

Brincadeiras
De
Infância

Esconde-esconde

Uma pessoa vira para uma parede ou poste com os olhos fechados e conta de 1 a 10 ou até 20 e enquanto um está contando as outras pessoas se espalham e se escondem, quando termina de contar tem que sair para ir procurar os que estão escondidos, e, quando encontrar tem que encostar nele e voltar correndo para o lugar de contagem.



Pular corda



No jogo básico dois participantes seguram cada um uma ponta da corda, batendo-a em círculo e de forma ritmada enquanto o terceiro integrante pula, assim que ela tocar o chão. Para deixar o jogo mais divertido tanto o ritmo das batidas quanto os pulos podem variar. Quanto maior o número de jogadores e mais rápido o ritmo mais difícil fica.

Cobra cega

De olhos vendados, um dos participantes será a cabra-cega que tentará pegar os outros jogadores. O primeiro a ser pego passa ao posto de cabra-cega. Em outra versão do jogo, a cabra-cega, além de alcançar os jogadores, deverá adivinhar pela audição quem foi pego. É importante definir bem os limites da brincadeira e retirar do espaço qualquer objeto que possa oferecer riscos às crianças.



O mestre mandou

Um dos participantes é encarregado de "mandar" e ficar a frente dos outros jogadores. Ele dará as ordens e os outros participantes deverão seguir a risca. O mestre pode ordenar algumas coisas mais maliciosas. O jogo pode parecer inocente, mas se o mestre tiver uma mente maliciosa o jogo pode ir para uma outra vertente.



Queimada

Para brincar, é preciso dividir o grupo em dois times. O jogador que estiver com a bola deve arremessá-la tentando acertar (queimar) uma pessoa do outro time. Quem for queimado sai do jogo. Vence a equipe que conseguir queimar todo o time adversário primeiro.



