12 de fevereiro, 2009

VEM JOGAR OS JOGOS TRADICIONAIS DO TEMPO DOS PASTORINHOS!

VEM JOGAR OS JOGOS TRADICIONAIS DO TEMPO DOS PASTORINHOS! Jogo das Pedrinhas Botão Ó Mamã, dá licença? O rei manda Coelhos às tocas Cabra cega Berlindes Sete O lenço O anel Pisca O bom barqueiro Jogo das Pedrinhas É um jogo muito simples, o segredo deste jogo está em saber escolher bem as pedrinhas e também na habilidade para as apanhar. Cada menino ou menina apanha cinco pedrinhas, que depois as atira ao ar, para caírem nas costas da mão. Quem conseguir apanhar mais pedrinhas ganha o jogo. Se houver empates, jogam por eliminatórias aqueles que empataram até um deles sair vencedor. **Botão** Uma das variantes do jogo do botão (porque há muitas versões deste jogo) consiste em lançar o botão contra uma parede, através de um toque do polegar, estando o botão apoiado no dedo indicador. Este jogo não tem limite de jogadores. Se o botão jogado ficar no chão a um palmo ou mais do botão adversário, entretanto já lançado, ganha-o. O jogo não tem tempo limite e vencerá quem no final tiver mais botões ganhos. Ó Mamã, dá licença? Jogam seis ou mais crianças, num espaço que tenha parede ou muro, embora estes possam ser substituídos por um risco no solo. As crianças dispõem-se sobre um risco, umas ao lado das outras. Uma, a mãe, fica colocada de frente para as outras crianças, a uma distância de dez ou mais metros. A mãe fica de costas para a parede ou muro.
Uma criança de cada vez vai perguntando à mãe:
- *“A mamã dá licença?”*
- *“Dou”.*
- *“Quantos passos me dás?”*
- *“Cinco à bebé.”*
- *”Mas dá mesmo?”*
- *”Sim.”*

Então a criança avança, dando cinco passos muito pequeninos, pois neste exemplo, dá passos “à bebé”. Em seguida, pergunta outra criança e assim sucessivamente. Ganha o primeiro a chegar ao pé da mãe, tomando o seu lugar e recomeçando o jogo. De referir que, após a ordem dada pela mãe, a outra criança deve confirmá-la antes de a executar (“Mas dá mesmo?”), sob pena de regressar ao ponto de início. As respostas da mãe (ordens), podem ser muito variadas: passos à gigante (grandes), à caranguejo (para trás), à cavalinho (saltitantes), à tesoura (abertura lateral dos membros inferiores), etc.
O rei manda Jogam seis ou mais crianças, num espaço que tenha parede ou muro, embora estes possam ser substituídos por um risco desenhado no chão. O rei coloca-se de costas para a parede ou risco e as outras crianças colocam-se, lado a lado, à sua frente, a uma distância superior a dez metros. A função do rei é dar ordens que podem variar bastante. As outras crianças cumprem essas ordens, tentando aproximar-se o mais possível da parede ou risco onde está o rei. Quem conseguir chegar à parede ou

ao risco em primeiro lugar, será o novo rei.
Ao dar as suas ordens, o Rei deve começar por dizer, “O rei manda...:”. A título de exemplo pode dizer: “O rei manda...dar dois saltos a pés juntos para a frente, um salto de gigante para o lado esquerdo, marchar no sítio, saltitar a pé coxinho para o lado direito, dizer o nome em voz alta, rodopiar duas vezes”, etc. O professor tem de ter o cuidado de verificar se as ordens do rei não se tornam demasiado restritivas à aproximação das crianças ao seu posto. Coelhos às tocas Dividir as crianças em dois grupos numericamente iguais. Um grupo constitui as tocas e o outro os coelhos. As crianças escolhidas para tocas devem espalhar-se por todo o espaço e tomar a posição de pé com as pernas afastadas, sem se mexerem. O professor dá a ordem de correr aos “coelhos” e estes correm por todo o espaço. À voz de “Coelhos às tocas”, os coelhos põem-se de gatas debaixo das pernas das tocas. Têm de entrar por detrás das tocas, para evitar choques. O professor deverá colocar-se atrás de uma toca qualquer, para que um coelho fique sem lugar. O coelho que fica sem toca perde um ponto. Depois de quatro ou cinco jogadas, as crianças trocam de posição. Os coelhos tomam o lugar das tocas e vice-versa. Ganha a criança com menos pontos porque ficou menos vezes sem toca. Cabra cega Jogam várias crianças. É necessário um lenço ou pano para amarrar à volta dos olhos de uma das criança que será a cabra-cega. As crianças colocam-se de mãos dadas formando uma roda. A cabra-cega fica no seu centro da roda, de cócoras e com os olhos tapados com uma venda.
A seguir inicia-se um diálogo entre as crianças que estão na roda e a Cabra-cega.

“Cabra-cega, donde vens?”
“Venho da Serra.”
“O que me trazes?”
“Trago bolinhos de canela.”
“Dá-me um!”
“Não dou.”
Então, as crianças que se encontram na roda dizem em coro:
“Gulosa, gulosa, gulosa... “ (repete-se até a Cabra-cega agarrar alguém)

A Cabra-cega levanta-se e tenta apanhar uma criança da roda. Se apanhar alguém, as crianças calam-se todas e a Cabra-cega tem de adivinhar, apalpando com as mãos, quem é a (o) colega que apanhou.
Quando acertar, fica esse (a) a ser a Cabra-cega. Por vezes, nesta variante da roda, as crianças podem estar silenciosas. Mas, então, a roda não se pode mexer do sítio. Antes de ir à procura de alguém, a cabra-cega dá três voltas sobre si mesma. Noutra variante, as crianças espalham-se pelo espaço previamente definido e que não pode ser muito grande. A cabra-cega, com os olhos tapados, tenta agarrar uma outra criança qualquer. Todas as crianças se deslocam pelo espaço e aproximando-se e afastando-se da cabra-cega para a desorientar com o ruído dos seus deslocamentos enquanto cantam: “Cabra-cega! Cabra-cega! Tudo ri, mãos no ar, a apalpar, tactear, por aqui, por ali. Tudo ri! Cabra-cega! Cabra-cega! Mãos no ar, apalpando, tacteando, por aqui, por ali, agarrando o ar! Tudo ri...”. Também lhe podem tocar nas costas.

Quem for agarrado pela cabra-cega passa para o seu lugar. Se a cabra-cega sair do espaço marcado, deve ser avisada. Antes dos jogadores se dispersarem, pode haver este diálogo:

- “Cabra-cega o que perdeste?”
- “Uma agulha.”
- “Fina ou grossa?”
- “Fina” (ou então grossa)
- “Então anda achá-la“

Por vezes, a cabra cega, depois de agarrar alguém, tem de adivinhar quem agarrou. Só se acertar é que trocam de lugar, caso contrário tem de continuar. Para adivinhar quem a agarrou a cabra cega passa as mãos pelo cabelo e cara dessa criança.
Existe também a cabra cega com stop. Todos se deslocam no espaço definido, mas quando a cabra cega grita “stop”, todos se imobilizam. A cabra cega procura então os jogadores e tem de adivinhar a identidade de quem agarrou, trocando de lugar com ele(a), se acertar. Berlindes Cada criança colocará 2,3 berlindes no centro de um círculo desenhado no chão, com cerca de trinta centímetros. Individualmente, cada criança, a partir de um local estipulado como partida, lança o seu berlinde, dobrando o seu dedo indicador e impulsionando-o com a unha do polegar, ou então, impulsionando com a unha do indicador no dedo polegar. Se a criança conseguir atirar para fora do círculo alguns berlindes, automaticamente ficará com eles. Sempre que tal aconteça a criança joga novamente, caso contrário, passa a vez para a criança seguinte.
Variante

