

## **SEMANA MUNICIPAL DOS JOGOS TRADICIONAIS PORTUGUESES NO CONCELHO DE LAGOS**

Os jogos tradicionais portugueses traduzem a história e a cultura do nosso país. Representam uma parte relevante da memória e identidade nacionais, enquanto agentes de cariz intergeracional, constituindo, por isso, um valioso património cultural que necessita de ser preservado e promovido junto das novas gerações.

Esta realidade lúdica e social significa o bem-estar e o lazer associados à saúde física e mental. Interagindo com a ética e o respeito pelo próprio e pelos outros, viabiliza o desiderato da inclusão social no processo de socialização de pessoas com ou sem deficiência.

De acordo com o Instituto de Apoio à Criança, brincar é uma necessidade vital para a criança, sendo o jogo o seu meio privilegiado de expressão. O jogo está associado ao desenvolvimento psicológico da criança e à sua construção intelectual, apelando ao seu crescimento sensorial, motor, afetivo e intelectual.

Quanto mais diversificadas forem as atividades lúdicas da criança, tanto maior será o êxito nos seus trabalhos escolares e nas suas relações com os outros, incluindo a família e a comunidade escolar.

Asfixiar a tendência de lazer da criança contribui para o aparecimento de estados patológicos indesejáveis e perniciosos, enquanto a atividade lúdica desenvolve a criatividade e favorece a concepção de ideias e a livre associação de pensamentos.

O jogo tem ainda um papel preponderante na destreza física e mental e na formação do psiquismo infantil.

Assim, considerando que pedagogos e psicólogos avaliaram as virtudes socializantes do jogo no reforço dos laços de cooperação;

Que brincar é descobrir, de uma forma harmoniosa, o relacionamento da criança consigo própria, com os outros e com o meio, potenciando a integração social;

Que o papel dos jogos na educação, no universo escolar e fora dele é fundamental;

Que pertence à escola e à comunidade escolar formar as crianças para a utilização e escolha dos brinquedos mais adequados, concebidos não somente como auxiliares pedagógicos, mas com a função do prazer, de rir, criar e inventar;

Que, em suma, as experiências do brincar na escola contribuem para o fortalecimento de vínculos afetivos, sociais e de camaradagem;

Considerando ainda que a Convenção dos Direitos da Criança reconhece à criança, no seu artº. 31.º, “o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística em condições de igualdade”;

Considerando a International Play Association que brincar, a par da satisfação das necessidades

básicas de nutrição, saúde, habitação ou educação, para além do amor e do afeto, é uma atividade fundamental para o desenvolvimento de todas as crianças;

Considerando que a Confederação Portuguesa das Coletividades de Cultura, Recreio e Desporto e a Federação Portuguesa dos Jogos Tradicionais recensaram jogos em vias de extinção ou extintos, tendo, de seguida, organizado uma exposição pública com mais de uma centena desses jogos, descrevendo a sua composição, técnicas e práticas;

Considerando que já em 1994 este tema dos JOGOS TRADICIONAIS mereceu a atenção da Delegação de Faro do Instituto Português da Juventude, Universidade do Algarve (Escola Superior de Educação) e do Instituto do Desporto da Região do Algarve, com a promoção conjunta do 1.º Encontro de Jogos Tradicionais do Algarve, que teve lugar em Faro;

Considerando que a Câmara Municipal de Lagos executou, através do Sector do Desporto, um levantamento técnico analítico contendo a descrição dos Jogos Tradicionais Portugueses, suas denominações, tipologias e características psico/sociais e desportivas, visando a sua implementação nas Escolas do 1.º Ciclo do Ensino Básico do Concelho (que se anexa):

Considerando que nas atividades lúdicas e de ocupação de tempos livres “há vida” para além dos jogos denominados eletrónicos.

Considerando que no dia 25 de março de 2024 a Assembleia Geral das Nações Unidas (ONU) adoptou uma resolução para a realização de um Dia Internacional anual de sensibilização para o Brincar, data que passou a ser realizada e celebrada anualmente a 11 de junho de cada ano.

