAR.

"A GALINHA PÔS O OVO
O OVO CAIU E SE QUEBROU
AI, MEU DEUS
O QUE É QUE EU FAÇO
PRA PEGAR ESSE OVO
E ME MANDAR DAQUI."



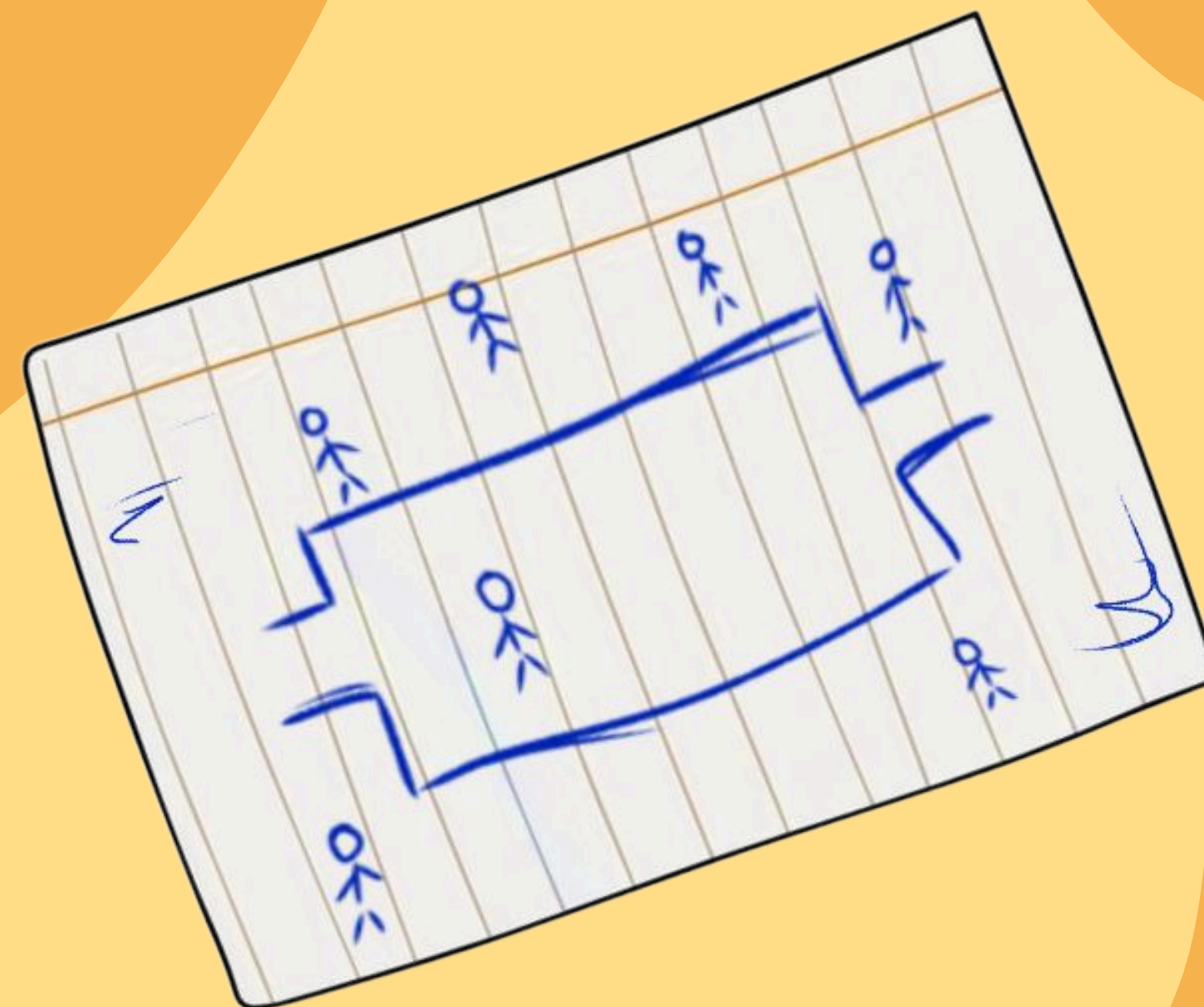
 BACABAL (MA)

9. GARRAFÃO

COMO SE BRINCA?

É DESENHADO UM GARRAFÃO NO MEIO DO ESPAÇO, EM SEGUIDA, UMA DAS CRIANÇAS É ESCOLHIDA PARA SER O "CHEFE", TENDO OBJETIVO DE IMPEDIR A ENTRADA DE ALGUÉM NO GARRAFÃO. QUEM CONSEGUIR INVADIR O GARRAFÃO, É O NOVO CHEFE.

CASO O GARRAFÃO SEJA DESENHADO COM DUAS ENTRADAS, DUAS CRIANÇAS SERÃO ESCOLHIDAS PARA SEREM OS "CHEFES".



10. LATEIRO

COMO SE BRINCA?

O PEGADOR JOGA UMA LATA EM ALGUM CANTO. FEITO ISSO, OS OUTROS JOGADORES SE ESCONDEM, ENQUANTO O PEGADOR RECOLHE A GARRAFA E A DEIXA EM OUTRO LUGAR, INDO ATRÁS DOS ESCONDEDORES.

QUANDO ALGUÉM É ACHADO, O CORREDOR VAI ATÉ A LATA, SE CHEGAR A TEMPO, GRITA A FRASE "1, 2, 3 (NOME DA CRIANÇA ENCONTRADA)". CASO O ESCONDEDOR ENCONTRADO CHEGUE ANTES, DIZ A MESMA COISA, PORÉM, SALVANDO A SI MESMO, OU TAMBÉM, PODE CHUTAR A GARRAFA PARA LONGE E DAR TRABALHO AO PEGADOR. ALIÁS, EXISTE A OPÇÃO DE QUANDO QUASE TODOS FOREM PEGOS, O JOGADOR LIVRE ENCONTRAR A GARRAFA, CHUTÁ-LA, GRITAR "REBELIÃO" LIBERTANDO A TODOS.



📍 OLINDA (PE)

11. DEDO MORDIDO

COMO SE BRINCA?

UMA DAS CRIANÇAS MORDE UM DOS DEDOS DA MÃO, NÃO PODENDO SER O DEDÃO OU MINDINHO, E O ESCONDE ATRÁS DA MÃO, PARA QUE AS OUTRAS ADIVINHEM QUAL FOI MORDIDO. QUEM ACERTAR, VENCE A BRINCADEIRA, SE ERRAR, É O PRÓXIMO A MORDER O DEDO. ALÉM DESSA, TEM A VERSÃO DO DEDO ESTRALADO, EM QUE O DEDO É ESTRALADO.



12. CACIQUE



COMO SE BRINCA?

AS CRIANÇAS SENTAM EM RODA, COM UM PARTICIPANTE ESCOLHIDO COMO "INDÍGENA" DEIXADO DE FORA E OUTRO É COLOCADO DE "CACIQUE". QUEM FOR INDÍGENA, DEVE DESCOBRIR QUEM É O CACIQUE POR MEIO DOS MOVIMENTOS DELE, ESSES QUE SERÃO REPETIDOS POR QUEM ESTIVER NA RODA. O INDÍGENA RETORNA À RODA COM O INTUITO DE DIZER A IDENTIDADE DO CACIQUE, TENDO 3 CHANCES. CASO ACERTE, O CACIQUE SE TORNA INDÍGENA E OUTRA CRIANÇA VIRA O CACIQUE. ENTRETANTO, SE ERRAR, CONTINUA SENDO O INDÍGENA COMO TAMBÉM O CACIQUE É TROCADO.



13. TICA-GELO



COMO SE BRINCA?

ALGUÉM é ESCOLHIDO COMO PEGADOR E OUTRO PARA DESCONGELAR. QUEM FOR PEGO, PERMANECE CONGELADO ATÉ SER DESCONGELADO, MAS CASO SE MEXA ANTES, é ELIMINADO DA BRINCADEIRA. MAS SE O DESCONGELADOR FOR PEGO, NÃO TERÁ MAIS NINGUÉM A SER DESCONGELADO, TORNANDO O PEGADOR VENCEDOR DA BRINCADEIRA.



COMO SE BRINCA?

AS CRIANÇAS FORMAM UMA RODA EM PÉ, ENQUANTO OUTRA CRIANÇA PERMANECE AO CENTRO DA RODINHA, DE OLHOS FECHADOS. NO FINAL DA CANÇÃO, A CRIANÇA COM OS OLHOS FECHADOS, VAI ATÉ OUTRA PESSOA PARA TROCAR DE LUGAR:



"SENHORA DONA SANCHÁ
COBERTA DE OURO E PRATA
DESCUBRA O SEU ROSTO
QUERO VER A SUA CARA
QUE ANJOS SÃO ESSES
QUE ANDAM POR AÍ
DE NOITE E DE DIA
PARA NOSSA AVE MARIA
SOU FILHA DO REI
E NETA DA RAINHA
SEU REI MANDOU DIZER
QUE ESCOLHESSSE UMA PEDRINHA."



14. SENHORA DONA SANCHÁ



📍 BEZERROS (PE)

DUAS CRIANÇAS SE JUNTAM PARA BATER PALMAS, VARIANDO CONFORME AVANÇAM A MÚSICA:

BA-BA-LU
BABALU é CALIFÓRNIA
CALIFÓRNIA é BABALU
ESTADOS UNIDOS
BALANÇA O SEU VESTIDO
PRA FRENTE
PRA TRÁS
1, 2, 3

BA-BA-LU
BABALU FOI à ESCOLA
APRENDER O BEABá
A DANADA PROFESSORA
ME ENSINOU A NAMORAR

SETE E SETE SÃO 14
COM MAIS SETE, 21
TENHO SETE NAMORADOS
SÓ POSSO CASAR COM 1

BA-BA-LU
BABALU é CALIFÓRNIA
CALIFÓRNIA é BABALU
ESTADOS UNIDOS
BALANÇA O SEU VESTIDO
PRA FRENTE
PRA TRÁS
REBOLE UM POUCO MAIS

Dá UM PULINHO
PISA NO CHICLETE
Dá UMA RODADINHA
E FAZ UM JOINHA
YES, YES.

15. BABALU



 **GOIANA (PE)**

REGIÃO CENTRO-OESTE



1. FRUTA, FRUTA, FORA!



COMO SE BRINCA?

É DESENHADO UM RETÂNGULO DIVIDIDO EM 6 PARTES, PREENCHIDAS POR CATEGORIAS: FRUTA, COMIDA, OBJETO, ELES, ELAS E CORES. EM UMA DAS PONTAS, UMA MEIA-LUA É FEITA COM O NOME: TODOS.

INICIALMENTE, O PRIMEIRO JOGADOR TEM QUE DAR 2 PULOS DENTRO DO QUADRADO E UM PULO FORA, FALANDO O NOME DA BRINCADEIRA, APÓS ISSO, PULA DE NOVO PARA DENTRO DO QUADRADO, REPETINDO DUAS VEZES O NOME DE UMA FRUTA. PORÉM, QUANDO PASSAR PARA O PRÓXIMO QUADRADO, PRECISA DIZER OUTRA FRUTA, SENDO ASSIM ATÉ CHEGAR AO ÚLTIMO QUADRO, SEM PISAR NO TODOS, VOLTA À PRIMEIRA CASA E DIZ: FRUTA, FRUTA, FORA, PARA SAIR. SE COMPLETAR SEM ERRAR, SEGUE PARA A SEGUNDA CASA (COMIDA) E O PROCESSO SE REPETE ATÉ A SEXTA CASA. A CRIANÇA QUE COMPLETAR AS SEIS CATEGORIAS, VENCE A BRINCADEIRA.