Faz-se um buraco na terra, do tamanho de um berlinde, denominada a buraca. Para que as crianças saibam quem inicia o jogo, cada uma, lança o seu berlinde, de um local previamente estipulado, tentando colocá-lo o mais próximo possível da buraca. Quem se aproximar mais é o primeiro a jogar. Essa criança deve lançar o seu berlinde do local onde se encontra para que embata num do adversário, com a finalidade de colocar todos os berlindes em jogo, na buraca. Se a criança conseguir tocar num berlinde, volta a jogar, até três vezes, no máximo. Quando uma criança coloca, apenas com um lançamento um berlinde de outra criança na buraca, ganha esse berlinde. Se num lançamento o berlinde da própria criança cair ao buraco, ela perde-o. Maneiras de lançar um berlinde: - Lançamento com o indicador. Dobrar o dedo indicador e prendendo-o com o polegar, impulsioná-lo para a frente. - Lançamento com o polegar. Dobrar o dedo indicador sob o Polegar e impulsioná-lo para frente fazendo escorregar a unha do indicador sob o polegar. Sete Utilizando uma bola pequena, tipo ténis, uma criança coloca-se em frente a uma parede (a cerca de três metros, sensivelmente) enquanto as outras esperam a sua vez. A criança só cede a sua vez se falhar algum lançamento. De frente para a parede, a criança lança a bola à mesma, de forma sempre diferente e por sete etapas:
1º - Atira a bola à parede e apanha-a no ar (sete vezes),
2º - Atira a bola à parede e apanha-a após pinchar no chão (seis vezes)
3º - Bate a bola para o chão, com a palma da mão (cinco vezes),

4º - Atira a bola à parede, lançando-a por baixo do joelho (quatro vezes),
5º - Deixa cair a bola no chão e, após o ressalto, aplica uma tapa por baixo da bola, com a palma da mão, para que ela bata na parede e regresse (três vezes),
6º - Atira a bola ao chão, para que ela vá depois à parede e regresse (duas vezes),
7º - Atira a bola à parede e, enquanto isso, a criança bate com as mãos nos ombros, cruzando os braços flectidos pelos cotovelos (uma vez). De seguida, a criança aplica três variantes a estas sete etapas. Realiza-as todas batendo uma, duas e depois três vezes as palmas entre cada lançamento. Depois, pode ainda aplicar às sete etapas outras variantes: apanhar a bola só com a mão direita, só com a mão esquerda ou com as duas. Lança com a mão direita ou com a esquerda. Complica ainda lançando sem sair do lugar onde joga, a saltitar com os dois pés e ao pé-coxinho. O lenço Mais de seis crianças colocam-se em roda, com as mãos atrás das costas. Uma outra criança, escolhida anteriormente, corre à volta e por fora da roda feita pelos colegas com um lenço na mão. O centro da roda é o local de castigo: o choco.
Ninguém na roda pode olhar para trás, podendo apenas espreitar por entre as suas pernas quando o jogador com o lenço passa. Quando a criança que tem o lenço entender, deixa-o cair discretamente atrás de um dos companheiros da roda e continua a correr.
Se, entretanto, o colega da roda descobrir que o lenço está caído atrás de si apanha-o e tenta agarrar o outro que, continuando a correr, tenta alcançar o lugar que foi deixado vago na roda pelo primeiro. Se não o conseguir agarrar, continua o jogo, correndo à volta da roda e indo deixar o lenço atrás de outro. Se o conseguir agarrar, o que corria de lenço na mão vai de castigo para o choco, sendo a “pata choca”. No choco, tem de estar de cócoras. Pode acontecer que a criança da roda não repare que o lenço caiu atrás de si. Se assim acontecer, a que corre, depois de dar uma volta completa à roda, alcança o lenço no local onde o deixou cair. Neste caso, passa o primeiro para o choco tornando-se a “pata choca”. A criança que corria com o lenço na mão continua, deixando cair o lenço atrás de outro. Aquele que avisar outro que o lenço está atrás de si vai igualmente para o choco. Um jogador só se livra do choco quando um outro jogador para lá vai (no choco só pode estar uma “pata choca”). Também se livra do choco se conseguir apanhar o lenço caído atrás de alguém. Neste caso, esse alguém vai para o choco. Embora seja mais difícil de acontecer, quem corre com o lenço na mão pode deixá-lo cair dentro da roda, atrás da “pata choca”. Esta deve apanhar o lenço, como qualquer criança da roda e perseguir o outro, saindo pelo buraco por onde foi atirado o lenço. Se apanhar o corredor, passa este para o choco. Se não o apanhar, continua o jogo com o lenço na mão, entrando o outro na roda. Se o corredor der uma volta inteira antes da “pata choca” ter apanhado o lenço, esta passa a dupla “pata choca” e deve levantar um braço. Se passar a tripla, deve levantar os dois braços e se passar a quádrupla, levanta os dois braços e uma perna. Este último caso é muito difícil de acontecer. É vulgar que a criança que corre cante, repetidamente, uma das seguintes estrofe: "*O lencinho está na mão,*
Ele cai aqui ou não,
quem olhar para trás
leva um grande bofetão.”
ou “ O lencinho vai na mão,

vai cair ao chão,
quem olhar para trás
leva um grande bofetão" ou " Lencinho cai cai,
ele está para cair,
Quem olhar p´ra trás
leva um bofetão" O anel Enfia-se um anel (ou argola de porta-chaves) num cordel comprido, que se ata nas suas extremidades. Depois, as crianças colocam-se em círculo, segurando a corda nas suas mãos. Uma criança sorteada, vai para o meio.
O anel é colocado sob a mão de uma das crianças, sem que a que está no meio saiba qual. As que estão em roda, segurando a corda, vão fazendo deslizar o anel pela mesma, de mão em mão e da forma mais dissimulada possível.
Todas as crianças que estão em roda cantam:
"Vai correndo o lindo anel,
a que mãos irá parar?
Onde está, onde se encontra,
Quem o pode adivinhar?"

Quando acaba esta cantiga, todos se calam e a criança que está no meio tenta adivinhar onde está o anel, batendo uma palmada na mão que julga esconder o anel. Se conseguir acertar, troca com aquela de funções, senão, continua a mesma no meio. Pisca As crianças formam dois círculos concêntricos, ficando aos pares uma atrás da outra.. No centro do círculo fica uma criança. A criança do meio pisca o olho para uma das crianças do círculo mais próximo de si, de forma que o seu par (que está atrás) não se aperceba. Se aquela, a quem foi piscado o olho, conseguir chegar ao centro sem ser tocada (a que está atrás terá de estar atenta e tocar o seu par, evitando que ela chegue ao centro); será ela a próxima a piscar. A criança que fugir coloca-se atrás da que lhe piscou o olho. Se a criança, ao tentar ir para o meio, for tocada volta de novo para o seu lugar, continuando a piscar a que está no meio. Bom barqueiro Colocam-se as crianças em coluna, com cinco a doze elementos. As crianças dispõem-se de forma a apoiar os braços nos ombros da criança da frente. A primeira criança da coluna é a mãe. Fora desta coluna, duas crianças são os barqueiros, que se colocam um em frente ao outro, com os braços levantados, e as mãos dadas, formando uma ponte ou arco. Atribuem a cada uma um nome, combinado entre si e sem os outros escutarem: um nome de fruta, flor, cor, etc. As outras crianças passam em coluna, por baixo da ponte dos barqueiros, enquanto cantam:
" Bom barqueiro, bom barqueiro,
deixai-me passar,
tenho filhos pequeninos,
não os posso criar ".

(Ou, em substituição dos dois últimos versos: "Tenho muitos filhinhos Para acabar de criar".
Os dois barqueiros respondem, cantando:
" Passarás, passarás,
mas algum ficará,

se não for o da frente,
há-de ser o de trás “ Quando passa a última criança da coluna, fica presa entre os braços dos barqueiros, que os baixam e prendem esta criança por cima dos ombros. Os barqueiros perguntam à criança presa, em voz baixa, qual dos nomes (anteriormente combinados por eles) é que ela escolhe, não mencionando, qual o barqueiro correspondente a cada nome. Consoante a escolha, a criança vai para trás do barqueiro, correspondente ao nome que ele escolheu.
O jogo continua, até que todas as crianças da coluna se coloquem atrás dos barqueiros, formando dois grupos. Então, desenha-se um risco no chão, entre os dois barqueiros. Estes, agarram-se pelos pulsos e as crianças que estão atrás deles, agarram-se umas às outras pela cintura. Cada barqueiro e seus companheiros puxam o outro grupo a fim de que este atravesse o risco. Ganha o jogo, o grupo do barqueiro que não transpôs o risco. Fonte: http://www.prof2000.pt/users/cfpoa/jogosinfantis Agradecemos aos criadores do site www.prof2000.pt

---

www.fatima.pt/pt/news/vem-jogar-os-jogos-tradicionais-tempo-pastorinhos