O eleito da CDU propõe que a Assembleia Municipal de Lagos, reunida em 23 de Fevereiro de 2026, delibere recomendar à Câmara Municipal de Lagos:

1. Reconhecer as vantagens cívicas, sociais e familiares que os Jogos Tradicionais propiciam, numa perspetiva e dimensões cultural, educativa, desportiva, lúdica e de integração social.
2. Institua no Concelho a Semana Municipal dos Jogos Tradicionais Portugueses, coincidindo com a semana de 11 de Junho – Dia Internacional do Brincar
3. Considere o benefício destes jogos para projetos futuros ligados ao licenciamento urbanístico, a zonas de lazer e a programas do desporto escolar.
4. Estabeleça acordos de parceria tendentes à promoção dos jogos tradicionais portugueses, designadamente, com a Federação Portuguesa dos Jogos Tradicionais.
5. Dinamize, junto das crianças e jovens do município de Lagos, em colaboração com os Agrupamentos Escolares de Lagos, Juntas de Freguesia, e movimento associativo local atividades lúdicas e desportivas com base nos jogos tradicionais portugueses.
6. Proceda à edição duma brochura contendo o estudo atrás referido sobre os Jogos Tradicionais Portugueses efetuado pelo Sector do Desporto, para efeitos da sua divulgação junto da comunidade escolar, movimento associativo e público em geral do Concelho.

7. Estabeleça os necessários contatos com a Federação Portuguesa dos Jogos Tradicionais, para efeitos de trazer a Lagos a exposição que organizou desses jogos, descrevendo a sua composição, técnicas e práticas.
8. Enviar a presente deliberação às Juntas de Freguesias, Agrupamentos Escolares, Movimento Associativo, Associações de Pais, Federação Portuguesa dos Jogos Tradicionais, Confederação Portuguesa das Coletividades de Cultura, Recreio e Desporto e aos órgãos de comunicação social.

Lagos, 23 de Fevereiro de 2026

O eleito da CDU  
Na Assembleia Municipal de Lagos

José Manuel Freire

J O G O S   T R A D I C I O N A I S   P O R T U G U E S E S

A IMPLEMENTAR NAS ESCOLAS  
DO 1º CICLO DO ENSINO BÁSICO  
DO CONCELHO DE LAGOS

≡ ANO LECTIVO DE 1994/95 ≡

RECOLHA: CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS  
SECTOR DE DESPORTO

MONTAGEM E TEXTO: PROFª MARIA GENOVEVA GODINHO  
PROF. RUI CAPELO

304 13  
23 1 95

## INDICE

|                                          |         |
|------------------------------------------|---------|
| . Porquê os Jogos Tradicionais ? -----   | Pág. 1  |
| . Jogos Tradicioanis - Introdução -----  | Pág. 3  |
| . Jogos Tradicionais de Interior         |         |
| . Rabo do Burro (do Cavalo, da Cabra) -- | Pág. 9  |
| . Cadeiras                               |         |
| . Rolha                                  |         |
| . Salada de Frutas -----                 | Pág. 10 |
| . Telefone                               |         |
| . Bico do Galo -----                     | Pág. 11 |
| . Galo -----                             | Pág. 13 |
| . Sardinha                               |         |
| . Jogo das Prendas -----                 | Pág. 14 |
| . Jogos Tradicionais de Pátio            |         |
| . Amarelinha -----                       | Pág. 15 |
| . Guerra -----                           | Pág. 16 |
| . Siruma -----                           | Pág. 17 |
| . Argola em Garrafa -----                | Pág. 18 |
| . Latas                                  |         |
| . Sacos                                  |         |
| . Virar                                  |         |
| . Outros Jogos da Macaca -----           | Pág. 19 |
| . Lencinho -----                         | Pág. 20 |
| . Bate e Fica                            |         |
| . Quem me Livra (Plantado) -----         | Pág. 21 |
| . Polícias e Ladrões                     |         |
| . Quem vai ao Mar perde o Lugar          |         |
| . Gavião                                 |         |
| . Quente ou Frio -----                   | Pág. 22 |
| . Raposa, Galinha e Pintos               |         |
| . Estátuas                               |         |
| . Estátua                                |         |
| . Rei Manda -----                        | Pág. 23 |
| . Macaquinho do Chinês                   |         |
| . Mamã, dá Licença                       |         |
| . Mensagens -----                        | Pág. 24 |
| . Piolho (ou Mata Piolho)                |         |

|                                           |         |
|-------------------------------------------|---------|
| o. Caçador -----                          | Pág. 24 |
| . Tracção à Corda -----                   | Pág. 25 |
| o. Andas (Moletas ou Xiolas)              |         |
| . Lenço (ou Barra do Lenço) -----         | Pág. 26 |
| . Cavalitas                               |         |
| o. Cavalgadas                             |         |
| o. Elástico -----                         | Pág. 27 |
| . Perna Atada                             |         |
| . Jogo da Barra Forte -----               | Pág. 28 |
| o. Comboio (Bom Barqueiro ou Passarão) -- | Pág. 29 |
| . Estátuas -----                          | Pág. 31 |
| . "Stop".                                 |         |
| . Senhor Barqueiro -----                  | Pág. 32 |
| . Apanhada -----                          | Pág. 33 |
| . "Stop" (Nações)                         |         |
| . Jogo do Alho -----                      | Pág. 34 |
| . Tracção com Corda em Anel -----         | Pág. 35 |
| . Jogo da Bola                            |         |
| . Jogo dos Bilros -----                   | Pág. 36 |
| . "O Malho"                               |         |
| . Jogo da Corda -----                     | Pág. 37 |
| . "Com Corda e Linha"                     |         |
| . Jogos Tradicionais - Rua e Campo        |         |
| o. Quatro Cantinhos -----                 | Pág. 38 |
| o. Espeto (Castelo)                       |         |
| . Berlinde -----                          | Pág. 39 |
| o. "Stop" (variante)                      |         |
| o. Chona -----                            | Pág. 40 |
| o. Jogo sem Bola                          |         |
| . Conquista do Mundo -----                | Pág. 41 |
| o. Caricas                                |         |
| o. Pião -----                             | Pág. 42 |
| . Rou-Rou (Escondidas) -----              | Pág. 43 |
| o. Bilharda -----                         | Pág. 45 |
| . Arcos                                   |         |
| . Pau Ensebado -----                      | Pág. 46 |
| . Jogo da Malha                           |         |
| . "A Ferradura" -----                     | Pág. 47 |
| . A Corrida de Cântaros                   |         |
| . Anexos -----                            | Pág. 48 |



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

8600 LAGOS

### SECTOR DE DESPORTO

#### PORQUÊ OS JOGOS TRADICIONAIS ?

Para além da componente sócio-educativa, a prática dos Jogos Tradicionais nas Escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico, tem outras vantagens:

- Trata-se de uma actividade (física ou não) que pode contribuir para o desenvolvimento psicomotor da criança;
- Estas são confrontadas com a bagagem cultural inerentes à maioria dos jogos, descobrindo e aprendendo actividades de carácter lúdico, que ocupavam os tempos livres e de lazer num passado não muito distante
- Não obedecendo a normas "standard", que serão necessariamente rígidas, o material específico para a prática desta actividade é fácil de adquirir, construir ou mesmo improvisar;
- Através dos Jogos Tradicionais, será possível ocupar os tempos livres das crianças, com uma prática que, de forma geral, caiu no esquecimento e desuso;
- A actividade engloba uma diversidade de jogos, tal que pode ser praticada nas mais variadas vertentes, quer em instalações interiores quer exteriores, com condições climáticas adversas ou com número reduzido de praticantes;
- O conceito de cooperação é activado de forma fundamental, ganhando uma nova forma, e desenvolvendo a entreaajuda, solidariedade e adaptação aos colegas;
- É possível desenvolver a interdisciplinariedade com as restantes áreas abordadas nos programas referentes ao 1º Ciclo do Ensino Básico.

Julgamos estarem assim criadas as condições para a prática regular de Jogos Tradicionais nas Escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico do Concelho de Lagos. Esta actividade irá ser objecto de acções e encontros de formação/informação e está inclusivamente previsto um encontro inter-escolas para meados do mês de Junho.



O Sector de Desporto da Câmara Municipal de Lagos, através dos seus Técnicos Superiores de Educação de Física, está empenhada no fomento e desenvolvimento desta salutar prática, nomeadamente nos escalões etários mais baixos, disponibilizando-se para qualquer tipo de colaboração solicitada.





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTRODUÇÃO

ANO

FICHA Nº I

DESCRIÇÃO:

### JOGOS TRADICIONAIS — MEIO EDUCATIVO

«O jogo, na escola primária, revela a primeira forma do mundo social» — J. Chateau.

Podemos afirmar que os JOGOS TRADICIONAIS constituem uma **ACTIVIDADE** extraordinariamente rica que contribui para o **DESENVOLVIMENTO DO SER HUMANO**, pelo que devem ser considerados um **MEIO EDUCATIVO**.

O **DINAMISMO LÚDICO**, a **CARGA AFECTIVA** que encontramos nos Jogos Tradicionais, contribuem para:

- a integração em grupo
- a aquisição de uma certa disponibilidade corporal
- o desenvolvimento do sentido rítmico — compreensão do tempo
- o enriquecimento oral da linguagem
- a formação da personalidade

### INTEGRAÇÃO EM GRUPO

As crianças que, de mãos dadas, se agrupam numa pequena roda, logo se apercebem que, juntas, em vez de isoladas, participam numa acção comum.

Nos jogos cantados ou não, acompanhados de gestos, os seus participantes, em número indeterminado, são chamados, na presença de todos, a desempenhar papéis, quer através de **acções individuais**, quer através de **acções colectivas**.

### DISPONIBILIDADE CORPORAL

Ao JOGAR, há necessidade de envolver as diferentes partes do corpo solicitadas para a execução dos **GESTOS** necessários — desde o domínio dos gestos naturais até uma **COORDENAÇÃO DINÂMICA GERAL**, cada vez mais complexa.

Há jogos em que encontramos uma relação íntima entre o gesto e a linguagem, etapa importante no desenvolvimento harmonioso da criança.

No jogo das pedrinhas, por exemplo, a criança **DESCOBRE** a sua mão e do que esta é capaz de manipular. Noutros é desenvolvida a independência de uma parte do corpo que vai fortalecer a lateralização.

Como em qualquer jogo colectivo, estes jogos são fonte de **COMUNICAÇÃO** de crianças umas com as outras.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |     |             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTRODUÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | ANO | FICHA Nº II |
| <p data-bbox="153 712 309 752"><b>DESCRIÇÃO:</b></p> <p data-bbox="432 712 1110 743"><b>SENTIDO RÍTMICO — COMPREENSÃO DO TEMPO</b></p> <p data-bbox="432 784 1262 990">Nas danças de roda, deslocam-se em marcha, saltitam, correm, enquanto cantam, batem palmas ou fazem gestos. Param a um dado momento, dão 1/2 volta, continuando no outro sentido enquanto pronunciam uma lengalenga ou cantam. São sensíveis à pulsação, à velocidade ou abrandamento da música que cantam. Sentem, organicamente, as acentuações e as pausas; coordenam o GESTO ao RÍTMO.</p> <p data-bbox="432 1032 932 1064"><b>ENRIQUECIMENTO DA LINGUAGEM</b></p> <p data-bbox="432 1104 1262 1310">Nos jogos com lengalengas, com diálogos, com canto, a criança vai, naturalmente adquirindo o gosto pela utilização da sua linguagem oral. É posto em jogo o conjunto do sistema articulatório, que a fará articular e repetir as frases, com ou sem rima. Convém chamar a atenção para que a recitação de todas estas fórmulas exigem um esforço de MEMORIZAÇÃO.</p> <p data-bbox="432 1350 898 1382"><b>FORMAÇÃO DA PERSONALIDADE</b></p> <p data-bbox="480 1422 1027 1453">O que será, para a criança, ter de DECIDIR?</p> <p data-bbox="432 1453 1262 1552">Quando escolhe um colega que tem de desempenhar um papel específico, quando conduz um grupo, quando escolhe um camarada, quando inventa uma resposta que tem de dar, de imediato.</p> <p data-bbox="480 1552 1241 1583">E quando perde ou ganha e tem de se controlar imediatamente.</p> <p data-bbox="432 1583 1262 1727">Estas situações encontram-se, com a maior frequência, em quase a totalidade dos jogos tradicionais; elas participam de um modo positivo, na formação do CARÁCTER e da PERSONALIDADE de qualquer criança.</p> <p data-bbox="432 1747 834 1778"><b>ESTRUTURAÇÃO DO ESPAÇO</b></p> <p data-bbox="432 1818 1262 1917">Nos jogos individuais ou colectivos, há organização do espaço próximo, quando descobrem o espaço que o seu corpo abrange, sem deslocar os pés, por exemplo, quando lançam a malha (jogo da macaca).</p> <p data-bbox="432 1917 1262 1989">Quando descobrem que se encontram à frente, atrás, ou ao lado de um colega.</p> <p data-bbox="432 1989 1262 2060">Há estruturação do espaço nas formações em grupo: roda, coluna, sob um túnel, etc., etc.</p> |     |             |