📍 ALTO PARAÍSO (GO)



2. CHOCOLATE INGLÊS

COMO SE BRINCA?

EM RODA, TODOS COLOCAM SUAS MÃOS SOBRE AS OUTRAS, COM A PALMA PARA CIMA. ASSIM, AS PESSOAS CANTAM A LETRA, ENQUANTO BATEM NA PALMA DA PESSOA AO LADO:

“CHOCOLATE INGLÊS
TÁ NA BOCA DO FREQUÊS
DE PRIMEIRA QUALIDADE
UM, DOIS E TRÊS.”

O ÚLTIMO QUE RECEBER UM TAPA APÓS O FIM DA MÚSICA, DEVE PISAR NO PÉ DE ALGUÉM, ESSE QUE SAI DA BRINCADEIRA. GANHA QUEM CONTINUAR ATÉ O FIM. ALIÁS, ALGUMAS VERSÕES DÃO A POSSIBILIDADE DA PESSOA PISCAR PARA ALGUÉM, QUANDO NÃO CONSEGUIR PISAR EM ALGUÉM, DANDO A TAREFA PARA QUEM RECEBEU O PISCA. OUTRA VERSÃO, NO FINAL DA CANÇÃO, TODOS DÃO 3 PASSOS PARA TRÁS E QUEM LEVOU O TAPA POR ÚLTIMO, DÁ MAIS 3 PASSOS, E TENTA ALCANÇAR OS OUTROS.



📍 CUIABÁ (MT)

COMO SE BRINCA?

EM UMA RODA DE CRIANÇAS, UMA DELAS FICA EM PÉ SEGURANDO UM LENCINHO OU BOLINHA, ELA SERÁ A RESPONSÁVEL POR CORRER DO LADO DE FORA DO CÍRCULO, ENQUANTO O RESTO CANTA A CANÇÃO DA BRINCADEIRA:

“CORRE CUTIA,
NA CASA DA TIA.
CORRE CIPÒ,
NA CASA DA AVÔ.
LENCINHO NA MÃO,
CAIU NO CHÃO.
MOÇA BONITA,
DO MEU CORAÇÃO.
POSSO JOGAR?
PODE!
NINGUÉM VAI OLHAR?
NÃO!”

NESSA HORA, TODOS DA RODA ABAIXAM AS CABEÇAS, FECHAM OU TAPAM OS OLHOS, DANDO BRECHA PARA A CRIANÇA DE FORA COLOCAR O OBJETO ATRÁS DE ALGUÉM, O QUAL IRÁ CORRER PARA PEGAR A OUTRA CRIANÇA. CASO O CORREDOR PEGUE O CANTO DA OUTRA CRIANÇA, ELA SE ENCARREGARÁ DE COLOCAR O OBJETO, PORÉM, SE O PEGADOR FOR ALCANÇADO ANTES, DEVE IR AO CENTRO DA RODA E FINGIR SER UMA GALINHA CHOCA.

3. CORRE, CUTIA!



📍 ORIGEM PROVÁVEL: CENTRO-OESTE

4. 5 MARIAS

COMO SE BRINCA?

PRECISA-SE DE 5 SAQUINHOS ENCHIDOS POR PEDRINHAS, AREIA, GRÃOS OU QUALQUER OUTRO QUE EVITE O DE DEIXAR LEVE. FEITO ISSO, UM GRUPO DE 3-5 CRIANÇAS SE AGLOMERAM E UMA DELAS ESCOLHE DUAS SACOLINHAS, UMA PARA JOGAR E OUTRA PARA PEGAR ANTES DA OUTRA CAIR. CASO CONSIGA FAZER COM TODAS, A DOSE AUMENTA PARA A PRÓXIMA FASE, TENDO QUE JOGAR DOIS, ENQUANTO PEGA O TERCEIRO. SE PERDER, A VEZ PASSA PARA A OUTRA PESSOA. GANHA QUEM PASSA POR TODAS AS FASES OU PEGA O MAIOR NÚMERO.



📍 ORIGEM PROVÁVEL: CENTRO-OESTE

5. GALINHA, PINTINHOS E RAPOSA

COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA É ESCOLHIDA PARA SER A GALINHA, UMA, A RAPOSA E O RESTANTE, AUTOMATICAMENTE VIRAM PINTINHOS. A MÃE E OS FILHOTES SE DISTANCIAM ENTRE UMA DAS EXTREMIDADES DO ESPAÇO, UMA VEZ QUE A RAPOSA FICA AO MEIO. A GALINHA CHAMA POR SEUS FILHOS: "VENHAM CÃ, MEUS PINTINHOS!" E É RESPONDIDA EM CORO: "TEMOS MEDO DA RAPOSA!" A GALINHA PODE FALAR A MESMA COISA, OU OFERECER MILHO, INDEPENDENTE DO QUE É DITO, OS PINTINHOS CORREM ATÉ O OUTRO LADO, MAS SENDO PERSEGUIDOS PELA RAPOSA. OS QUE FORAM PEGOS, SÃO ELIMINADOS OU AJUDAM A RAPOSA NA PRÓXIMA RODADA, E OS QUE CHEGARAM ATÉ A GALINHA, RETORNAM AO LUGAR EM QUE ESTAVAM. GANHA O ÚNICO PINTINHO RESTANTE.



📍 ORIGEM PROVÁVEL: CENTRO-OESTE

6. PATO, PATO, GANSO

COMO SE BRINCA?

UMA DAS CRIANÇAS É O PATO, E PERMANECE DE PÉ, ENQUANTO AS OUTRAS SE SENTAM EM CÍRCULO. O PATO TOCA NA CABEÇA DE CADA UMA, CHAMANDO-AS DE "PATO" ATÉ CHEGAR EM ALGUÉM E DIZER "GANSO" O QUE A FARÁ PERSEGUIR O PATO. SE O GANSO ALCANÇAR O PATO, A MESMA CRIANÇA CONTINUA COMO PATO, MAS SE O PATO NÃO FOR PEGO E ELE TOMAR O LUGAR DO GANSO, A CRIANÇA GANSO SERÁ O NOVO PATO. QUEM FOR PEGO DUAS VEZES, FICA NO MEIO DO CÍRCULO ATÉ O FINAL, COM AS OUTRAS CRIANÇAS CANTANDO:

"GALINHA CHOCA
QUEBROU O OVO
E SAIU MINHOCÁ."



📍 CUIABÁ (MT)

COMO SE BRINCA?

EM 2 GRUPOS, UM SE TORNA A MARÊ E O OUTRO OS COLECIONADORES DE CONCHAS. AMBOS FICAM EM UMA DISTÂNCIA CONSIDERÁVEL, SEMPRE DE FRENTE, E AS CRIANÇAS DA MARÊ IMITAM SONS DE ÁGUA E ANDAM UM POUCO, COMO SE A MARÊ ESTIVESSE BAIXA. COM ISSO, OS COLECIONADORES VÃO EM DIREÇÃO DAS CONCHAS — QUE PODEM SER BOLINHAS — E POUCO DEPOIS, A MARÊ VOLTA E TENTA PEGAR QUEM ESTEJA PEGANDO SUAS CONCHAS. NO CASO, AS CRIANÇAS CORREM PARA PEGAR O OUTRO GRUPO E QUEM FOR PEGO SE JUNTA À MARÊ. TERMINA A BRINCADEIRA QUANDO TODOS FOREM PARTE DA MARÊ OU SOBRAR ALGUÉM DOS COLECIONADORES.

7. MARÊ



8. BALANÇA CAIXÃO

COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA SENTADA EM UM BANCO, É O REI OU RAINHA E ESCOLHE OUTRA PESSOA PARA SER SEU SERVO OU SERVA, ESTE QUE APOIARÁ SEU ROSTO NO COLO DO REI OU RAINHA. O RESTO FORMAM UMA FILA ATRÁS DO SERVENTE E SE ENCOSTAR NAS COSTAS UM DOS OUTROS, AO MESMO TEMPO EM QUE SE BALANÇAM E CANTAM:

"BALANÇA CAIXÃO, BALANÇA VOCÊ, DÁ UM TAPA NAS COSTAS E VAI SE ESCONDER".

O ÚLTIMO DA FILA DÁ UM TAPA NAS COSTAS DE QUEM ESTIVER EM SUA FRENTE E CORRE PARA SE ESCONDER, O PROCESSO É REPETIDO ATÉ CHEGAR A CRIANÇA SERVENTE, A QUAL AGORA POSSUI O OBJETIVO DE ENCONTRAR OS OUTROS.

OBS.: TEM UMA VARIANTE EM QUE A PRIMEIRA CRIANÇA ABRAÇA UMA ÁRVORE.



📍 GOIÁS VELHO (GO)

9. BOIS DE MANGA

COMO SE FAZ?

OS MATERIAIS ESSENCIAIS SÃO MANGAS E QUALQUER PALITO. ENFIE QUATRO PALITOS NA PARTE DE BAIXO, DOIS NA FRENTE E DOIS NA DE TRÁS. COLOQUE MAIS DOIS, DESTA VEZ MENORES, NA PARTE DE CIMA PARA SE ASSEMBELHAR AOS CHIFRES, E SE QUISER, ESPETE UM MENORZINHO ATRÁS PARA SER A CAUDA.

📍 GOIÁS VELHO (GO)



10. CARREIRÃ

COMO SE BRINCA?

UM CÍRCULO É DESENHADO NO CHÃO, E UM DOS JOGADORES JOGA SUA BOLA DE GUDE DENTRO DA FORMA, DANDO O OBJETIVO AO SEGUNDO JOGADOR DE ACERTAR SUA BOLINHA. SE NÃO CONSEGUIR, SUA VEZ PASSA PARA O PRÓXIMO COLEGA, E SE CONSEGUIR, PEGA A BOLA PARA SI. QUEM ACUMULAR MAIS BOLINHAS, GANHA A BRINCADEIRA.



 **ALTO PARAÍSO (GO)**

11. CABRIOLA, ONDE ESTÁ A BOLA?

COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA É POSTA COMO CABRIOLA E SE VIRA DE COSTAS PARA O RESTANTE, COM UMA BOLA NA MÃO. A BRINCADEIRA SE INICIA QUANDO O CABRIOLA JOGA A BOLA PARA CIMA E ATRÁS DE SI, COM ISSO, UMA CRIANÇA A PEGA E A ESCONDE. ENTÃO, O GRUPO PERGUNTA EM CORO: "CABRIOLA, ONDE ESTÁ A BOLA?" E A CABRIOLA TEM QUE ADIVINHAR QUEM FOI, CASO ACERTE, O OUTRO COLEGUINHA VIRA O CABRIOLA, E SE ERRAR, CONTINUA COMO CABRIOLA.



📍 GOIÁS VELHO (GO)

12. FUI AO MERCADO

COMO SE BRINCA?

AS CRIANÇAS SE JUNTAM COM A IDEIA DE IMITAR MOVIMENTOS DE QUANDO UMA FORMIGA SOBE EM UMA PARTE DO CORPO, POR EXEMPLO: SE A FORMIGUINHA SUBIR NO PÉ, TODAS SACODEM O PÉ. TUDO ISSO ENQUANTO CANTAM ESSA CANÇÃO, A QUAL POSSUI RIMAS:

"FUI AO MERCADO COMPRAR (NOME DE UM PRODUTO)
VEIO A FORMIGUINHA E PICOU O MEU/A MINHA (PARTE DO CORPO QUE RIME)
E EU SACUDI, SACUDI, SACUDI (TODOS SACODEM A PARTE QUE RIMA)
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR."

