



JOGOS ANTIGOS AINDA FAMOSOS

AUTORES

ANTONY

IRANILDO

NEURIVAN

NATANAEL

PETECA

Para jogar peteca, é preciso de dois ou mais jogadores. Quanto maior o número de jogadores, mais divertido é o jogo. O local pode ser um pátio, praça, quintal, praia – desde que tenha espaço suficiente para jogar sem atrapalhar outras pessoas, um jogo muito divertido



BRINCADEIRA DO ANEL

Antes da brincadeira começar, um dos participantes é escolhido para passar o anel. O restante do grupo forma uma fila e todos ficam com as mãos unidas e entreabertas, como uma concha fechada. O participante também posiciona as mãos em formato de concha, mas com o anel dentro.

7 MARIAS

Os participantes têm que ficar sentados no chão.

Para começar, a primeira pessoa pega sete pedras e as joga no chão. Em seguida, ela escolhe uma das pedras para ser a pedra-chave no jogo. Depois, ela joga a pedra-chave para o alto e tem que apanhar as que estão no chão uma por uma, antes que

Quem conseguir joga as pedras no chão novamente e faz a mesma coisa, apanhando as pedras de duas em duas depois de jogar a pedra-chave. Isso se repete até que o jogador tenha que pegar seis pedrinhas mais a que foi jogada para o alto. Depois, todas as pedras devem ser jogadas para o alto e pegadas com as costas da mão, sem que nenhuma caia.a primeira caia.

AMARELINHA

Faça um risco no chão e numere de 1 a 10 onde intercala-se números sozinhos e lado a lado e, na ponta final, faça um arco representando o céu. Tira-se na sorte quem vai começar; Cada jogador joga uma pedrinha (ou uma tampinha) e joga dentro da primeira casa, a de número 1; Em seguida pula, com um pé só nas casas isoladas e com os dois pés nas casas duplas, não podendo pular dentro da casa que contém a pedrinha; Chegando ao céu, pisa com os dois pés e retorna pulando da mesma forma até as casas 2-3, de onde o jogador precisa apanhar a pedrinha do chão, sem perder o equilíbrio, e pular de volta ao ponto de partida; Não cometendo erros, joga a pedrinha na casa 2 e sucessivas, repetindo todo processo. No caso de várias crianças: cada vez uma joga na primeira casa, até que todos tenham feito e a primeira criança passe para a fase seguinte. Perde a vez quem: pisar nas linhas do jogo; pisar na casa onde está a pedrinha; não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair; não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta.