



IAC  
Instituto de Apoio à Criança

# Chegou a Primavera!



Vamos brincar ao  
ar livre!



# Índice

O Anel

Atira

Os Berlindes

Bowling

Os Círculos

O Dono da Casa

Escondidas no Contrário

O Giz Escondido

Linda Falua



# Anel

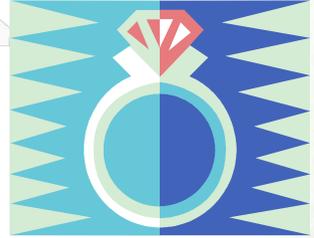
Um jogo de rapidez em que não é necessário levantar-se do sítio.

*Idade: a partir dos 5 anos*

*Duração aproximada: 2 minutos*

*Jogadores: 6 ou mais*

*Material: corda, anel*



## Como jogar

1. Pega-se num anel e enfia-se na corda que utilizamos para realizar o jogo.
2. Uma vez passado o anel, unem-se os dois extremos da corda com um nó, de modo a formar um círculo suficientemente grande para que todos os participantes possam pegar nela comodamente com as mãos.
3. Sorteia-se quem será o jogador que ficará no centro do círculo. Uma vez escolhido, este ocupa o seu lugar e tapa os olhos, enquanto os restantes fazem desfilar o anel pela corda.
4. Depois de fazer o anel deslizar e de o ocultar na mão de um dos jogadores, avisa-se o companheiro do centro que pode abrir os olhos.
5. O jogador que está no centro tentará adivinhar quem oculta o anel. Quando disser “passem-no”, todos fazem movimentos como se estivessem a passar de uma mão para a seguinte, contando o compasso até três.
6. Este jogador pode ordenar que se passe o anel no máximo três vezes, enquanto vigia para ver quem o tem nesse momento. A cada passagem, pode tentar adivinhar uma vez quem tem o anel.

# Atira

Neste jogo é preciso estarmos muito atentos para não falharmos quando for a nossa vez de passar a bola a outro companheiro.

*Idade: a partir dos 7 anos*

*Duração aproximada: 10 minutos*

*Jogadores: 9 ou mais*

*Material: bola*



## Como jogar

1. Todos os jogadores formam um círculo com as pernas separadas, de modo que os pés de um toquem nos dos companheiros do lado.
2. O jogador que inicia o jogo bate na bola de forma que esta atravesse o círculo depois de bater no chão, ao centro.
3. O jogador para quem vai a bola deve bater-lhe de novo, sem a apanhar, para que se dirija a outro companheiro. Quando a bola vai em direção a um jogador, este deve passá-la, fazendo que bata primeiro no chão.
4. Vai-se anotando em voz alta o número de vezes que a bola foi passada de seguida para tentar chegar ao máximo. Se a bola sair do círculo ou bater no chão mais do que uma vez, volta a começar-se.

# Os Berlindes

Entre os inúmeros jogos de berlindes que existem, o que em seguida explicamos é o mais praticado.

*Idade: a partir dos 7 anos*

*Duração aproximada: 10 minutos*

*Jogadores: 2 ou 4*

*Material: 3 ou mais berlindes por jogador, pau de giz*



## Como jogar

1. Desenha-se um círculo com cerca de 30 cm de diâmetro e cada jogador coloca nele dois dos seus berlindes ou o número que tiver decidido para jogar. Todos os berlindes se agrupam no meio.
2. Quando chega a sua vez, cada jogador pega no berlinde que lhe resta e, de uma distância previamente fixada, lança-o na direção do grupo de berlindes que está no centro do círculo.
3. O sistema clássico de lançamento consiste em segurar o berlinde dobrando o dedo indicador sobre ele e impulsionando-o com a unha do polegar.
4. Quando um jogador consegue tirar um ou mais berlindes do centro com o seu lance, ganha esses berlindes, que passam a pertencer-lhe.
5. Cada vez que um jogador atira o berlinde de modo a ganhar um ou mais, volta a atirar. No caso de falhar e não conseguir tirar nenhum berlinde do centro, cede a vez ao participante seguinte, para que esta faça o seu lançamento e o jogo continue.

# Bowling

O jogo de bowling é um dos mais difundidos e tem múltiplas variantes. O que apresentamos aqui é muito simples, ideal para os mais pequenos.

*Idade: a partir dos 5 anos*

*Duração aproximada: 10 minutos*

*Jogadores: 2 ou mais*

*Material: bola de uns 10 cm de diâmetro, 6 pinos (ou 6 garrafas vazias)*



## Como jogar

1. Traça-se um risco no solo e, a cerca de 5 m, marca-se a posição dos pinos. Existem jogos de bowling no mercado, mas uma boa alternativa consiste em utilizar garrafas de plástico com um bocado de areia lá dentro. É conveniente pôr os pinos diante de uma parede, para não serem precisas longas caminhadas à procura da bola.
2. À vez, cada participante efectua três lançamentos, atribuindo-se um ponto por cada pino que conseguir derrubar. Durante a vez de um jogador, só se voltam a colocar os pinos se ele conseguir derrubá-los a todos.
3. Quando um jogador consegue derrubar todos os pinos, ainda que o faça em vários lançamentos, ganha uma bola extra e soma cinco pontos à sua classificação.
4. Costuma jogar-se cada partida a cinquenta pontos. O participante que for o primeiro a obtê-los é o vencedor.