OUTRA FORMA DE BRINCAR, É FALAR A FRASE E CADA CRIANÇA ADICIONAR NOMES DE COMIDA, O OBJETIVO É LEMBRAR A SEQUÊNCIA CORRETA.

📍PIRENÓPOLIS (GO)

FUI AO MERCADO COMPRAR CAFÉ!
VEIO A FORMIGUINHA E PICOU O MEU PÉ!
E EU SACUDI, SACUDI, SACUDI!
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR!



13. ímpar, par, americano

COMO SE BRINCA?

UMA RODA É FORMADA E OS PARTICIPANTES FALAM: ímpar, par ou americano. APÓS ISSO, TODO MUNDO MOSTRA A QUANTIDADE DE DEDOS QUE ESCOLHEU, COM UMA DAS PESSOAS CONTANDO PARA DESCOBRIR SE O NÚMERO É PAR OU ÍMPAR, ELA APONTA PARA CADA UM DURANTE A CONTAGEM. SAI DA BRINCADEIRA QUEM FOI APONTADO O ÚLTIMO NÚMERO. EXEMPLO, SE SAIU 10, SAI QUEM FICOU COM O NÚMERO 10.

📍ALTO PARAÍSO (GO)



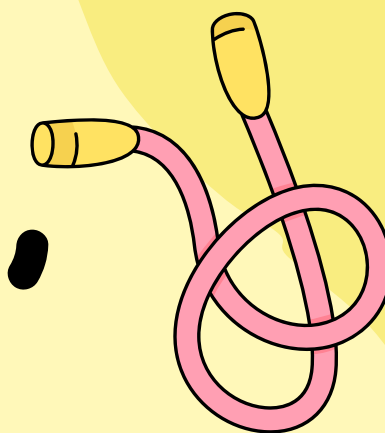
14. PUXAR O RABO

COMO SE BRINCA?

TODOS OS PARTICIPANTES PRENDEM UM PEDAÇO DE BARBANTE, FITA, LENÇO OU QUALQUER PANO UTILIZÁVEL EM ALGUMA PARTE VISÍVEL DO CORPO OU ROUPA. QUANDO A BRINCADEIRA COMEÇAR, TODOS CORREM PARA RETIRAR O PANO UM DO OUTRO, E SE ALGUÉM TIVER O SEU ARRANCADO, É ELIMINADO. ALÉM DISSO, É PROIBIDO SEGURAR A FITA, TEM DE DEIXAR LIVRE. O VENCEDOR É AQUELE QUE PUXAR MAIS RABOS. INCLUSIVE, ESSA BRINCADEIRA PODE SER FEITA EM SEPARAÇÃO DE TIME, CADA QUAL COM UMA COR, EM QUE A EQUIPE VENCEDORA É AQUELA QUE PUXAR MAIS BARBANTES.



15. COBRINHA, COBRAO, MORRINHÔ, MORRÃO



DUAS PESSOAS SE AGACHAM E BATEM A CORDA, ENQUANTO A TERCEIRA PULA A CORDA PARA PASSAR PELO OUTRO LADO. A DIFICULDADE E EXECUÇÃO MUDA EM CADA UM DOS NOMES:

COBRINHA: A CORDA É ARRASTADA NO CHÃO, SEMELHANTE A UMA COBRA, E AS DUAS CRIANÇAS REALIZAM MOVIMENTOS CURTOS E RÁPIDOS, FAZENDO ONDAS PEQUENAS.

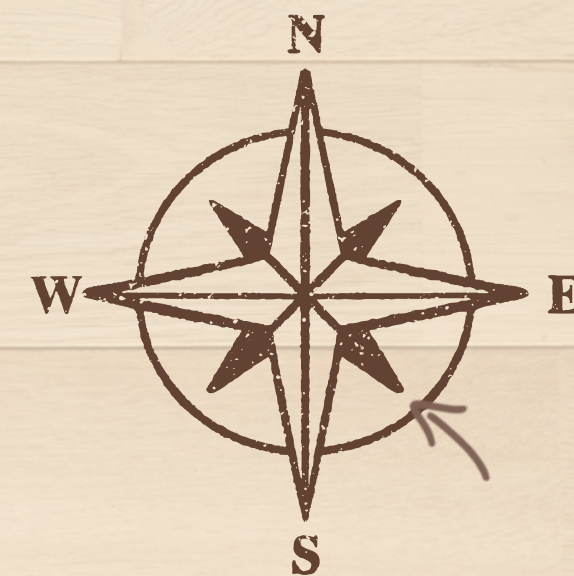
COBRONA: PARECIDO COM A ANTERIOR, MAS DESTA VEZ, A MOVIMENTAÇÃO É PROLONGADA, CRIANDO ONDAS GRANDES.

MORRINHO: A CORDA É BATIDA NO CHÃO COM VELOCIDADE, CAUSANDO PEQUENAS ONDAS DE MOVIMENTO.

MORRÃO: SEMELHANTE, PORÉM, AQUI A BATIDA É LENTA PARA TER O EFEITO DE ONDAS MAIORES.

A CRIANÇA DEVE PULAR 5 VEZES NA PRIMEIRA FASE PARA PASSAR DE NÍVEL, SE ERRAR, ELA SUBSTITUI ALGUÉM QUE ESTEJA COORDENANDO A CORDA, E DEPENDENDO DAS REGRAS, PODE VOLTAR DO INÍCIO QUANDO FOR SUA VEZ. GANHA QUEM FINALIZAR TODAS AS FASES.





REGIÃO SUDESTE



1. CARACOL



📍 SÃO PAULO (SP)

COMO SE BRINCA?

INICIALMENTE, DESENHA-SE UM CARACOL EM ESPIRAL NO CHÃO, O DIVIDINDO EM 11 PARTES, E QUANTO MAIS SE APROXIMA DA ÚLTIMA PARTE, O TAMANHO DIMINUI. NA MENOR PARTE, É ESCRITO O NOME: CÊV. FEITO TUDO ISSO, UMA DAS CRIANÇAS COMEÇA PULANDO TODO O TRAJETO DE UM PÉ SÓ, E AO CHEGAR NO CÊV, PODE COLOCAR OS DOIS NO ESPAÇO. PARA RETORNAR, FAZ TUDO NOVAMENTE COM UM PÉ. O JOGADOR QUE TERMINAR O TRAJETO SEM ERRAR, TEM O DIREITO DE DESENHAR UMA PEQUENA ESTRELA EM UMA DAS CASAS, E A PARTIR DAQUILO, SOMENTE AQUELE JOGADOR PISA NAQUELE CANTO, CONTUDO, QUEM ERRAR, PASSA A VEZ.

OBS.: GANHA QUEM MARCAR MAIS CASAS.



2. FUTEBOL DE CEGOS

COMO SE BRINCA?

DUPLAS SÃO FORMADAS, COM A PERNA DIREITA DE UM AMARRADO NA ESQUERDA DO OUTRO. UM DELES TEM OS OLHOS VENDADOS, E QUEM FICOU COM A VISÃO LIVRE, TEM A FUNÇÃO DE GUIAR O COLEGUINHA PARA ELES IREM ATÉ A BOLA. GANHA A DUPLA QUE JOGAR A BOLA AO GOL.

📍 EMBU (SP)



3. TRÊS TENTATIVAS

COMO SE BRINCA?

COMEÇA COM OS PARTICIPANTES ESPALHANDO SUAS BOLINHAS EM ALGUMA ÁREA ESCOLHIDA, O SUFICIENTE PARA SOBRAR A CADA UM DELES 3 BOLINHAS, AS QUAIS VÃO JOGAR COM O OBJETIVO DE PEGAR OUTRAS. SE O JOGADOR ERRAR, PASSA A VEZ PARA OUTRA PESSOA, E SE PERDER TRÊS VEZES, SAI DA BRINCADEIRA, GANHANDO QUEM PEGAR O MAIOR NÚMERO DE BOLINHAS.

📍 IPATINGA (MG)



4. TIAS

COMO SE BRINCA?

UMA RODA DE CRIANÇAS CANTAM UMA MÚSICA E CADA UMA DELAS É UMA TIA DA MÚSICA, REPETINDO ATITUDES OU GESTOS DELAS, POR EXEMPLO, A ÚLTIMA TIA, CHAMADA SALINA, SENDO PRECISO CRIAR UMA RIMA:

"A TIA CATARINA CATA A LINHA
A TIA TERESA BOTA A MESA
A TIA CEIÇÃO AMASSA O PÃO
A TIA LELA ESPIA A JANELA
A TIA SEMA TEIMA QUE TEIMA
A TIA MARIA DORME DE DIA
A TIA SALINA FECHA A RIMA."

📍 PARATY (RJ)



A tia Catarina cata a linha
A tia Ceição amassa o pão
A tia Lema teima que jenela
A tia Maria fecha a rima.

5. PNEU COLORIDO

COMO SE BRINCA?

PARA ISSO, A PESSOA PRECISA TER UM PNEU USADO E TINTAS COLORIDAS AO SEU DISPOR. BOTAMOS A CRIATIVIDADE A TODO O VAPOR, E AO TERMINAR AS PINTURAS E DEIXÁ-LAS SECAR, RODARÁ O PNEU COM AS MÃOS OU OBJETO DE AUXÍLIO.

📍 São PAULO (SP)



6. SENHOR DE ENGENHO E O ESCRAVO

COMO SE BRINCA?

DUAS CRIANÇAS BATEM A CORDA, UMA DELAS SENDO O SENHOR DO ENGENHO E A PESSOA QUE FOR PULAR A CORDA É O ESCRAVO. DURANTE A BRINCADEIRA, O SENHOR DE ENGENHO PODE MANDAR O ESCRAVO REALIZAR ALGUMAS AÇÕES, AO MESMO TEMPO QUE PULA, POR EXEMPLO, PULAR DE OLHOS FECHADOS.

ADENDO: A BRINCADEIRA NÃO TEM O INTUITO DE REPRODUZIR OU ROMANTIZAR O TEMPO DA ESCRAVIDÃO BRASILEIRA.



📍 São PAULO (SP)

7. ERA UMA VEZ...



COMO SE BRINCA?

EM UMA RODINHA DE PESSOAS, UMA DELAS CRIA O COMEÇO DE UM CONTO, ENQUANTO SEU TEMPO É CONTADO POR UM LIMITE RÁPIDO DETERMINADO POR TODOS, QUANDO SEU TEMPO ACABA, A PESSOA EM SEGUIDA TEM DE MANTER A COERÊNCIA COM O QUE FOI CONTADO. ISSO TAMBÉM PODE SER FEITO EM UMA FOLHA DE PAPEL, COM CADA UM PASSANDO ELA QUANDO SEU TEMPO ACABAR.

📍 IPUÃ (SP)



8. ESCRAVOS DE JÔ

COMO SE BRINCA?

OS PARTICIPANTES CRIAM UMA RODA, PODENDO SE SENTAR OU PERMANECER DE PÉ, CADA UMA ESTANDO COM UM OBJETO EM MÃOS (PEDRA, BOLINHA, TAMPINHA...) E PASSARÃO O OBJETO PARA O COLEGA AO LADO, ENQUANTO CANTAM A MÚSICA:

"ESCRAVOS DE Jô
JOGAVAM CAXANGÁ
TIRA, PÔE, DEIXA FICAR
GUERREIROS COM GUERREIROS
FAZEM ZIG-ZIG-ZÀ"

QUANDO DIZEREM "TIRA" TODOS LEVANTAM AS MÃOS, SE É "PÔE" COLOCAM AS MÃOS NO CHÃO E SE FOR "ZIG-ZAG" FAZ MOVIMENTOS DE ESTICAR E ENCOLHER O BRAÇO OU MUDAR A DIREÇÃO DE PASSAGEM DO OBJETO. EM ALGUMAS VARIAÇÕES DA BRINCADEIRA, É SOMENTE UM OBJETO PARA TODOS E QUEM ESTIVER COM ELE AO FINAL, SAI DO JOGO, GANHANDO A PESSOA QUE FICAR ATÉ O FIM.



📍TATUI (SP)

9. MAMÃE, POSSO IR?

COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA É COLOCADA DE MÃE, ESTANDO COM OS OLHOS VENDADOS E NO MEIO DO ESPAÇO, ENQUANTO O RESTANTE, EM UMA DISTÂNCIA CONSIDERÁVEL, SERÃO OS FILHOS. UM FILHO DE CADA VEZ PERGUNTA: "MÃE, POSSO IR?" E ELA RESPONDE: "PODE!", ELES PERGUNTAM QUANTOS PASSOS E A MÃE RESPONDE A QUANTIDADE E COMO DEVEM SER EXECUTADOS, POR EXEMPLO: 3 PASSOS DE ELEFANTE. GANHA O FILHO QUE CHEGAR PRIMEIRO.

📍 ARAÇUAÍ (MG)



10. MORTO VIVO

COMO SE BRINCA?

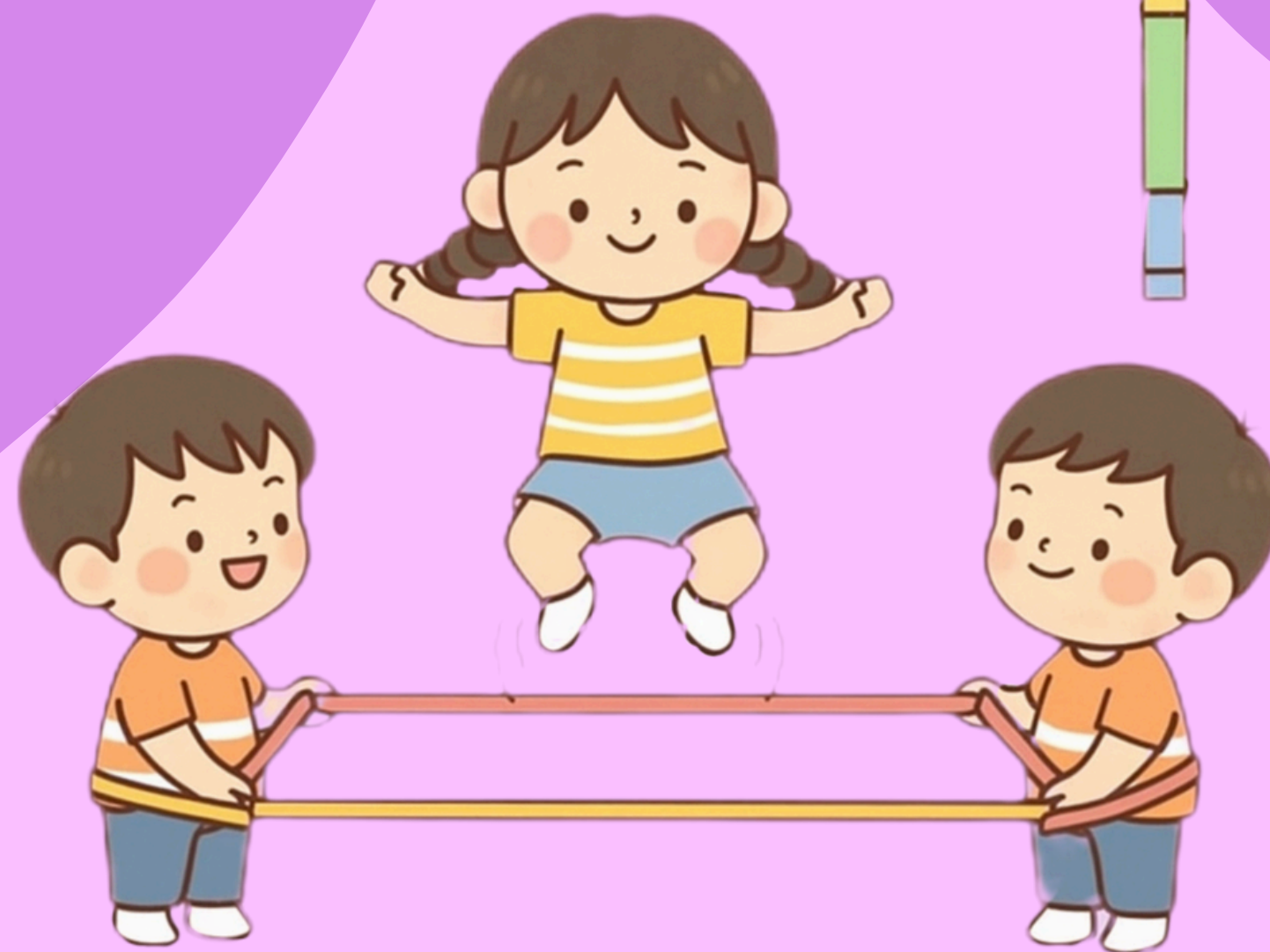
UMA CRIANÇA É ESCOLHIDA PARA COMANDAR UM GRUPO DAS DEMAIS CRIANÇAS, DECIDINDO SE ELAS VÃO SER VIVAS OU MORTAS, SE ELA QUISE VIVO, GRITARÁ: "VIVO" E AS CRIANÇAS LEVANTAM, MAS SE QUISE MORTO, TAMBÉM GRITARÁ O NOME E TODOS SE ABAIXAM. QUEM ERRAR O MOVIMENTO, É ELIMINADO E GANHA QUEM PERMANECER ATÉ O ÚLTIMO COMANDO. EXISTEM OUTRAS FORMAS DE BRINCAR, UMA DELAS ADICIONANDO 2 COMANDOS: SACI (PULAR DE UM PÉ SÓ) E ZÉ DO CAIXÃO (A MÃO DIREITA E O PÉ APOIADOS NO CHÃO, O RESTO FICA NO AR).



11. SACI

COMO SE BRINCA?

DOIS PARTICIPANTES SEGURAM COM OS PÉS UM ELÁSTICO ATÉ QUE FORME UM RETÂNGULO, ENQUANTO OUTRA PESSOA PULA COM UM PÉ SÓ PARA DENTRO E FORA DO ESPAÇO. À MEDIDA QUE O PARTICIPANTE ACERTAR A SEQUÊNCIA, O ELÁSTICO SOBE, POR EXEMPLO, SE COMEÇOU NOS PÉS, SUBIRÁ ATÉ OS TORNOZELOS. SE ERRAR O PULO, A VEZ PASSA PARA OUTRA PESSOA.



12. BISCOITINHO QUEIMADO

COMO SE BRINCA?

UM JOGADOR ESCONDER UM OBJETO, O QUAL VAI SER CHAMADO PELO NOME DA BRINCADEIRA, ENQUANTO OS OUTROS FICAM DE OLHOS FECHADOS, QUEM ESCONDE O ITEM PROCURA UM CANTO PARA DEIXÁ-LO, E QUANDO FINALMENTE O ESCONDE, GRITA: "BISCOITINHO QUEIMADO" PARA QUE O RESTANTE INICIE A BUSCA, QUANDO ESTIVER PRÓXIMO, A PESSOA DIZ QUE ESTÁ QUENTE, MAS SE ESTIVER LONGE É DITO QUE ESTÁ FRIO. GANHA QUEM ENCONTRAR O BISCOITINHO PRIMEIRO.

📍LAVRAS (MG)

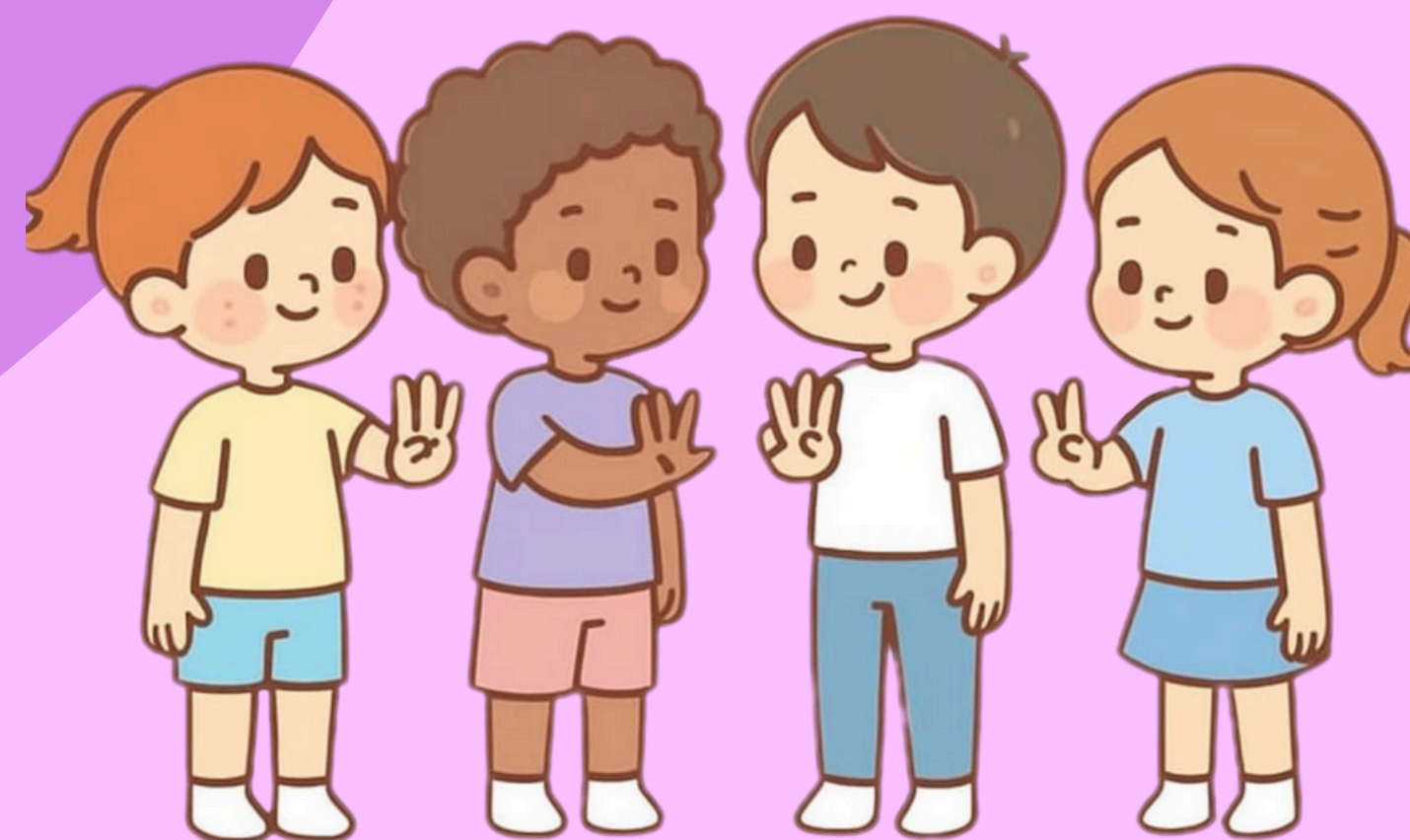


13. QUANTOS DEDOS?

1 2 3

COMO SE BRINCA?

