



Jogos Populares

Jogos Populares

Trabalho apresentado no colégio Grupo Gênese de Ensino por Luiz Heitor, Pedro Couto, Matheus Cunha, Cauã Villas, Maria Júlia, Maria Eduarda, Clara Frias, Carol Cabral e Bruna Britto

Orientador: Mario Duarte

RECIFE 2019

Sumário

Capa.....	01
Contracapa.....	02
Sobre.....	03
7 pecados.....	04
Barra-bandeira.....	05
Dono da rua.....	06
Amarelinha.....	07
Esconde-Esconde.....	08
Adedonha.....	09
Bola de gude.....	10
Queimado.....	11
Referência bibliográficas..	12

Sobre

Jogos e brincadeiras populares proporcionam o desenvolvimento da imaginação e socialização dos indivíduos. Hoje em dia, infelizmente, vem sendo substituídas por jogos eletrônicos e aparelhos eletrônicos como televisão e computador o que contribui para extinção dessas importantes atividades. Podemos citar como jogos populares Queimado, 7 pecados, Barra-bandeira, Dono da rua, Amarelinha, Esconde-esconde, Adedonha, Bola de gude.

7 pecados

Essa é a brincadeira onde todos pagam os pecados. Primeiro precisa-se de uma bola. A brincadeira funciona da seguinte maneira: uma pessoa joga a bola para cima e grita um nome relacionado ao tema escolhido na qual todos escolherão algo relacionado ao tema, essa pessoa tem que correr e pegar a bola enquanto as outras pessoas correm. A pessoa com a bola grita "stop" e todos tem que parar , o jogador tem 7 passos para queimar qualquer jogador, a pessoa queimada repetirá o mesmo processo.

Barra-Bandeira

Tinham dois times cada time com uma bandeira e tinha como objetivo principal arrancar a bandeira do adversário e trazê-la de volta para onde estava localizado o seu time. Os jogadores, ao passar para o outro lado, onde tinha o time a adversários e estava a bandeira para ser capturada poderiam ser congelados (tinham que ficar parados) e isso dificultava a captura da bandeira. Quem conseguisse capturar primeiro e volta para o seu local ganhava o jogo.

Dono Da Rua

Dono da rua é um jogo popular que, uma pessoa fica no meio de uma área (rua), tentando impedir os demais participantes de passarem de uma calçada para outra, sem ser pegos pelo "Dono da rua".

Amarelinha

A amarelinha é um jogo popular, onde é feito um caminho com giz no chão, com os números de 1 a 10. O participante precisa jogar uma pedra e jogar até uma casa. Ao jogar, cabe ao participante pular, com uma perna só, até a casa que a pedra parou e pegá-la. Ao pegá-la, tem que continuar pulando até chegar ao céu, depois da casa 10.

Esconde-Esconde

No esconde-esconde, uma pessoa que é o contador, conta até uma quantia pré definida, enquanto os demais se escondem. Ao se esconder e acabar o tempo, cabe ao contador ir procurar os jogadores escondidos. Ao achar, ele dirá o nome da pessoa e aonde está. Se só faltar um participante escondido e ele falar "Batida salve todos", todos os participantes voltam e o contador conta mais uma vez. Caso contrário, o primeiro jogador a ser pegado, contará.

Adedonha/Stop

Adedonha ou stop é uma brincadeira muito comum entre as crianças e jovens, que se resume a desenhar uma tabela com tópicos ou podendo ser estabelecidos oralmente. Logo em seguida, escolhe-se uma letra e preenche-se a tabela e o primeiro a terminar grita "adedonha" ou "stop" e os outros jogadores são obrigados a parar. Depois, conta-se os pontos e estabelece um ganhador e reinicia o jogo. Pontuação: Palavras diferentes: 10 pontos ; Palavras iguais: 5 pontos ; Palavras erradas ou tópico não preenchido: 0 pontos.

Bola de Gude

Nesse jogo, é feito um triângulo na areia e cada participante coloca 3 bolas dentro do triângulo. Depois, cada um dá um "peteleco" na bola, com intuito de tirar essas bolas do triângulo. Se uma a bola do participante ficar dentro do triângulo, esse perde.

Queimado

Para começar a brincadeira divide os participantes em dois times e um representante de cada time disputa um ímpar ou par para ver que time começa com a bola

O objetivo principal do jogo é jogar a bola numa pessoa do time adversário para "queimar" ela.

Quem for queimado ao longo do jogo vai para a área do morto, uma área no final da parte da quadra destinada ao time adversário e lá ele continua jogando mas sem sair dali.

Vence quem queimar primeiro todo o time adversário

Referências bibliográficas

www.brasilescola.com.br