

# Jogos e brincadeiras

Proposta  
do Beato Edmundo Bojanowski





# Jogos e brincadeiras

Proposta do Beato Edmundo Bojanowski



Lublin 2022

Tradução:  
Katarzyna Rejter-Koba

Opinião metodológica pela Ewa Zielińska

Redatores:  
Ir. Dr. Hab. Maria Opiela, Prof. KUL

Revisão linguística:  
Natalia Inês Klidzio

ISBN 978-83-67064-51-4  
(Versão eletrônica)

© Zgromadzenie Sióstr Służebniczek BDNP  
ul. Edmunda Bojanowskiego 8-10, 39-200 Dębica

© Wydawnictwo Werset, 2022

Wydawnictwo Werset  
ul. Radziszewskiego 8/216, 20-031 Lublin  
tel. 81 533 53 53, 501061226  
wydawnictwo@werset.pl; www.werset.pl

# Índice

Opinião metodológica sobre Jogos e brincadeiras	
Proposta do Edmundo Bojanowski .....	7
1. Alfabeto .....	9
2. Um anjinho e um patife .....	10
3. Bolas de algodão .....	11
4. Sombras .....	12
5. Quatro cantos e um fogão .....	13
6. Codornizão .....	14
7. A panela, ou seja, o funeral do <i>zurek</i> .....	15
8. Dona de casa ou um casamento .....	16
9. O jogo porque e por quê? .....	17
10. Jogo de panela .....	18
11. Gregorianas .....	19
12. Pedrinhas .....	20
13. Estalagem .....	21
14. Bater as palmas .....	22
15. De joelhos! .....	23
16. Círculo .....	24
17. O gato e o rato .....	25
18. O gato e o rato (II) .....	26
19. Boliche .....	27
20. Traços e círculos (Jogo da velha) .....	28
21. Caneca .....	29
22. Borda .....	30
23. Gatinho .....	31
24. Para o que serve a palha? .....	32
25. À volta! .....	33
26. O anel .....	34
27. O nadador .....	35
28. O mensageiro .....	36
29. O ar, a terra e a água .....	37
30. O passarinho .....	38
31. O lagostim .....	39
32. Os chifres .....	40

33. O equilíbrio .....	41
34. Varejar as maçãs .....	42
35. O caracol .....	43
36. Um gato dormindo .....	44
37. O alfinete .....	45
38. O imitador .....	46
39. A reverência .....	47
40. O lobo e os gansos .....	48
41. Olá, vizinho! .....	49
42. Coelhoinho no vale .....	50
43. O verde .....	51
44. Sílabas .....	52
45. Os sentidos .....	53
46. Sapos e cegonhas .....	54

## **Opinião metodológica sobre Jogos e brincadeiras**

### **Proposta do Edmundo Bojanowski**

As Irmãs da Congregação das Irmãs Servas do BDNP desenvolveram e aplicaram 46 jogos diferentes em crianças de todas as idades, que foram logo registrados em versão cinematográfica graças à cooperação com o Centro Audiovisual da Universidade Católica em Lublin. Entre eles estão presentes os jogos motores com várias modalidades de movimento que podem ser realizados tanto nos salões de festas ou ao ar livre, como também os jogos de preparação para a aprendizagem de leitura. Podem ser realizados tanto com uma criança, como com uma equipe e também com todo o grupo.

Destaca-se a interessante seleção de jogos a partir dos temas, do conteúdo de encontro com os interesses das crianças, e a possibilidades de adaptá-los às habilidades de desempenho delas. São utilizados nos jogos utensílios e auxiliares simples utilizados que estão disponíveis em cada casa ou em cada estabelecimento de ensino, mesmo que modestamente equipado. Todos eles não apenas estimulam as crianças a agir mas também as incentivam ao desenvolvimento da coordenação motora.

Uma coisa extremamente importante é a organização e evolução simples dos jogos, não apenas ao ar livre. O incentivo e o envolvimento das crianças na preparação, na organização e no recolhimento dos acessórios contribuem para a formação de competências sociais como: o apoio mútuo e a cooperação, o desenvolvimento de sentimentos de amizade pela prática da ajuda aos mais novos e aos mais fracos.

Durante a realização dos jogos, especialmente ao ar livre, vimos o sorriso alegre no rosto das crianças causado não apenas pela satisfação de brincar com movimentos, mas também pelo uso de poemas alegres, rimas entrelaçadas ao conteúdo, graças às quais as crianças as dominam de cor.

O elemento de competição individual e em grupo, não só durante as atividades físicas mas também nos jogos, possibilita o desenvolvimento emocional das crianças, preparando-as para a capacidade de suportar fracassos, negociar, tomar decisões, já que tudo isso acontece em grandes emoções.

As regras, os acordos e os regulamentos claros, brevemente definidos e formulados disciplinam as crianças, ensinam-lhes a controlar-se, acostumam-lhes a ser precisas, responsáveis e honestas.

Os jogos e brincadeiras apresentados têm valores formativos e educativos. Eles melhoram as habilidades de coordenação como equilíbrio, orientação espacial com a noção de distância e direção, aprendizagem das proporções numéricas, cores, bem como velocidade de reação, experiência cinestésica (pular, superar os obstáculos, apontar). Alguns desses jogos ensinam a combinatória e a capacidade de comparar. Vale a pena destacar também que entre os jogos apresentados está o jogo mencionado por Łukasz Górnicki e proveniente da publicação de *Dworzanin Polski*.

Todos eles exigem uma atenção concentrada e uma percepção adequada ou uma reação rápida a um sinal. Também, os jogos requerem que a criança resolva tarefas (problemas) de acordo com as suas possibilidades mas sempre com um esforço mental considerável.

O que especialmente chamou a minha atenção nos vídeos é a atitude do professor que, ao organizar jogos (brincadeiras), cria um bom ambiente, um clima alegre, cuidando do bem-estar das crianças. Isso é muito importante porque quando as crianças estão umas com as outras, elas desenvolvem traços de caráter positivos, uma disciplina consciente e equilíbrio.

Para concluir, gostaria de enfatizar fortemente que todos esses jogos e brincadeiras são uma ótima oportunidade para brincar com pais e avós em casa e ao ar livre. Alguns deles vão ser como um retorno à infância e vão atrair risos comuns além da aprovação. Tanto as crianças como os adultos vão melhorar sua condição de saúde, que consiste em velocidade, força e resistência. Estar com as crianças e brincar juntos contribuem para fortalecer os laços familiares.

Não temos muitas alternativas no mercado editorial para professores de jardins de infância, de cursos de 1º a 3º ano e também para pais e avós, com a oferta de jogos físicos e brincadeiras em casa, jardim de infância e ao ar livre. Acho que vale a pena pensar nisso e publicar Jogos e brincadeiras Proposta do Beato Edmundo Bojanowski, especialmente porque eles também oferecem diversão e porque remetem, por exemplo, aos jogos folclóricos de Wielkopolska, Podlasie e até da Grécia antiga.

Ewa Zielińska  
consultora metodológica

# 1

## Alfabeto

**Exercício** de mente.

Cada uma das crianças escolhe uma letra do alfabeto, a partir da qual deve criar um nome, lugar e objeto e formar uma frase com eles, por exemplo: “Meu nome é Paulo, estou voltando da praia e trouxe um pepino”. Cada criança seguinte deve dizer algo novo, e as respostas não devem ser repetidas. Se uma das crianças não responder ou pensar demasiado, deve dar um presente (por exemplo, um doce como caramelo, bombom) como punição. Pode-se alterar ou adicionar livremente coisas e nomes para as crianças criarem a partir das letras do alfabeto (plantas, animais, profissões).

### **Materiais:**

Uns doces.

■ Bojanowski, t. I, p. 467<sup>1</sup>.

### **Curiosidade:**

Esse jogo já era conhecido entre os antigos gregos.

<http://siostry.net/pt/di01>



1. E. Gigilewicz, s. M. L. Opiela (red.), *Prace, szkice i notatki Edmunda Bojanowskiego. Inedita*, t. I i II, Lublin 2016.

## 2

## Um anjinho e um patife

**Exercício** de atenção, agilidade e destreza de corpo na caminhada e na corrida.

As duas crianças decidem silenciosamente entre si qual delas será um anjinho e qual será um patife. Então elas sobem nas cadeiras e seguram uma fita. As demais crianças que participam da brincadeira vão uma atrás da outra, mantendo a mão no ombro do vizinho, e passam três vezes por baixo da fita. Após a terceira fila, as crianças que estão nas cadeiras param a criança que passa como última com uma fita e dizem:

„Primeiro: deixamos passar

Segundo: foi perdoado

Terceiro: com quem você quer ficar?”

A criança detida escolhe com quem quer ficar. O jogo continua até que todas as crianças façam essa escolha. Então uma das crianças que está de pé na cadeira exclama alegremente: “Eu sou um patife!” e foge e a outra grita em voz alta: “Sou um anjinho!” e corre com seu grupo de anjinhos a perseguir o grupo dos patifes.

### **Materiais:**

Uma fita, duas cadeiras.

■ Bojanowski, t. I, p. 503-504.

<http://siostry.net/pt/di02>



### 3

## Bolas de algodão

**Exercício** de atenção, movimento e agilidade do corpo, o movimento e a destreza das mãos.

As crianças sentam-se em duas filas de frente uma para a outra e jogam uma pequena bola de tecido de algodão (ou uma bola de lã) para dentro. Cada uma delas tenta jogá-la à outra criança. A criança ante a qual a bola bate, sai da fila e senta-se atrás.

#### **Materiais:**

Uma bola ou uma bola de lã.

■ Bojanowski, t. I, p. 481.

<http://siostry.net/pt/di03>



# 4

## Sombras

**Exercícios** de sentido de visão.

As crianças dividem-se em dois grupos. Um grupo fica em uma fila em frente à parede iluminada por lâmpadas. Atrás delas colocamos uma cadeira na qual as crianças do segundo grupo subirão uma a uma e apresentarão várias poses ou objetos que projetarão uma sombra na parede. A criança da primeira fila que melhor adivinhar as sombras apresentadas junta-se às crianças da segunda fila que sobem na cadeira.

### **Materiais:**

Uma lâmpada, uma cadeira

■ Bojanowski, t. I, p. 491.

<http://siostry.net/pt/di04>



# 5

## Quatro cantos e um fogão

**Exercício** de atenção, de movimento – agilidade e destreza do corpo na caminhada e na corrida.

Quatro crianças colocam-se em todos os cantos da sala, e a quinta no meio. Ao ouvir um sinal, as crianças que estão nos cantos trocam de lugar. A criança que está no meio da sala deve tentar um momento oportuno para ocupar o canto que de momento está livre. A criança que ficou sem canto torna-se um fogão, coloca-se no meio da sala e tenta ocupar o canto livre na próxima jogada.

■ Bojanowski, t. I, p. 471.

<http://siostry.net/pt/di05>



## 6

## Codornizão

**Exercício** de sentido de audição, movimento do corpo – agilidade e destreza.

Duas crianças participam do jogo, as demais são observadoras. Ambas estão com os olhos tapados. Uma das crianças tem nas mãos pedaços de madeira, uns dos quais são canelados e outros lisos. Batendo uns contra os outros, a criança imita o som de codornizão. A segunda criança tem que tentar tocá-los. Essa brincadeira é também divertida para os observadores porque os dois com os olhos tapados têm que procurar-se mutuamente e fugir um do outro não vendo nada.

### **Materiais:**

Uns pedaços de madeira canelados e lisos ou uma campainha.

■ Bojanowski, t. I, p. 492.

### **Curiosidade:**

Este jogo vem de um costume antigo, descrito por Józef Ossoliński, quando os cortesãos mais velhos andavam pelas aldeias e pregavam partidas nos mais novos. Eles tapavam os olhos, levavam-nos para o campo e, dando-lhes um pedaço de madeira canelado na mão, faziam com que eles batessem nele com uma bengala para que esse fizesse um som característico e atraísse o codornizão. Então os meninos mais velhos saíam correndo do esconderijo e zoavam deles. Daí vêm os seguintes dizeres em polonês: mandou-o ao codornizão (enganou-o), está caçando codornizão (não sabe o que faz), já atuou como codornizão (já tem experiência), vai caçar o codornizão (vai fazer isso pela primeira vez), tem que caçar o codornizão (ele precisa de experiência), um caçador de frente vai para um codornizão (sem saber de nada, louvando-se de algo do que não sabe muito).

<http://siostry.net/pt/di06>



# 7

## A panela, ou seja, o funeral do *żurek*<sup>2</sup>

**Exercício** de atenção, memória, movimento e destreza das mãos.

Colocamos uma panela velha no chão. Limpamos o local do jogo, retirando todas as coisas com as quais as crianças poderiam tropeçar ou ter qualquer acidente e as colocamos num lugar seguro. Uma criança fica a dez passos da panela, as outras crianças tapam-lhe os olhos, dão-lhe uma vara na mão direita e um lenço na esquerda. A criança vira-se três vezes e vai em direção à panela. Ao chegar no lugar, ela bate forte com a vara como que para quebrá-la. Se errar nas três tentativas, ela deixa cair o lenço na frente dela para marcar onde parou. As demais crianças seguem na mesma tentativa. Ganha a criança que conseguir atingir a panela ou quebrá-la. Se nenhum dos jogadores tiver sucesso, aquele cujo lenço estiver mais próximo da panela, vence.

### **Materiais:**

Uma panela, uma vara, uns lenços.

■ Bojanowski, t. I, p. 546-547.

<http://siostry.net/pt/di07>



---

2. O **Żurek** ou **Żur** é um prato da culinária da Polônia. Trata-se de uma sopa rica, com o caldo feito à base de levedura de centeio e de pão de centeio. Para além do caldo, o *Żurek* pode ser complementado com salsichas, pedacinhos de toucinho fritos, um ovo cozido ou batatas cozidas. (Wikipedia)



## Dona de casa ou um casamento

**Exercício** da mente, imaginação, movimento e destreza das mãos.

Uma das crianças assume a posição de dona de casa e senta-se em um algo de nível mais alto (por exemplo, em uma cadeira) de modo que seja visível para o resto das crianças. A dona de casa tem maçãs, nozes e doces com ela e recebe as crianças. Ao lado dela, há dois ajudantes que trazem as crianças. A dona de casa faz perguntas para verificar suas habilidades (por exemplo, pergunta as meninas se sabem assar, cozinhar, limpar, lavar; e aos meninos se podem cortar a grama, acender uma fogueira, cortar lenha, etc.). As crianças mostram como realizam essas atividades e, como recompensa, recebem uma maçã ou outra coisa da dona.

Em outra variante, a dona de casa é substituída por uma mãe ou um pai procurando um marido para a filha ou uma esposa para o filho. Os ajudantes são então casamenteiros, e as outras crianças que participam do jogo – candidatos a marido ou mulher.

### **Materiais:**

Umhas maçãs, umas nozes, uns doces.

■ Bojanowski, t. I, p. 482-483.



### **Curiosidade:**

O jogo foi tirado da história da Rússia. A czarina verificava assim as habilidades dos candidatos ao casar suas filhas.

<http://siostry.net/pt/di08>





## O jogo porque e por quê?

**Exercício** de mente.

As crianças sentam-se em círculo. Uma delas caminha no meio do círculo e pergunta aleatoriamente sobre algo a todos. As perguntas devem começar com a palavra “por que” e as respostas devem começar com a palavra “porque”, por exemplo, a pergunta: “Por que hoje é feriado?”. A resposta: “Porque hoje não é dia de trabalho”. Quando uma criança cometer um erro e começar uma pergunta ou resposta com uma palavra diferente, ela tem de dar uma fruta ou outro presente como multa pelo erro. Ao final, as crianças que erraram as respostas podem resgatar seus objetos desde que executem uma outra tarefa em troca.

■ Bojanowski, t. I, p. 520.

<http://siostry.net/pt/di09>



# 10

## Jogo de panela

**Exercício** de atenção, agilidade e destreza na caminhada e na corrida.

As crianças colocam-se em círculo muito perto umas das outras, de modo que seus ombros se toquem. Uma criança anda rapidamente ao redor de todos, então aponta o dedo para uma das crianças. A criança escolhida foge na direção oposta. A criança que correr ao redor do círculo mais rapidamente e chegar ao lugar vazio, é a vitoriosa. A criança que vem depois entrega seu doce e o jogo recomeça.

### **Materiais:**

Uns bombons (ou outros doces).

■ Bojanowski, t. I, p. 520.

<http://siostry.net/pt/di10>



# 11

## Gregorianas

**Exercício** de movimento e agilidade na caminhada e na corrida.

Um dos meninos, que corre rápido, coloca uma corda com doces prendidos nela e foge para o lugar designado. As outras crianças o perseguem e tiram o doce da corda, cantando:

Gre, Gre, Gre, Gre, Gregorianas!

Persigam, peguem as guloseimas!

Quando o corredor atingir a linha de chegada e não houver doces na corda, ele fica sem doces. As crianças que os pegaram podem compartilhá-los com ele. Se o corredor chegar à linha de chegada com os doces, ele pode ficar com eles ou compartilhá-lo com outras pessoas.

### **Materiais:**

Uns doces, uma corda.

■ Bojanowski, t. I, p. 477-478.



### **Curiosidade:**

Este jogo era conhecido entre as crianças em idade escolar cujos pais percorriam as aldeias com elas em dia de São Gregório. O nome deste feriado – as gregorianas – vem de um evento relacionado a São Gregório. Ele costumava levar as crianças ao mercado para que pudessem estudar lá. Ele também pagava os custos destes estudos. Ele era considerado o patrono das crianças que ingressavam na escola.

<http://siostry.net/pt/di11>



# 12 Pedrinhas

**Exercício** de atenção e destreza.

Colocamos cinco pedrinhas na palma da mão e jogamo-nas para cima. Quando as pedrinhas estiverem no ar, viramos a mão rapidamente e tentamos pegá-las todas. O vencedor é quem tiver mais pedrinhas na mão.

### **Materiais:**

cinco pedrinhas  
(ou p.ex. pequenas tampas).

■ Bojanowski, t. I, p. 512.

### **Curiosidade:**

O jogo de pedrinhas era conhecido já na Grécia antiga sob o nome pentalithy.

<http://siostry.net/pt/di12>



# 13 Estalagem

**Exercício** da mente, atenção e memória, agilidade e destreza do corpo.

As crianças sentam-se em círculo e assumem as seguintes funções ou nomes: estalajadeiro, estalajadeira, pão, peixe frito, sopa, carne assada, etc., ou seja, tudo o que há numa estalagem, ou seja, numa pousada. Uma das crianças coloca-se no centro do círculo como viajante e inicia uma conversa. Se ela mencionar qualquer um dos nomes acima indicados, ou seja, uma das crianças, essa criança deve levantar-se. Se a criança se esquecer de fazê-lo, deve dar algo em troca, p.ex. uns doces. Quando o viajante se cansar da conversa, exclama: “A estalagem está pegando fogo!” Então todos se levantam, trocam de lugar, e quem ficar sem lugar é o novo viajante.

■ Bojanowski, t. I, p. 498-499.

<http://siostry.net/pt/di13>



# 14 Bater as palmas

**Exercício** de movimento, agilidade e destreza do corpo.

As crianças jogam a bola para cima e ao mesmo tempo têm que bater as palmas três vezes na frente, três vezes atrás e três vezes de novo na frente. Então têm que pegar a bola antes que ela atinja o chão.

**Materiais:**

Uma bola.

■ Bojanowski, t. I, p. 490.

<http://siostry.net/pt/di14>



# 15 De joelhos!

**Exercício** de todas as partes do corpo.

Penduramos um anel em um fio fino a uma altura de cerca de um metro do chão. Uma criança ajoelha-se na perna direita em frente deste anel, ao mesmo tempo segurando (no ar) a perna esquerda com a mão esquerda. Na mão direita a criança tem uma vara com a qual ela tenta acertar no centro do anel pendurado e removê-lo, mantendo o equilíbrio. Quem conseguir isso ganha um prêmio.

## **Materiais:**

Um anel, um fio, uma vara.

■ Bojanowski, t. I, p. 485.

<http://siostry.net/pt/di15>



# 16 Círculo

**Exercício** de atenção, movimento e agilidade na caminhada e na corrida.

No chão desenhamos tantos círculos de modo tal que uma das crianças fique sem círculo. Ao ouvir um bater de palmas ou uma sineta, cada criança deve deixar o seu círculo e colocar-se em outro. A criança que ficara sem círculo tenta encontrar e ocupar algum espaço livre neste momento de modo que outra ficará de fora.

## **Materiais:**

Um giz, uma sineta.

■ Bojanowski, t. I, p. 471.

<http://siostry.net/pt/di16>



# 17 O gato e o rato

**Exercício** de atenção e corrida, agilidade e destreza do corpo.

As crianças se alinham em duas filas bem próximas uma da outra, segurando nas mãos umas pequenas varas (ou balões inflados). As duas crianças escolhidas são um gato e um rato. A regra do jogo é a seguinte: o gato tem que pegar o rato. O rato pode correr pelo centro, ao redor e entre as filas onde está sua toca. O gato não pode entrar nela, mas também o rato não pode ficar nela por muito tempo. Quando o gato entra na toca do rato, as crianças o expulsam batendo nele com varas ou balões.

## **Materiais:**

Umas varas ou balões.

■ Bojanowski, t. I, p. 530.



## **Curiosidade:**

Este jogo era popular em Wielkopolska e desenvolvia a agilidade nas crianças.

<http://siostry.net/pt/di17>



## 18 O gato e o rato (II)

**Exercício** de atenção e corrida, agilidade e destreza do corpo.

Uma das crianças assume o papel de um rato e a outra de um gato. Os outros jogadores, de mãos dadas, rodeiam o rato em um círculo. O gato fica fora do círculo. Enquanto as crianças dançam e viram-se em círculo, o gato tenta encontrar um caminho entre as crianças e deslizar para pegar o rato. Enquanto dançam, as crianças levantam ou abaixam as mãos e se aproximam para não deixar o gato entrar no círculo, ou seja, na toca do rato. Se ele conseguir quebrar a cadeia, os que estão mais perto do rato abrem o círculo, soltam o rato e fecham o círculo imediatamente para que o gato não se liberte e não corra atrás do rato. As crianças tentam manter o gato no círculo, assim como antes não o deixavam entrar. Se o gato deslizar, as crianças colocam o rato novamente no círculo. O jogo continua até que o gato toque o rato ou o pegue. O casal entre o qual o gato pegou o rato assume os papéis do gato e do rato.

■ Bojanowski, t. I, p. 473.

<http://siostry.net/pt/di18>



# 19 Boliche

**Exercício** de todas as partes do corpo, agilidade e destreza corporal, movimento e destreza das mãos.

No chão desenhamos com giz um quadrado, no qual fazemos uma cruz, como se fosse uma janela. Colocamos quatro pinos de boliche nos cantos do quadrado e outros quatro nas extremidades da cruz. No meio colocamos o nono pino, o mais alto, o que chamamos de rei. Marcamos com giz o lugar de onde lançaremos as bolas. O vencedor é quem bater mais pinos, e quem bater menos – coloca os pinos na próxima rodada.

## **Materiais:**

9 pinos de boliche, uma bola para bater pinos, uma fita ou uma corda, o giz.

■ Bojanowski, t. I, p. 481.

<http://siostry.net/pt/di19>



## 20

## Traços e círculos (Jogo da velha)

**Exercício** de mente, paciência e atenção.

Em um pedaço de papel (no pavimento ou no chão), desenhemos duas linhas paralelas afastadas umas das outras e depois outras duas (transversais). Dessa forma, há nove lugares na grade – um fechado no meio e oito abertos que estão ao redor dele. Duas pessoas participam do jogo. As crianças escrevem por turnos marcas específicas – traços ou círculos, até preencher três campos em linha reta. O vencedor é aquele quem primeiro escrever suas marcas ao longo, transversalmente ou diagonalmente.

### **Materiais:**

um giz, um pedaço de papel, algo para escrever.

■ Bojanowski, t. I, p. 550.



### **Curiosidade:**

Este jogo é muito velho mas continua sendo muito popular. Embora simples, pratica a habilidade da combinação, ou seja, a capacidade de comparar, que é o primeiro sinal de funcionamento da razão.

<http://siostry.net/pt/di20>



**Exercício** de atenção e de todas as partes do corpo.

Uma das crianças segura uma caneca na cabeça com a mão esquerda e corre ao redor das crianças que a rodeiam. Elas a interrompem e dizem: “Caneca, Caneca, dá-nos uma bebida, dá-nos uma bebida!” A criança responde: “Quem quiser beber, que vá buscar a água!” Todas as crianças evitam a Caneca, porque quem ela tocar com a perna, a substitui. Se a criança que está correndo deixar cair a caneca, os outros participantes do jogo criam um exercício para ela fazer.

**Materiais:**

Uma caneca, uma água

■ Bojanowski, t. I, p 513.

**Curiosidade:**

Este jogo foi tirado de um jogo semelhante que era conhecido na Grécia antiga.

<http://siostry.net/pt/di21>



**Exercício** de todas as partes do corpo.

As crianças dividem-se em dois grupos iguais e ficam em filas uma em frente à outra. Entre elas desenhamos uma linha ou colocamos uma corda (o símbolo da borda). Cada criança tenta arrastar as pessoas individuais da fila oposta para o seu lado. Ganham aqueles que arrastarem todos os seus rivais à sua fila. Os vencedores podem ordenar que os perdedores completem uma tarefa como um castigo.

**Materiais:**

Um giz ou uma corda.

■ Bojanowski, t. I, p. 514.

**Curiosidade:**

Este jogo já era conhecido na Grécia antiga. Platão o menciona. O jogo "Borda" desenvolve os músculos e é um bom exercício de ginástica. Outra forma deste jogo, que é o cabo de guerra, também é conhecida.

<http://siostry.net/pt/di22>



**Exercício** de sentido da audição e da memória.

Todas as crianças se colocam em círculo de mãos dadas. Uma das crianças está com os olhos tapados e recebe um balão inflado em sua mão. A partir de agora chama-se Gatinho. Depois entra no círculo e, quando tocar com o balão em uma das crianças, essa criança começa a ronronar. Ouvindo essa voz, o Gatinho deve adivinhar em quem ele tocou. Se ele não adivinhar, todos giram o círculo várias vezes, e o Gatinho repete o jogo até conseguir adivinhar. Mas se ele adivinhar qual é a criança, então lhe tapa os olhos e a conduz ao centro do círculo. O jogo começa de novo.

**Materiais:**

Um balão inflado, um lenço (para tapar os olhos).

■ Bojanowski, t. I, p. 492.

<http://siostry.net/pt/di23>



## 24 Para o que serve a palha?

**Exercício** de mente – imaginação.

Todas as crianças sentam-se em círculo. Uma delas fica no meio e faz a cada um a pergunta: “Para o que serve a palha?” O jogo continua por várias voltas seguidas, e as crianças tentam sempre dizer algo novo. A criança que não responder ou dar uma resposta errada tem que dar algo em troca, por exemplo um doce. Este jogo pode ser modificado mudando o assunto da pergunta de vez em quando.

### **Materiais:**

As frutas, os bombons ou outros doces que servem como gratificação.

■ Bojanowski, t. I, p. 496.

### **Curiosidade:**

Este jogo foi mencionado na obra de Łukasz Górnicki, *Dworzanin polski*. Foi distribuído entre as crianças pelo bispo Piotr Tomicki (1464-1535).

<http://siostry.net/pt/di24>



## 25 À volta!

**Exercício** de todas as partes do corpo, agilidade, movimento e destreza das mãos.

Jogamos a bola para que ela bata na parede ou num muro. Ao mesmo tempo, viramos rapidamente para pegar a bola de cima ou de baixo.

**Materiais:**

Uma bola.

■ Bojanowski, t. I, p. 490.

<http://siostry.net/pt/di25>



## 26 O anel

**Exercício** de atenção, movimento – destreza e agilidade das mãos.

Enfiamos um anel em uma corda (ou fita) e amarramos suas pontas. As crianças colocam-se em círculo, seguram a corda nas mãos e, enquanto dançam, movem o anel entre elas de mão em mão. No centro do círculo há uma criança. Sua tarefa é encontrar o anel que está em constante movimento, e o resto das crianças tem que dificultar-lhe essa tarefa. A criança que tinha o anel quando este foi encontrado troca de lugar com a criança que o procurava.

Durante o jogo, as crianças que formam o círculo podem cantar canções, por exemplo:

Mão pela mão  
Deixa cair o anel,  
Fora, fora daqui!  
Está procurando em vão,  
Aqui não o vão comprar  
Aii ... bobo!

### **Materiais:**

Uma fita ou uma corda, um anel.

■ Bojanowski, t. I, p. 480.

### **Curiosidade:**

Este jogo era muito popular entre as crianças em Podlasie.

<http://siostry.net/pt/di26>



## 27 O nadador

**Exercício** de todas as partes do corpo.

Colocamos em fila três cadeiras, nas quais um menino se deita em costas. Logo deslizamos a cadeira do meio para fora, de modo que as pernas do menino ficam em uma cadeira e a cabeça na outra, e o torso fica no ar. Damos ao menino uma bengala e colocamos nossos chapéus em quatro cadeiras que estão colocadas de cada lado da cabeça e das pernas. A tarefa é derrubar todos os chapéus dos bancos com a bengala, mantendo a posição deitada do corpo.

### **Materiais:**

6 cadeiras, 4 chapéus, uma bengala.

■ Bojanowski, t. I, p. 484-485.