CADA PARTICIPANTE DÁ UM CHUTE SOBRE QUAL SERÁ A QUANTIDADE DE DEDOS QUE SERÃO MOSTRADAS. APÓS ISSO, TODOS CONTAM ATÉ 3 E ESTICAM OS SEUS DEDOS. A PARTIR DISSO, TODO MUNDO CONTA OS DEDOS E QUEM ACERTOU OU SE APROXIMOU DO TOTAL, RECEBE 1 PONTO. GANHA QUEM TIVER 5 PONTOS.



14. O RIO ESTÁ FUNDO

COMO SE BRINCA?

ALGUÉM é ESCOLHIDO PARA SER O COMANDANTE, ESSA PESSOA TEM QUE SEGURAR UM CHOCALHO OU OBJETO DE BARULHO, FEITO ISSO, UMA PESSOA DESENHA UMA LINHA NO CHÃO, A QUAL SERÁ O RIO. ASSIM, TODOS COM EXCEÇÃO DO COMADANTE SE AFASTAM DA LINHA E DEVEM CHEGAR ATÉ ELA SEM CORRER. CONTUDO, QUANDO A PESSOA COM O CHOCALHO BALANÇA-LO E FALAR: "O RIO ESTÁ FUNDO" TODO MUNDO CORRE ATÉ O PONTO DE CHEGADA O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL. GANHA QUEM CONSEGUIR PASSAR DA LINHA PRIMEIRO.



📍 São PAULO (SP)

COMO SE BRINCA?

DUAS PESSOAS DE FRENTE UMA DA OUTRA BATEM PALMAS SEGUINDO O RITMO DA MÚSICA. DE INÍCIO É CALMO, MAS AVANÇANDO, ACELERA. TENDO MAIS DE UM PARA BRINCAR, QUEM ERRAR O MOVIMENTO VIRA "SABÃO" E SAI DO JOGO, DANDO ESPAÇO PARA OUTRA BRINCAR:

"POPEYE, POPEYE
POPEYE FOI À FEIRA
E NÃO SABIA O QUE COMPRAR
COMPROU UMA CADEIRA
PARA A OLÍVIA SE SENTAR
A OLÍVIA SE SENTOU
A CADEIRA ESBORRACHOU
COITADINHA DA OLÍVIA
FOI PARAR NO CORREDOR
CORREDOR ESTAVA SUJO DE
POEIRA
A COITADINHA DA OLÍVIA FOI
PARAR NA GELADEIRA

GELADEIRA TAVA SUJA DE MINGAU
COITADINHA DA OLÍVIA FOI PARAR NO HOSPITAL
HOSPITAL ESTAVA SUJO DE REMÉDIO
COITADINHA DA OLÍVIA FOI PARAR NO CEMITÉRIO
TÉRIO, TÉRIO, TÉRIO
ERA MEIA-NOITE
NOITE, NOITE, NOITE
HAVIA UMA CAVEIRA
VEIRA, VEIRA, VEIRA
ERA VAGABUNDA
BUNDA, BUNDA, BUNDA
OLHA O RESPEITO
PEITO, PEITO, PEITO
ARROZ, FEIJÃO, BATATA E MACARRÃO
QUEM SE MEXER VAI VIRAR SABÃO".

15. POPEYE



📍 CAMPINAS (SP)

REGIÃO SUL



1. COELHO SAI DA TOCA

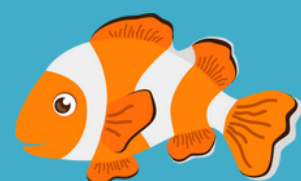
COMO SE BRINCA?

A MAIORIA DOS PARTICIPANTES SE JUNTAM EM TRIOS, DUAS PESSOAS DÃO DE MÃOS PARA O AR, COMO SE FOSSE O TETO DE UMA CASA, ENQUANTO A TERCEIRA FICA AGACHADA, SENDO O COELHO DENTRO DE SUA TOCA. NO FIM, UMA CRIANÇA FICA SOZINHA NO CENTRO, GRITANDO: "COELHO, SAI DA TOCA!" FAZENDO TODOS OS COELHOS SAÍREM DE SUAS TOCAS E PROCURAREM OUTRA, NISSO, QUEM GRITOU, DEVE ENTRAR EM UMA TOCA VAZIA. QUEM SOBRAR, SERÁ A NOVA PESSOA SEM TOCA. OUTRA MANEIRA DE BRINCAR, É O JOGADOR NO MEIO DIZER: "TOCA TROCA DE LUGAR" ASSIM, AS TOCAS SÃO QUEM TROCAM DE CANTO. OUTRA ALTERNATIVA, É INTRODUIZIR BAMBOLÊS ESPALHADOS PELO CHÃO, SUBSTITUINDO AS TOCAS E QUANDO É DITO O NOME DA BRINCADEIRA, TODOS SAEM DO CANTO EM QUE ESTAVAM, SAINDO DA BRINCADEIRA A PESSOA QUE ESTIVER SEM BAMBOLÊ.



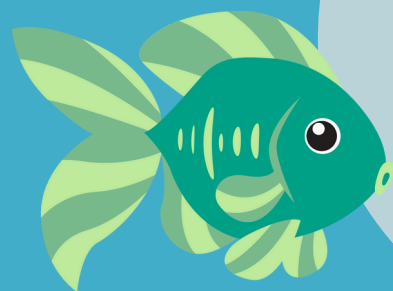
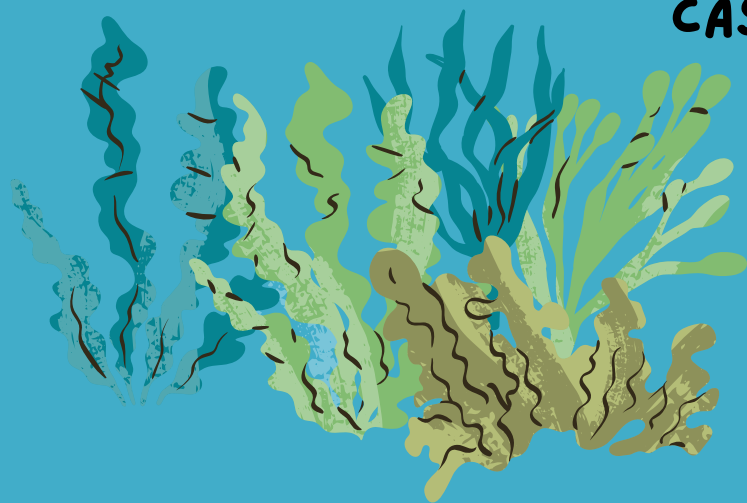
📍 GUAPORÉ (RS)

2. CAIU NA REDE E PEIXE



COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA É ESCOLHIDA PARA PEGAR AS OUTRAS, AS QUAIS SERÃO OS PEIXES, ENQUANTO ELA É A REDE, E QUEM FOR PEGO, FICARÁ DE MÃOS DADAS COM A OUTRA, PASSANDO A FAZER PARTE DA REDE, E AMBAS CORREM ATRÁS DE OUTRAS PESSOAS. QUANTO MAIS PESSOAS FOREM PEGAS, MAIOR A CORRENTE HUMANA. DEPENDENDO DA MANEIRA QUE IRÃO BRINCAR, O PEGADOR APENAS PEGARÁ OUTRA CRIANÇA, CASO DIGA O NOME DELA.



📍 **ALGUM CANTO DO SUL**

3. SOLETRANDO

COMO SE BRINCA?

DUAS EQUIPES SÃO FORMADAS, E UM JURADO, PODENDO SER UM ADULTO OU UMA CRIANÇA, ESCOLHE PALAVRAS DE UM Dicionário PARA QUE SEJA SOLETRADA. UMA CRIANÇA DE CADA GRUPO É CONVOCADA E PRECISA SOLETRAR CORRETAMENTE, SE CONSEGUIR, SUA EQUIPE GANHA 1 PONTO E ELA PERMANECE, MAS SE ERRA, ELA VOLTA PARA O GRUPO E UMA PESSOA DO TIME ADVERSÁRIO PREENCHER SEU CANTO, E QUANDO FOR A VEZ DO OUTRO TIME REPRESENTAR, OUTRA PESSOA E ASSIM SUCESSIVAMENTE ATÉ UM GRUPO ACUMULAR MAIS PONTOS E VENCER.



COMO SE BRINCA?

SÃO FEITAS DUAS DUPLAS, CADA UMA COM UM REBATEDOR E ARREMESSADOR. QUEM REBATE, USARÁ UM TACO DE MADEIRA. UMA RETA COM UMA DISTÂNCIA CONSIDERÁVEL É DESENHADA, COM SUAS EXTREMIDADES RECEBENDO O DESENHO DE UM CÍRCULO, AONDE EXISTE UM OBJETO NO MEIO DE AMBAS AS BASES, PODENDO SER UMA GARRAFA, LATA, BONECO ETC, ESSE O REBATEDOR DEVE PROTEGER DO ARREMESSADOR ADVERSÁRIO, O QUAL JOGA UMA BOLA PEQUENA EM DIREÇÃO AO ALVO. SE O ARREMESSADOR O DERRUBAR, SUA DUPLA GANHA UM PONTO, E CASO O REBATEDOR DEFENDA OU A BOLINHA DESVIAR, O ARREMESSADOR VAI ATRÁS DA BOLA, ENQUANTO A DUPLA ADVERSÁRIA CORRE EM FORMATO DE UM OITO ENTRE AS DUAS EXTREMIDADES DA RETA, SEMPRE BATENDO AS MÃOS QUANDO SE ENCONTRAM, COM CADA VOLTA COMPLETA, ANTES DO ARREMESSADOR RETORNAR AO SEU CANTO, GARANTE UMA PONTUAÇÃO. A DUPLA VENCEDORA É AQUELA QUE OBTIVER 5 PONTOS.

4. TACO



COMO SE BRINCA?

A BRINCADEIRA É UMA ENORME RECREAÇÃO TEATRAL DE UMA HISTÓRIA FOLCLÓRICA DO FALECIMENTO E RESSURGIMENTO DO BOI MAMÃO, COM AS CRIANÇAS DANDO VIDA AOS PERSONAGENS: O PRÓPRIO BOI, MATEUS, MARICOTA, A DONA DA CASA, O MÉDICO, AS BRUXAS, O CAVALINHO, O VAQUEIRO, URUBU, A CABRA E A BERNUNÇA. CADA PERSONAGEM, O QUAL É EXCLUÍDO OU ADICIONADO DEPENDENDO DE COMO FOR, OBEDECE SUA ORDEM DE ENTRADA NA NARRATIVA, A QUAL É CONTADA POR RIMAS E TODA A ATUAÇÃO É DANÇADA. O CONTO SE INICIA COM A MORTE DO BOI MAMÃO, APÓS MUITO DANÇAR. SEU DONO, CHAMA O MÉDICO, MAS NADA PÔDE FAZER, ENTÃO, MATEUS ENTRA EM CONTATO COM AS BRUXAS, AS QUAIS CHEGAM E O TRAZEM, CHEIO DE VIDA, O BOI DANÇANTE. O RESTANTE DOS PERSONAGENS APARECEM CONFORME SÃO CITADOS E NO FINAL, TODOS DANÇAM EM HARMONIA. EM OUTRA VERSÃO, MATEUS É CASADO COM UMA MULHER CHAMADA MARIA, A QUAL ESTÁ GRÁVIDA E TEM O DESEJO DE COMER LÍNGUA DE BOI, POR AMOR, ELE MATA O ANIMAL PARA SATISFAZER SUA ESPOSA, MAS LOGO SE ARREPENDE E TENTA RESSUSCITAR O BOI, AQUI, INVÉS DE BRUXAS, TEMOS UMA CURANDEIRA. AO FINAL, A BERNUNÇA SURGE PARA ASSUSTAR O PÚBLICO E O FILHO DO CASAL NASCE.