# Os Círculos

Um jogo simples de pontaria que se pode jogar em qualquer lugar ao ar livre.

*Idade: a partir dos 6 anos*

*Duração aproximada: 10 minutos*

*Jogadores: 2 ou mais*

*Material: pau de giz, 3 moedas*



## Como jogar

1. Desenham-se vários círculos como se vê na ilustração. Em cada um anota-se uma pontuação, que pode ser positiva ou negativa, ou instruções como “ganhas três lances” ou “perdes a tua vez seguinte”.
2. A partir de uma linha traçada no solo, o primeiro jogador lança as suas três moedas, tentando que fiquem dentro dos círculos que lhe interessa.
3. Quando uma moeda fica dentro de um círculo, anotam-se os pontos ou recebe-se a instrução que contiver. Se a moeda fica de fora ou toca na linha do círculo, o jogador perde a vez.
4. Ganha quem chegar primeiro a uma pontuação determinada: normalmente, joga-se a cem pontos.



# Dono da Casa

Para ser o dono da casa é preciso conseguir ficar sozinho dentro dela, mas o resto dos jogadores não estará muito de acordo com isso.

*Idade: a partir dos 5 anos*

*Duração aproximada: 2 minutos*

*Jogadores: 3 ou mais*

*Material: pau de giz*



## Como jogar

1. Desenha-se no solo uma casa onde todos os jogadores caibam sentados.
2. Os participantes sentam-se, costas contra costas, no centro da casa.
3. A um sinal, todos empurram com as costas para conseguir obrigar os outros a sair da casa. O jogador que fica com dois pés fora da casa é eliminado.
4. O jogador que conseguir permanecer dentro da casa é o vencedor.

# Escondidas ao contrário

Um jogo de busca em que só se esconde um jogador e são os outros que o procuram.

*Idade: a partir dos 6 anos*

*Duração aproximada: 10 minutos*

*Jogadores: 6 ou mais*



## Como jogar

1. Escolhe-se um jogador, para que se esconda. Os restantes tapam a cara com as mãos e, sem olhar, contam até um número fixado anteriormente; entretanto, o escolhido esconde-se.
2. Acabada a contagem, cada jogador vai pelo seu lado procurar o que se escondeu.
3. Quando alguém o encontra, esconde-se com ele, fazendo os possíveis para que os outros não o vejam.
4. O jogo termina quando todos encontram o que se escondeu; o primeiro a consegui-lo passa então a ser o que se esconde.

# Giz Escondido

Um jogo muito emocionante.

*Idade: a partir dos 8 anos*

*Duração aproximada: 10 minutos*

*Jogadores: 5 ou mais*

*Material: pedaço grande de giz*



## Como jogar

1. Marca-se uma zona onde se está a salvo, que será o “coito”. Todos os jogadores permanecem nele, enquanto um deles vai esconder o giz.
2. Quando volta, os outros vão procurar o giz. O que o escondeu vai dizendo “frio”, se estão longe dele, e “quente”, se se aproximam.
3. O jogador que encontra o giz corre para os outros e tenta marcar os companheiros que conseguirem antes de se refugiarem no “coito”.
4. Os jogadores marcados são eliminados e quem encontrou o giz fica encarregado de o esconder na nova ronda.

# Linda Falua

Este jogo é animado com uma canção.

*Idade: a partir dos 6 anos*

*Duração aproximada: 10 minutos*

*Jogadores: 8 ou mais*

“Que linda falua,  
que lá vem, lá vem,  
é uma falua,  
que vem de Belém.  
Eu peço ao Senhor Barqueiro  
que me deixe passar,  
tenho filhos pequeninos  
não os posso sustentar.  
Passará, não passará,  
algun deles ficará,  
se não for a mãe à frente,  
é o filho lá de trás.”



## Como jogar

1. Escolhem-se dois jogadores, os líderes, que vão combinar, sem que as outras crianças ouçam, uma palavra para cada um; pode ser o nome de um animal, de um fruto ou planta, de um país ou de outra coisa familiar a todos os jogadores. Estes dois jogadores dão as mãos e elevam-nas, formando um arco.
2. Os restantes participantes fazem uma fila e dirigem-se para o arco cantando a canção. Quando passam por baixo do arco, o último da fila fica retido e as crianças que formam o arco dizem-lhe para escolher uma das palavras, que elas escolheram para si, e vai colocar-se atrás da que tiver o nome que ela escolheu.
3. Quando todas as crianças estiverem atrás dos elementos do arco, formam-se dois grupos.
4. De seguida, faz-se um risco no chão, a dividir os grupos. Todos dão as mãos, ficando os líderes de cada um dos grupos sobre a linha separadora. A um sinal, todas os participantes puxam na direção do seu grupo.
5. Ganha o grupo que, puxando pelo outro, os faça ultrapassar o risco.



IAC  
Instituto de Apoio à Criança

# Chegou a Primavera!



Sector da Actividade Lúdica—IAC  
[iac-ludica@iacrianca.pt](mailto:iac-ludica@iacrianca.pt)  
Março 2012

Jogos retirados de “O Grande Livro dos Jogos”  
(Allué, J.M., Âncora Editora)