<http://siostry.net/pt/di27>



## 28 O mensageiro

**Exercício** de memória, movimento e agilidade do corpo.

As crianças colocam-se em círculo. Uma delas entra e, cantando uma canção, toca outra criança após cada palavra:

„Precisamos de um mensageiro,  
Todo o mundo diz: eu não posso  
Eu não quero.  
Então, quem estiver de passagem,  
Deve levar esta mensagem,  
Eu vejo! Olha, você aqui! „

A criança em quem caiu a última palavra torna-se um mensageiro e recebe uma tarefa daquele que cantava a canção – para dar uma ordem a várias crianças nomeadas. A ordem deve consistir em uma tarefa principal e outra adicional, as quais distinguem entre os verbos “você deve” e “você pode”, por exemplo, “Você deve dizer a João para ir cavar ao jardim e a Kasia para colher a grama, enquanto passa você pode cumprimentar Michał por mim”. Se o mensageiro errar na tarefa principal – ele dá uma gratificação, ou seja, algo em troca e repete a ordem. Se ele cometer um erro em uma tarefa adicional, ele a repete sem necessidade de dar nenhuma gratificação. Em ambos os casos, ele tem que completar a tarefa até que a faça de maneira certa. Quando ele conseguir, o jogo recomeça, e aquele que fez a tarefa nomeia outro mensageiro e dá-lhe ordens.

■ Bojanowski, t. I, p. 499.

<http://siostry.net/pt/di28>



## 29 O ar, a terra e a água

Exercício de mente – imaginação.

As crianças sentam-se em círculo. Uma delas segura um lenço e o joga para a criança escolhida e diz uma das palavras “ar”, “terra” ou “água”. Se ela disser: “ar”, então a criança que recebeu o lenço deve nomear rapidamente o animal que vive no ar (por exemplo, pombo, andorinha, mosca), se ela disser: “terra”, então a criança selecionada nomeia aqueles que vivem no solo ou debaixo do solo (por exemplo, cachorro, gato, cavalo), e se disser: “água”, deve indicar as criaturas que vivem na água (por exemplo, peixe, carpa, lúcio). O nível da dificuldade do jogo aumenta quando o lançador pronuncia duas palavras, como “ar” e “terra”. Então é necessário mencionar aqueles animais que podem viver no ar e no solo. A criança que não responder rapidamente ou repetir a resposta de outra pessoa se ajoelha e espera que alguém lhe jogue um lenço novamente. Quando ela responde corretamente, senta-se e, se responder errado, ajoelha-se no outro joelho. Após a terceira resposta errada, fica fora do jogo.

### **Materiais:**

Um lenço.

■ Bojanowski, t. I, p. 496.

<http://siostry.net/pt/di29>



## 30 O passarinho

**Exercício** de atenção e movimento corporal, agilidade e destreza na caminhada e na corrida.

Um número ímpar de crianças deve participar do jogo. Elas dão-se as mãos e colocam-se em círculo. Uma delas entra e, virando-se, canta:

“Há um pássarinho andando na rua,  
Ele escolhe grãos de trigo.  
E eu estou dançando neste círculo  
eu pego quem eu prefiro”.

Ao final da música, ela escolhe uma das crianças e, em seguida, as demais combinam-se em duplas. Uma criança que fica sem par vai para o centro e o jogo recomeça.

■ Bojanowski, t. I, p. 470-471.

<http://siostry.net/pt/di30>



## 31 O lagostim

**Exercício** de atenção, movimento e agilidade do corpo.

Ficamos em posição com as costas para trás da parede e jogamos a bola entre as pernas para que ela pique primeiro da parede e depois do chão. Tentamos pegar a bola de cima ou de baixo.

**Materiais:**  
Uma bola.

■ Bojanowski, t. I, p. 490.

<http://siostry.net/pt/di31>



## 32 Os chifres

**Exercício** de mente – imaginação.

As crianças colocam dois dedos sobre a mesa. Uma delas os levanta e diz: “o boi tem chifres, a vaca tem chifres, o carneiro tem chifres, o cavalo tem chifres”. As outras crianças que estão com os dedos sobre a mesa os levantam cada vez que a frase estiver correta. Quem erra dá sua fruta favorita para os outros. O jogo pode ser modificado selecionando, em vez de chifres, outras características comuns de animais ou objetos, por exemplo: um rouxinol voa, uma cegonha voa, uma águia voa, um carneiro voa.

**Materiais:**  
Umas frutas.

■ Bojanowski, t. I, p. 496.

<http://siostry.net/pt/di32>



# 33

## O equilíbrio

**Exercício** de atenção, movimento e agilidade de mãos e de todas as partes do corpo.

A criança coloca um rolo de papel crepom, uma pluma (ou outro objeto longo e leve) na mão ou algo mais desafiador uma vara ou uma bengala e tenta encontrar o equilíbrio. Ao mesmo tempo, a criança deve andar, ajoelhar-se, levantar-se e sentar-se. Uma vez que se aperfeiçoe, ela pode colocar o objeto em seu dedo e virá-lo de uma mão para a outra.

### **Materiais:**

Um papel de crepom, uma pluma, uma vara, uma bengala.

■ Bojanowski, t. I, p. 479-480.

<http://siostry.net/pt/di33>



## 34 Varejar as maçãs

**Exercício** de atenção e corrida, agilidade e destreza de todas as partes do corpo.

Penduramos uma maçã ou uma pêra em um fio tão alto que a criança possa alcançá-la, apenas pulando com uma vara. As crianças ficam numa fila e correm uma a uma em direção à pêra ou maçã. No lugar onde a fruta está pendurada, eles pulam e a varejam com a vara. Quem conseguir atingir a fruta recebe-a como um prêmio. Também, pode-se pendurar um anel no fio e removê-lo com uma vara. Quem conseguir isso recebe um prêmio.

### **Materiais:**

Uma maçã, um fio, uma vara.

■ Bojanowski, t. I, p. 484.

<http://siostry.net/pt/di34>



## 35 O caracol

**Exercício** do sentido do tacto.

As crianças formam um círculo. Uma delas, que é escolhida ser um caracol, senta-se no centro do círculo, coberta completamente com um grande lenço, deixando só um pequeno buraco para a mão passar. As outras crianças acercam-se ao caracol e cantam:

„Sr. Caracol, mostre os tentaculinhos!  
Receberá um centavo para comprar uns bolinhos.  
Se adivinhar sem nenhum problema  
Vai sentir uma alegria extrema!”

A criança coberta com um lenço estende a mão fechada, levanta os dedos indicador e médio, que fingem ser tentáculos de caracol, toca os objetos que as crianças lhe dão e adivinha o que é. Os objetos podem ser, por exemplo, folhas de árvores, flores silvestres, gramas, manequins, pequenos brinquedos.

Logo, as crianças podem dar para o caracol reconhecer dois, três, quatro e, finalmente, cinco objetos ao mesmo tempo. O caracol deve reconhecer os objetos de uma vez só, tocando-os com o número correspondente de dedos. A criança cujos objetos o caracol adivinhou substitui-o e a criança que foi o caracol junta-se ao resto das crianças.

### **Materiais:**

Um lenço ou algo para cobrir, uns objetos pequenos para adivinhar (por exemplo as folhas, gramas, flores silvestres, manequins, pequenos brinquedos)

■ Bojanowski, t. I, p. 494-495.

<http://siostry.net/pt/di35>



### **Curiosidade:**

Este jogo é retirado duma situação da vida cotidiana. Quando as crianças encontram um caracol, falam com ele a partir das duas primeiras linhas da canção citada acima. À medida que ele estende os tentáculos, elas os tocam, forçando o caracol a escondê-los.

## 36 Um gato dormindo

**Exercício** de atenção, imaginação e destreza.

Formamos um círculo do baralho de cartas espalhado, colocamos nele uma casa feita de cartas, na qual imaginamos que há um gato dormindo. O jogo consiste em tirar o máximo número de cartas de debaixo da casa para não acordar o gato, ou seja, não destruir a estrutura. As casas podem ser construídas em qualquer configuração, em filas ou compostas por vários pisos.

### **Materiais:**

Um baralho de cartas.

■ Bojanowski, t. I, p. 480.

<http://siostry.net/pt/di36>



## 37 O alfinete

**Exercício** do sentido da audição.

Uma das crianças sai da sala. As outras escondem um alfinete ou outro objeto determinado para o jogo, que depois a criança que saiu tem que procurar com a ajuda da música. Quanto mais longe a criança estiver do objeto que está procurando, mais silenciosamente ouvirá a música e, quanto mais próximo estiver, mais alto será. Mais crianças podem participar deste jogo e procurar juntos os objetos escondidos – lanches ou frutas, que mais tarde podem tornar-se um prêmio para eles. A música pode ser substituída por uma sineta ou qualquer outro instrumento, como uma harmônica.

### **Materiais:**

Um alfinete ou frutas, reproduzidor de música, instrumento musical ou uma sineta.

■ Bojanowski, t. I, p. 494.

<http://siostry.net/pt/di37>



## 38 O imitador

**Exercício** de atenção, movimento, destreza e agilidade do corpo.

A criança que participa da brincadeira joga a bola no chão para o alto e logo, nesse tempo, imita atividades, por exemplo, veste-se, lava-se, calça sapatos, veste as calças/o vestido, penteia-se. Tem que realizar cada uma das atividades em tempo de pegar a bola que está caindo. A criança repete tudo três vezes.

**Materiais:**

Uma bola.

■ Bojanowski, t. I, p. 490.

<http://siostry.net/pt/di38>



**Exercício** de atenção e sentido de vista.

Uma das crianças é escolhida para adivinhar a quem fazer reverência. As outras crianças, por sua vez, afastam-se e calmamente determinam a quem a outra deve fazê-la. Após a deliberação, elas se alinham em círculo com balões na mão. A criança que vai adivinhar entra no círculo e observa todos atentamente, tentando reconhecer a quem deve fazer reverência. Se ela adivinhar e se curvar para a criança correta, tem o direito de participar do jogo de repetição e escolher seu substituto. Se ela se curvar para a pessoa errada, todas as crianças vão bater nela com balões até que ela consiga sair do círculo. O jogo começa de novo, e a pessoa que adivinha é aquela a quem no último jogo fez reverência erroneamente a criança que perdeu.

■ Bojanowski, t. I, p. 531-532.



#### **Curiosidade:**

Este jogo é semelhante ao jogo “Bola de Ouro” em que nenhuma das crianças sabe quem tem a bola, exceto o seu proprietário. Portanto, ninguém pode revelar o segredo e indicar quem a possui. Por isso este jogo é mais difícil e requer mais atenção. No jogo “Reverência” as crianças conhecem o segredo, então muitas vezes inconscientemente dão dicas para a pessoa que está adivinhando, por exemplo, olhando para a criança a quem deve fazer reverência ou revelando suas expressões faciais.

<http://siostry.net/pt/di39>



## 40 O lobo e os gansos

**Exercício** de atenção, movimento e destreza do corpo na caminhada e na corrida.

As crianças se alinham uma após a outra, de mãos dadas. O primeiro ganso é mãe, e o seu dever é proteger seus filhos, porque o lobo quer pegar todos os gansos. O jogo começa assim: o lobo senta-se no meio e finge cavar um buraco e acender uma fogueira. A mãe gansa e as crianças andam em volta dele várias vezes e assim começa uma conversa:

Ganso: Para o que precisa esse buraco?

Lobo: Para acender uma fogueira.

Ganso: E essa fogueira, para o que a precisa?

Lobo: Para aquecer a água.

Ganso: E a água para o que precisa?

Lobo: Para lavar os pratos.

Ganso: E esses pratos precisa para o quê?

Lobo: Para cortar os gansos.

Ganso: E onde você os tem?

Lobo: Vocês estão no seu cinto!

Quando o lobo grita suas últimas palavras, ele ataca o último ganso.

■ Bojanowski, t. I, p. 472-473.



### Curiosidade:

No século XIX este jogo era conhecido quase em toda Polônia.

<http://siostry.net/pt/di40>



**Exercício** de atenção, movimento e destreza do corpo na caminhada e na corrida.

As crianças colocam-se de frente uma para a outra em duas filas, de modo que haja espaço suficiente entre elas para duas pessoas. Uma das crianças pula em uma perna (trocando-a) ou nas duas pernas no meio das filas. Ela continua pulando e diz para a criança à sua frente: “Olá, vizinho!”. Este também salta no meio das filas e depois viram, uma criança para a direita e outra para a esquerda, e saltam para fora das filas, contornando-as de costas uma para a outra até se encontrarem na outra ponta, uma de frente para o outra. Então a primeira criança pergunta à segunda: “Tudo bem, Sr. Vizinho (Vizinha)?”, E a segunda responde: “Como pode ver, não tenho tempo”. Ambas crianças saltam para seus lugares anteriores, desta vez no meio entre as filas, mas também de costas uma para a outra e de frente para as outras crianças. Uma vez na outra extremidade, cada uma pergunta ao novo vizinho: “Como você está?” As crianças respondem: “Obrigado, vizinho, tudo bem, continue pulando!” O primeiro casal então continua pulando, e o novo vizinho pula entre as filas e pergunta à criança à sua frente: “Como você está?” Que responde: “Como pode ver, não tenho tempo.” Então as crianças saltam como o primeiro casal.

A brincadeira continua até que todas as crianças estejam movendo-se.  
[ou:]

O jogo chega ao clímax quando todas as crianças estão movendo-se. Então, aquelas crianças que começaram a pular primeiro param porque não têm mais novos vizinhos, e mais crianças juntam-se a elas. O jogo termina quando todas as crianças pararem.

■ Bojanowski, t. I, p. 470.

<http://siostry.net/pt/di41>



## 42 Coelhinho no vale

**Exercício** de atenção, movimento e destreza do corpo na caminhada e na corrida.

No chão (no pavimento, ou piso) desenhamos um círculo, que cruzamos com duas linhas transversalmente. A criança, girando-se cada vez mais rápido nele, tem que acertar sem erro com uma perna ou outra em uma parte de um pequeno círculo. Ela deve mover-se sem perder o ritmo da música que canta ao mesmo tempo:

O coelhinho está pulando  
Com as suas pernas jogando.  
Oxalá eu estivesse pulando assim,  
Oxalá eu tivesse essas pernas assim,  
Como o coelhinho!

### **Materiais:**

Uma corda, um giz ou uma fita crepe (para marcar a cruz).

■ Bojanowski, t. I, p. 470.

### **Curiosidade:**

A canção sobre o coelhinho era cantada entre os montanheses nas Tatras.

<http://siostry.net/pt/di42>



# 43

## O verde

**Exercício** de atenção e memória.

Duas crianças concordam em ter algo verde com elas por um determinado período de tempo, como uma folha, um galho ou um lenço. Logo elas determinam o que vão devolver quando forem pegas sem nenhum dos objetos verdes.

### **Materiais:**

Umas folhas, uns galhos,  
uns lenços coloridos.

■ Bojanowski, t. I, p. 497-498.



### **Curiosidade:**

Este jogo exercita a memória e ensina a fazer amizades duradouras.

<http://siostry.net/pt/di43>



## 44 Sílabas

**Exercício** de atenção, pensamento, percepção.

As crianças sentam-se em círculo. Uma delas segura um lenço e, enquanto diz a primeira sílaba de uma palavra, joga o lenço para outra criança, cuja tarefa é completar a sílaba para que a palavra possa aparecer, por exemplo, ma-mãe, pe-queno. O jogo consiste em completar a palavra com a sílaba que falta o mais rápido possível e jogar o lenço para outro participante do jogo.

**Materiais:**  
Um lenço.

■ Bojanowski, t. I, p. 507.

<http://siostry.net/pt/di44>



Exercício de mente – imaginação.

Cinco crianças sentam-se em círculo no chão. Cada uma delas representa um dos sentidos: visão, audição, tato, olfato e paladar. A sexta criança lista coisas ou objetos relacionados a qualquer um dos sentidos que lhe vêm à mente. Se a coisa mencionada pode-se sentir através de qualquer sentido, então a criança apropriada tem que se levantar. Se a coisa mencionada pode-se sentir através de vários sentidos, então duas ou mais crianças se levantam. Cada uma delas deve dizer por que se levantou ou por que não se levantou. Por exemplo, a sexta criança diz “maçã”. Todas as crianças se levantam, exceto o sentido de ouvir, e dizem:

„Vejo uma maçã” (sentido de visão).

„A maçã é saborosa” (sentido de paladar).

“A maçã tem um cheiro” (sentido do olfato).

“Eu toco a maçã” (sentido de tato).

Por outro lado, a criança que representa o sentido de audição diz: “Não me levantei, porque a maçã por si só não emite sons”. Quem não se levantar ou se levantar desnecessariamente tem que dar algo em troca, como frutas ou doces.

**Materiais:**

Umhas frutas ou doces como uma gratificação.

■ Bojanowski, t. I, p. 491.

<http://siostry.net/pt/di45>



## 46 Sapos e cegonhas

**Exercício** de atenção, movimento e agilidade do corpo, destreza na caminhada e na corrida.

As crianças dividem-se em dois grupos, um de sapos e outro de cegonhas. Os dois grupos colocam-se nos lugares limitados para cada lado. Então os sapos se aproximam da fronteira das cegonhas, e as duas crianças mais corajosas saem para a frente e, imitando o coaxar das rãs, iniciam uma conversa:

Uma: Ha, hy, croac, croac!

Segunda: Hi, hy, croac, croac!

Uma: Oi, amiguinha!

Segunda: O que você quer?

Uma: Você tem um irmão?

Segunda: Não tenho.

Uma: Aonde se foi?

Segunda: Levou-o um senhor.

Uma: Que senhor?

Segunda: Senhor cegonha.

As cegonhas respondem: radi, radi e saltam sobre os sapinhos, mas eles podem persegui-los saltando em uma perna só. O jogo continua até que as cegonhas não peguem aos sapos ou ao revés, se alguma delas cruzar a fronteira das cegonhas.

■ Bojanowski, t. I, p. 474.

### Curiosidade:

Um jogo semelhante era conhecido na Grécia antiga. Um dos jogadores estava fugindo em duas pernas e o outro o perseguia pulando em uma perna.

<http://siostry.net/pt/di46>