📍 FLORIANÓPOLIS (SC)

5. BOI DE MAMÃO

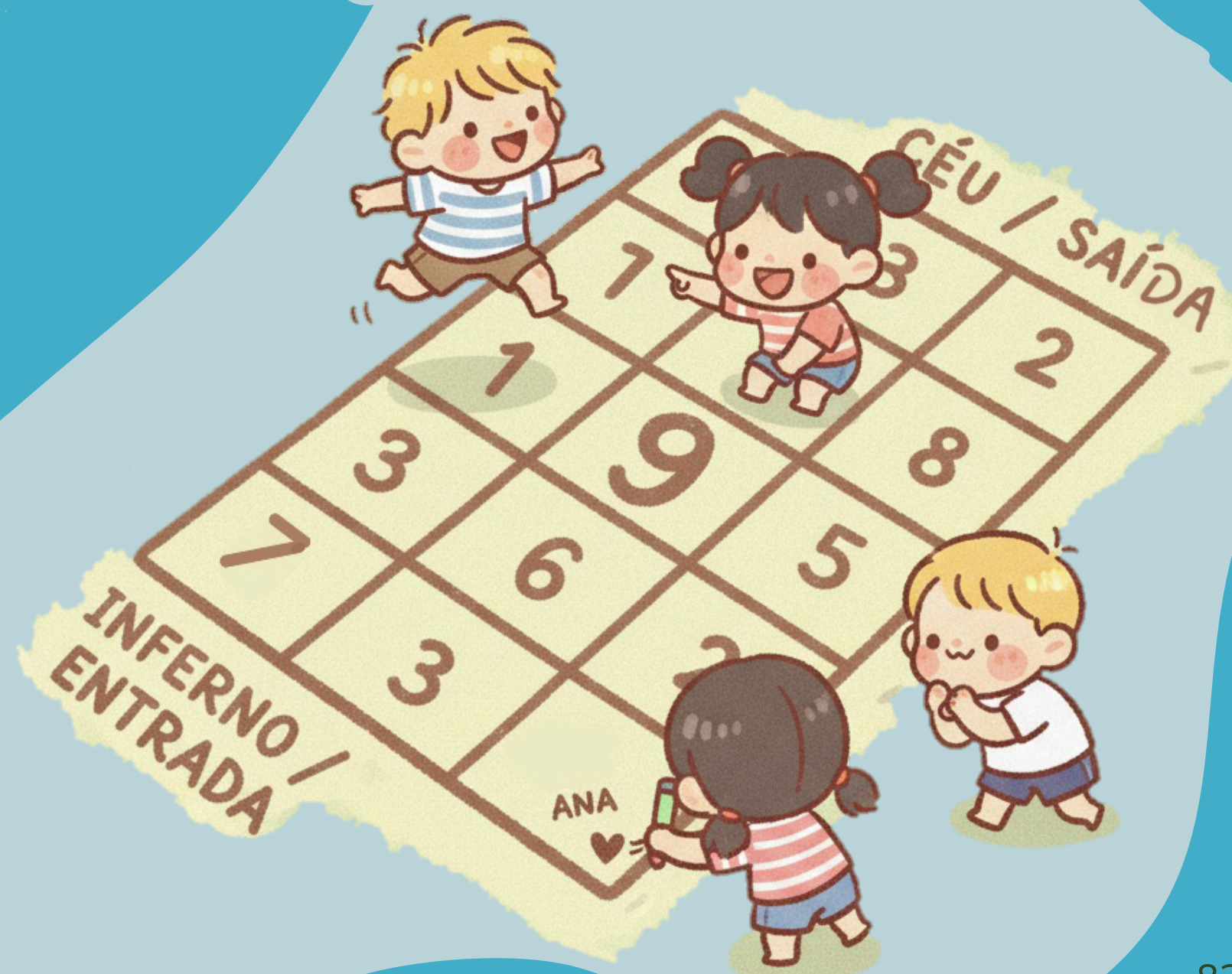


COMO SE BRINCA?

O MÁXIMO DE JOGADORES SÃO 4 PESSOAS, UMA DELAS DESENHA O PERCURSO, ESTE SENDO UM DIAGRAMA 3X3, FORMANDO QUADRADOS, EM QUE AO LADO DA PRIMEIRA LINHA DA DIREITA, SE ESCRVE CÊU OU SAÍDA, ENQUANTO NA ÚLTIMA LINHA DO LADO ESQUERDO, SE ESCRVE INFERNO OU ENTRADA. E, NO QUADRADO DO MEIO TERÁ O NÚMERO 9 ESCRITO, E OS OUTROS NÚMEROS SERÃO POSTOS DE MANEIRA ALEATÓRIA. NESTE JOGO, O USO DE UMA PEDRINHA É DESNECESSÁRIO, O QUE SE DEVE FAZER É SEGUIR A ORDEM NUMÉRICA, SENDO O PRIMEIRO A JOGAR, PULA COM OS DOIS PÉS NO QUADRADO DE COLOCAÇÃO 1 E APÓS ISSO, IR PARA O PRÓXIMO NÚMERO, MAS SEMPRE NA EXATA POSIÇÃO EM QUE PULOU A PRIMEIRA CASA. SEGUINDO O CAMINHO ATÉ O 9, O JOGADOR PODERÁ PULAR DIRETAMENTE ATÉ A SAÍDA, TENDO DIREITO DE COMPRAR UM DOS QUADRADOS COMO TAMBÉM ESCRVER SEU NOME NELE, TORNANDO AQUELE CANTO EXCLUSIVO PARA ELE PISAR. GANHA QUEM TIVER MAIS CASAS EM SEU NOME. OUTRA FORMA DE BRINCAR, SERIA ESCRVER LETRAS NO LUGAR DOS NÚMEROS.

📍 LONDRINA (PR)

6. AMARÊLÃO



COMO SE BRINCA?

DUAS CRIANÇAS SÃO COLOCADAS PARA SEREM A PONTE. EM SIGILO, CADA UMA DECIDE SUA PRÓPRIA FRUTA ANTES DE FORMAREM A PONTE, E ASSIM, LEVANTAM OS BRAÇOS, COMO SE FOSSE UMA PONTE LEVANTADA, ABRINDO MARGEM PARA QUE UMA FILA DE CRIANÇAS PASSEM E AO MESMO TEMPO EM QUE VÃO PASSANDO, AS DUAS PESSOAS QUE FAZEM A PONTE, CANTAM:

"PASSA-PASSARÁ
QUEM DE TRÁS FICARÁ
A PORTEIRA ESTÁ ABERTA
PARA QUEM QUISER PASSAR
PASSE POR AQUI
PASSE POR ALI
E O ÚLTIMO FICARÁ AQUI."

AO FIM DA MÚSICA, A DUPLA ABAIXA OS BRAÇOS E BLOQUEIAM A PASSAGEM DE UMA CRIANÇA, PERGUNTANDO BAIXINHO, SE ELA ESCOLHERIA, POR EXEMPLO, SERIGUELA OU MANGA, E SE A CRIANÇA ESCOLHER SERIGUELA, FICA ATRÁS DA PESSOA QUE ESCOLHEU, O MESMO FUNCIONA PARA MANGA. QUANDO TODO MUNDO ESCOLHER E IR PARA SEU LADO DETERMINADO, PODE OCORRER 3 COISAS DEPENDENDO DE COMO RESOLVERAM BRINCAR: A PRIMEIRA SERIA OS GRUPOS DERRUBAREM UNS AOS OUTROS, COMO UMA MINI GUERRA, A SEGUNDA É A CONTAGEM DOS TIMES E QUEM TIVER A MAIOR QUANTIA DE PESSOAS SE TORNA O GANHADOR E A TERCEIRA É NO CASO DE EMPATE, O QUAL É RESOLVIDO POR MEIO DE UM CABO DE GUERRA.

7. PASSA, PASSARÁ



📍 BARRA DO QUARAI (RS)

COMO SE FAZ?

PARA ISSO, É PRECISO TER EM OS SEGUINTE MATERIAIS: UMA GARRAFA PET, TESOURA, FIO DE BARBANTE, COLA, FITA ADESIVA, PAPEL DE FOLHA E PAPEL EVA COLORIDO (OPCIONAL). COM TUDO ISSO, CORTE A GARRAFA AO MEIO, PROVAVELMENTE SERÁ NECESSÁRIO A AJUDA DE UM ADULTO NA HORA, PARA EVITAR ACIDENTES. AO CORTAR, PASSE FITA ADESIVA AO REDOR DO GARGALO DA GARRAFA OU COLOQUE UM PEDAÇO DE EVA EM VOLTA E O COLA. APÓS ISSO, PEGUE UMA FOLHA DE PAPEL E O AMASSE ATÉ VIRAR UMA BOLA, COM ISSO, UMA PARTE DO FIO É COLOCADA SOBRE A BOLA DE PAPEL E AMBOS SÃO COBERTOS POR FITA ADESIVA, E A OUTRA EXTREMIDADE DO FIO É COLADA AO REDOR DA BOCA DA GARRAFA. POR FIM, PODE-SE USAR O EVA PARA DECORAR O BRINQUEDO, E COM ELE PRONTO, TUDO O QUE SE DEVE FAZER É JOGAR O BILBOQUÊ PARA CIMA, SEM SOLTAR, COM O OBJETIVO DA BOLINHA CAIR DENTRO DO GARGALO.

📍 CAXIAS DO SUL (RS)

8. BILBOQUÊ



9. BURACÃO

COMO SE BRINCA?

UMA OU MAIS PESSOAS FAZEM UM BURACO FUNDO NO SOLO E JOGAM DIVERSAS BOLINHAS ADENTRO, CADA PARTICIPANTE PERMANECE COM 3 BOLINHAS, E SE DISTANCIAM DO BURACO EM UM PERIMETRO DECIDIDO POR TODOS. O MODO DE JOGAR A BOLINHA É PELO POLEGAR, USANDO O INDICADOR PARA DAR IMPULSO, SENDO ASSIM, SE TIRAR A BOLINHA DO BURACO, A GANHA, MAS SE SUA BOLINHA FICAR PRESA, A PERDE E PASSA A VEZ. POR CONSEQUÊNCIA, SAI QUEM PERDER TODAS AS BOLINHAS, GANHANDO AQUELE COM A MAIOR QUANTIDADE.

📍 PORTO ALEGRE (RS)



10. O LIMÃO CHEGOU

COMO SE BRINCA?

UMA RODINHA DE CRIANÇAS SE SENTAM NO CHÃO, FORMANDO UM CÍRCULO, E A BRINCADEIRA SE INICIA QUANDO AS CRIANÇAS PASSAM UM LIMÃO OU UMA BOLINHA DE MÃO EM MÃO, ENQUANTO CANTAM. QUANDO A MÚSICA TERMINAR, QUEM FICAR COM O LIMÃO SAI DA RODINHA E PAGA UMA PRENDA. GANHA A PESSOA QUE SOBRAR NA RODA:

“O LIMÃO ENTROU NA RODA
ELE PASSA DE MÃO EM MÃO
ELE VAI, ELE VEM
ELE AINDA NÃO CHEGOU
ELE VAI, ELE VEM”.



📍 PORTO ALEGRE (RS)

COMO SE BRINCA?

DUAS PESSOAS SE ENCARREGAM DE BATER A CORDA, JÁ UMA TERCEIRA PESSOA PULA, E TODAS CANTAM A SEGUINTE PARLENDAS:

“LOIRO, MORENO
NEGUINHO, SARARÁ
POLÍCIA, LADRÃO
NEGUINHO BONITINHO DO MEU CORAÇÃO
DEDÊ, DIDI
MUSSUM E ZACARIAS
QUANTOS FILHOS VOCÊ QUER TER?
1, 2, 3, 4...”

A LETRA PODE MUDAR:

“COM QUE VOCÊ PRETENDE SE CASAR?
LOIRO, MORENO, CARECA OU CABELUDO?
REI, CAPITÃO, SOLDADO OU LADRÃO?
QUAL É A LETRA DO SEU CORAÇÃO?

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.”

11. COM QUEM VOCÊ PRETENDE SE CASAR



📍 BARRA DO QUARAI (RS)

12. BATER O 31

COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA É ESCOLHIDA PARA SE ESCONDER. AO ENCONTRAR SEU ESCONDERIJO, AS OUTRAS PESSOAS VÃO EM BUSCA DELA E QUEM A ENCONTRA PRIMEIRO, SE ESCONDE JUNTO, ISSO SE SEGUE ATÉ O ÚLTIMO PARTICIPANTE DESCOBRIR O LUGAR, EM QUE TODO MUNDO SE ESCONDEU, SENDO PRECISO PAGAR UM MICO.

📍 CURITIBA (PR)



13. ANA MARIA

COMO SE BRINCA?

DUAS CRIANÇAS EM PÉ BATEM NA PALMA UMA DA OUTRA, ENQUANTO CANTAM A MÚSICA, A CADA FINAL, AMBAS DÃO UM PULO QUE ABRE UM POUCO AS PERNAS, GANHA QUEM PERMANECER DE PÉ:

"ANA MARIA
FICOU COM CATAPORA
POR 24 HORAS
SPLISH"
ELA AINDA NÃO CHEGOU!."



📍 PORTO ALEGRE (RS)

14. MÃE DA RUA DO DISCO

COMO SE BRINCA?

UMA DAS CRIANÇAS É ESCOLHIDA PARA SER O PEGADOR, ELA PRECISA ANDAR ALGUNS PASSOS DE DISTÂNCIA DAS OUTRAS E FICAR DE COSTAS, DIZENDO O NOME DA BRINCADEIRA. O RESTANTE PERGUNTARÁ QUAL É O DISCO, E O PEGADOR FALA O NOME DE ALGUÉM CONHECIDO NO RAMO MUSICAL. COM ISSO, AS CRIANÇAS DIZEM O NOME DE UM DISCO OU MÚSICA DESSA PESSOA PARA DAR INÍCIO A PERSEGUIÇÃO.

📍 LONDRINA (PR)



COMO SE BRINCA?

UMA CRIANÇA É ESCOLHIDA PARA SER O REI E TODOS DEVERÃO FAZER O QUE FOR MANDADO, DESDE PROCURAR OBJETOS ATÉ DANÇAR. QUEM ERRAR A ORDEM, REALIZARÁ UM MICO DE ESCOLHA DO REI. A BRINCADEIRA POSSUI UM DIÁLOGO, O QUAL PODE SER ALTERADO, ENTRE O REI E OS SÚDITOS:

- BOCA DE FORNO. (REI)
- FORNO! (SÚDITOS)
- FAZ O QUE EU MANDAR?
- FAÇO.
- E SE NÃO FIZER?
- TOMA BOLO!

OUTRO DIÁLOGO SERIA:

- BOCA DE FORNO.
- FORNO!
- TIRANDO BOLO?
- BOLO!
- QUANDO EU MANDAR.
- VOU!
- E SE NÃO FOR?
- NÃO GANHA!

15. BOCA DE FORNO

O REI MANDA... TODO MUNDO IMITAR UM MACACO!



FONTE

<https://www.todamateria.com.br/brincadeiras-folcloricas/>

<https://jogosebrincadeirasfmu.blogspot.com/2016/05/quem-somos-somos-cinco-estudantes-do.html>

https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/brincadeiras-regionais-do-brasil/#:~:text=Regi%C3%A3o%20Nordeste,%20Maranh%C3%A3o%2C%20Piau%C3%A7a%2C%2C%20Bicicleta%2C%20Dan%C3%A7a%20das%20cabeceiras%2C

<https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/elastico/259-bicicleta>

<https://mapadobrincar.folha.com.br/>

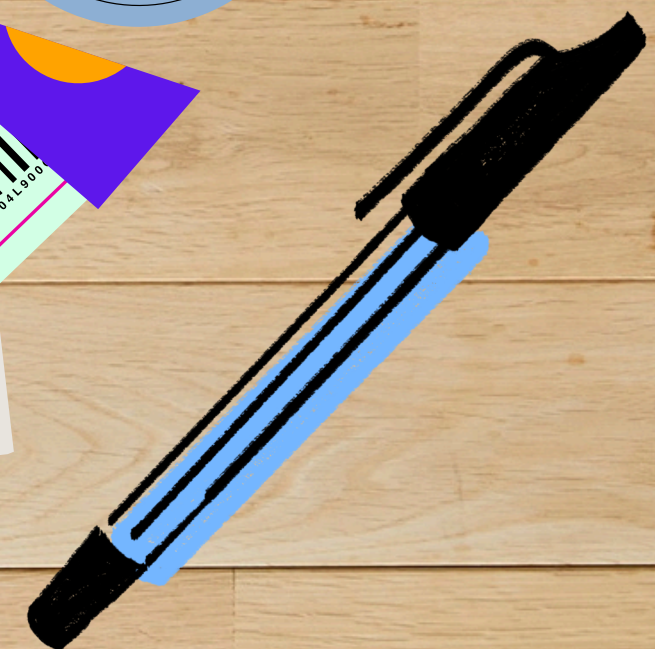
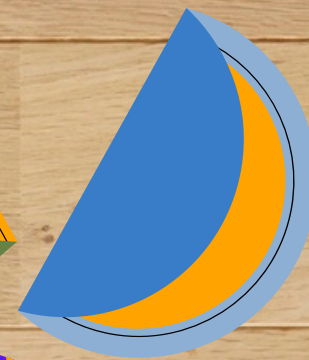
https://acalanto.rhjlivros.com.br/assets/materiais_ludicos_regiao_sul_pico_picole.pdf



S M T W T F S

FONTE

<https://youtu.be/Ni8pv4WGDoo>
https://acalanto.rhjlivros.com.br/assets/materiais_ludicos_regiao_norte_laranja_madura.pdf
<https://youtu.be/invjk2JuXo?si=9QHSSXj49qfSRNOY>
<https://tv.uol/phvP>
<https://www.facebook.com/watch/?v=1629462250665281>
<https://tv.uol/phfz>
<https://www.obidos.net.br/index.php/artigos/5393-os-barquinhos-do-cirio-de-sant-ana>
<https://youtu.be/IuJRKumV-A>
<https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/entretenimento-e-diversao/brincadeiras-e-atividades/15-brincadeiras-populares-de-regioes>
https://youtu.be/aiXj3-u_eWw?si=d3GNOWTYEZE73yLF





FONTE

[https://youtu.be/-LxocV2TYLO?
si=1296kyG9TtLP42MJ](https://youtu.be/-LxocV2TYLO?si=1296kyG9TtLP42MJ)

[https://taubate.sp.gov.br/wp-
content/uploads/2020/06/1-etapa-EU-Ativ06-
Corre-Cotia.pdf](https://taubate.sp.gov.br/wp-content/uploads/2020/06/1-etapa-EU-Ativ06-Corre-Cotia.pdf)

[https://youtu.be/NjVsyDeuLVO?
si=OGASIZR9up1WiXt0](https://youtu.be/NjVsyDeuLVO?si=OGASIZR9up1WiXt0)

[https://escolasdobem.com.br/aprenda-a-jogar-
cinco-marias-2/](https://escolasdobem.com.br/aprenda-a-jogar-cinco-marias-2/)

[https://anakarolinafugimoto.wixsite.com/brinca
deira/brincadeiras](https://anakarolinafugimoto.wixsite.com/brincadeira/brincadeiras)

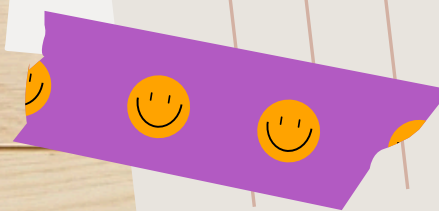
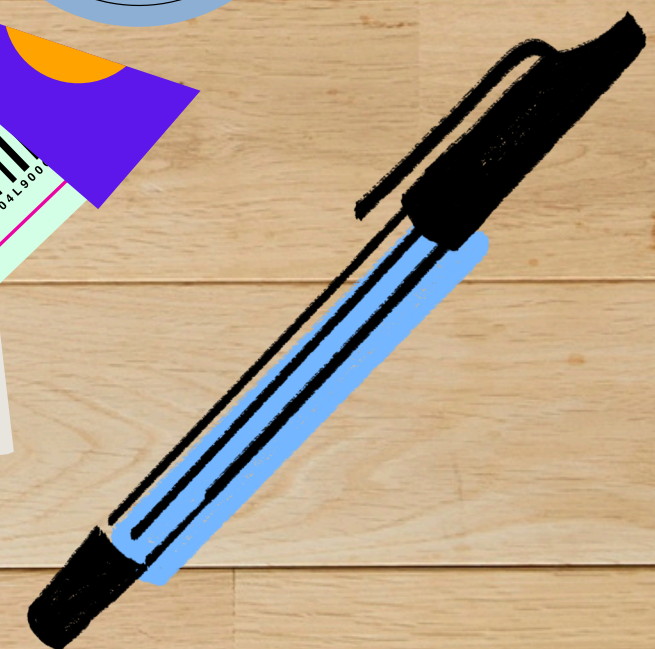
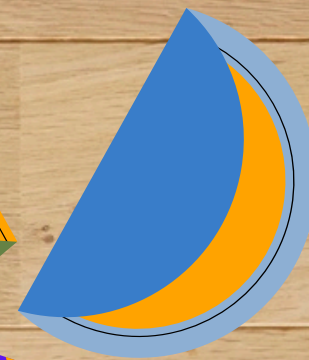
[https://academiaparnaibanadeletras.wordpress.c
om/2018/09/30/bois-de-mangas](https://academiaparnaibanadeletras.wordpress.com/2018/09/30/bois-de-mangas)


[https://querobolsa.com.br/revista/brincadeiras-
infantis](https://querobolsa.com.br/revista/brincadeiras-infantis)

[file:///C:/Users/User/Downloads/2022_Jurineid
eMoreiraFernandes_tcc.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/2022_JurineideMoreiraFernandes_tcc.pdf)

[https://youtu.be/w9v6uUfDnDc?
si=9EW50sUCuKXq09h2](https://youtu.be/w9v6uUfDnDc?si=9EW50sUCuKXq09h2)

<https://mais.uol.com.br/view/12309776>





S M T W T F S

FONTE

<https://www.raragente.com.br/tres-lagoas/noticia/lifestyle/folclore-vai-alem-de-lendas-conheca-algumas-tradicoes>

<https://mais.vol.com.br/view/12309776>

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uac=wqsBegQIKhAG&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DvW4rRwZ_E4O&usq=AOvVawOVO39pXOPyECBL6SG3XRvT&opi=89978449

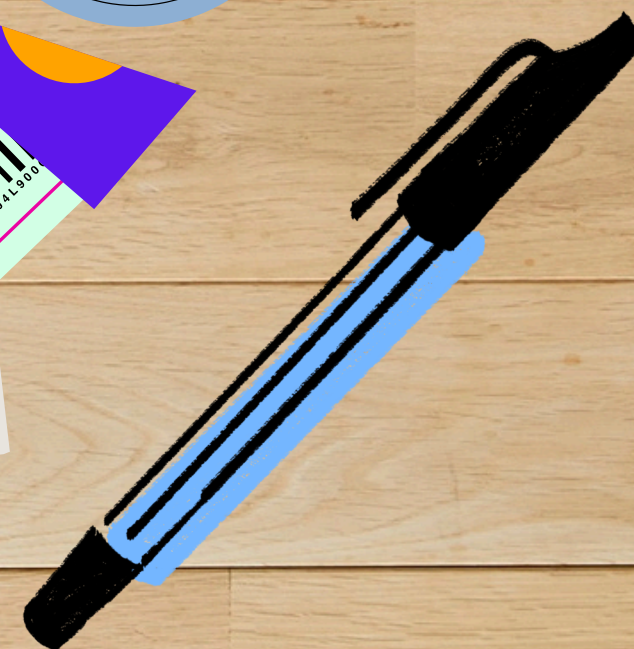
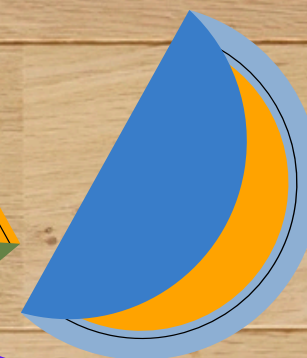
<https://www.daamaofloresta.pt/pt/jogos-em-papel/era-uma-vez-este-e-o-jogo-e-a-partir-daqui-e-contigo>

https://youtu.be/Jp-1bLAK_iU

<https://colegiomartinus.com.br/blog/o-coelho-sai-da-toca>


<https://ambientacao.unyleya.edu.br/mod/page/view.php?id=328>

https://youtu.be/8Fp8a16C4U8?si=JOead1EyQy_bAqfv



FONTE

<https://jogosebrincadeirasfmu.blogspot.com/p/brincadeiras-regionais-sul.html>
<https://pt.scribd.com/document/407595091/Letras-do-boi-de-mamao>
https://youtu.be/EftFuDEPOSA?si=4fCphny2EUA_KDi1
<https://youtu.be/4DXRDkFYeIO?si=Ny978Ut6GH61shSh>
<https://territoriodobrincar.com.br/brincadeiras-da-rua-santa-teresinha-parte-ii/>
<https://youtu.be/2VB1PDqGM1Q?si=KqwQSOxj5mLfYLFw>
<https://turminha.mpf.mp.br/explore/direitos-das-criancas/lazer/brincadeiras-regionais>
<https://youtu.be/gzS1oJEqCxo?si=nqiYwhale1mvSBhH>
https://youtu.be/Rx_a9_OUqqE?si=MWLIEysjYVdnqhwp



FONTE

[https://youtu.be/FFkQ2Xoek18?
si=twscGj7iDfzy4j0o](https://youtu.be/FFkQ2Xoek18?si=twscGj7iDfzy4j0o)

<https://www.brinquedoteca.ded.ufla.br/recursos-para-pais-e-profissionais/jogos-e-brincadeiras/boca-de-forno/>

<https://share.google/images/tvORsljGQS9Ljo5tn>

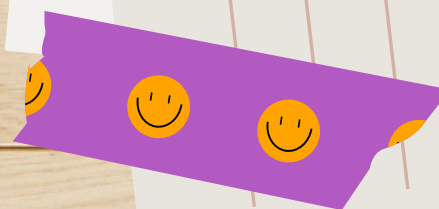
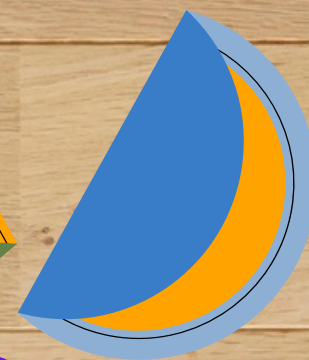
<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/brincadeiras-folcloricas>


<https://www.even3.com.br/anais/simposioabribri2023/622808-o-brincar-no-brasil---a-influencia-da-colonizacao-na-cultura-das-brincadeiras>

<https://institutopensi.org.br/mas-e-se-ele-nao-brinca-que-mal-tem/>

https://youtu.be/Uiym6qbWv_U

[https://youtu.be/xTnam8zOZ6o?
si=YRTaAE8c1JO5yiDo](https://youtu.be/xTnam8zOZ6o?si=YRTaAE8c1JO5yiDo)





FONTE

<https://4daddy.com.br/o-que-a-falta-do-brincar-na-natureza-somado-ao-stress-da-vida-urbana-pode-causar-em-nossas-criancas/>

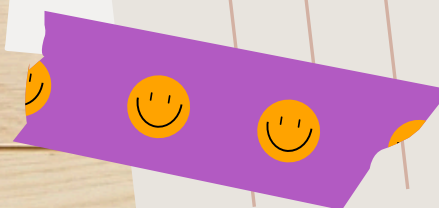
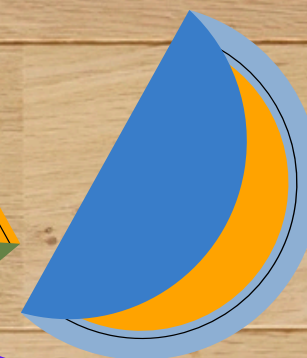
<https://chc.org.br/artigo/os-bichos-se-divertem>

<https://wilder.pt/historias/nao-sao- apenas-mamiferos-e-aves-afinal-os-abelhoes-tambem-brincam>

<https://portalmelhoresamigos.com.br/sabia-que-as-aves-tambem-brincam/>

https://www.reddit.com/r/askscience/comments/1dowz7/do_insects_play_what_about_fish_reptiles_birds/?tl=pt-br

<https://ludopia.com.br/brinquedos-e-brincadeiras-ferramentas-afetivas-e-terapeuticas-no-cuidado-com-idosos>





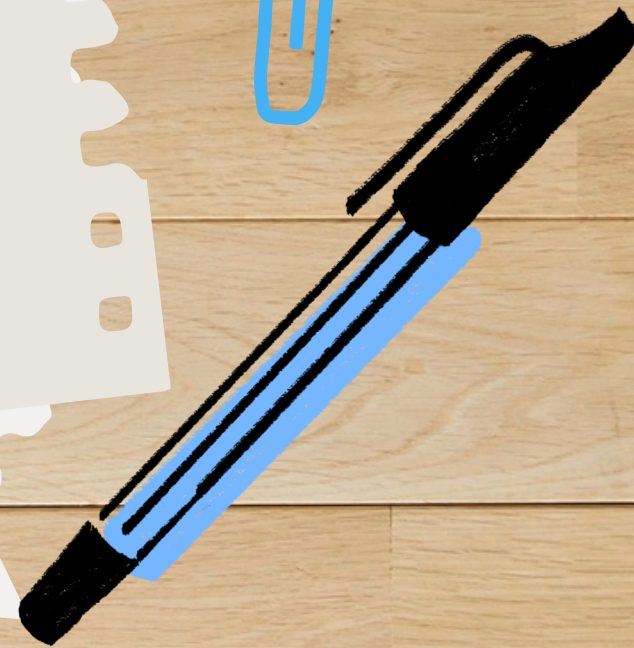
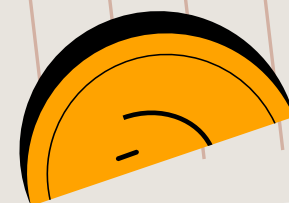
AVISO*

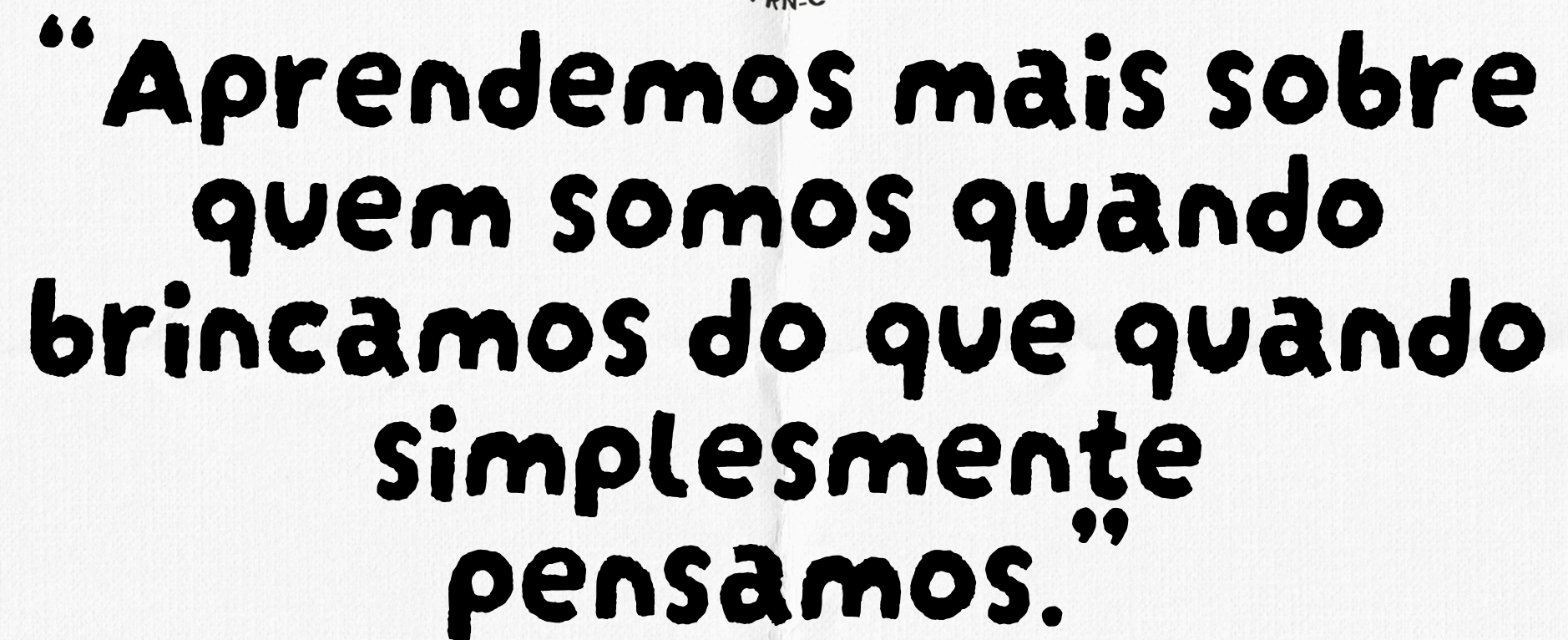
FOI UTILIZADA A IA DO GEMINI PARA CRIAR
AS ILUSTRAÇÕES DAS BRINCADEIRAS.
PORÉM, O RESTANTE — COMO A ESCRITA
— FOI ELABORADO PELAS AUTORAS.



REFERÊNCIAS

- GEMINI (IMAGENS)
- IPA BRASIL
- MAPA DO BRINCAR





BRIAN SUTTON-SMITH — THE AMBIGUITY OF PLAY (HARVARD UNIVERSITY PRESS, 1997).