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTRODUÇÃO

ANO FICHA Nº III

DESCRIÇÃO:

### CLASSIFICAÇÃO

Embora se possam classificar de formas diferentes (segundo a idade e sexo, o clima, o número de jogadores, os acessórios utilizados, o espaço onde se realizam, as qualidades que desenvolvem, etc.) procuraremos apresentá-los de uma forma prática, de uso rápido e cómodo.

Assim:

- JOGOS DE INTERIOR
- JOGOS DE PÁTIO
- JOGOS DE RUA E CAMPO

**JOGOS DE INTERIOR** — todos aqueles que não podem ser realizados ao ar livre, salvo em condições excepcionais.

**JOGOS DE PÁTIO** — todos os que podem ser realizados no exterior ou dentro de ginásio. Predominam os jogos realizados pelas crianças.

**JOGOS DE RUA E CAMPO** — todos os jogos realizados pelos adultos ou das crianças que necessitam de espaço suficiente para que a sua prática não se torne perigosa. Aqui estão também incluídos jogos que se realizam em determinadas épocas — caso, por ex., quando da apanha da azeitona.

### JOGOS DE INTERIOR

Famílias por ordem alfabética:

- 1 — Jogos de agilidade e força
- 2 — Jogos de inteligência
- 3 — Jogos de observação
- 4 — Jogos sensoriais
- 5 — Jogos de sociedade



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |     |             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS"- INTRODUÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | ANO | FICHA N° IV |
| <p>DESCRIÇÃO:</p> <p><b>JOGOS DE PÁTIO</b></p> <p>Todos os que podem ser realizados no exterior ou dentro do ginásio. Predominam os jogos realizados pelas crianças.</p> <p>Famílias por ordem alfabética</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 — Jogos de ataque e defesa</li><li>2 — Jogos de corrida e perseguição</li><li>3 — Jogos de equilíbrio e destreza</li><li>4 — Jogos de força-luta</li><li>5 — Jogos de lançamentos e competição<br/>sem movimentação<br/>com movimentação</li><li>6 — Jogos de levantar e transportar</li><li>7 — Jogos de saltos</li></ol> <p><b>JOGOS DE RUA E CAMPO</b></p> <p>Todos os jogos realizados pelos adultos e pelas crianças que necessitam de espaço suficiente para que a sua prática não se torne perigosa.</p> <p><b>FAMÍLIAS POR ORDEM ALFABÉTICA:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 — jogos de ataque e defesa ou luta</li><li>2 — jogos de equilíbrio</li><li>3 — jogos de força</li><li>4 — jogos de lançamento e competição</li></ol> |     |             |





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

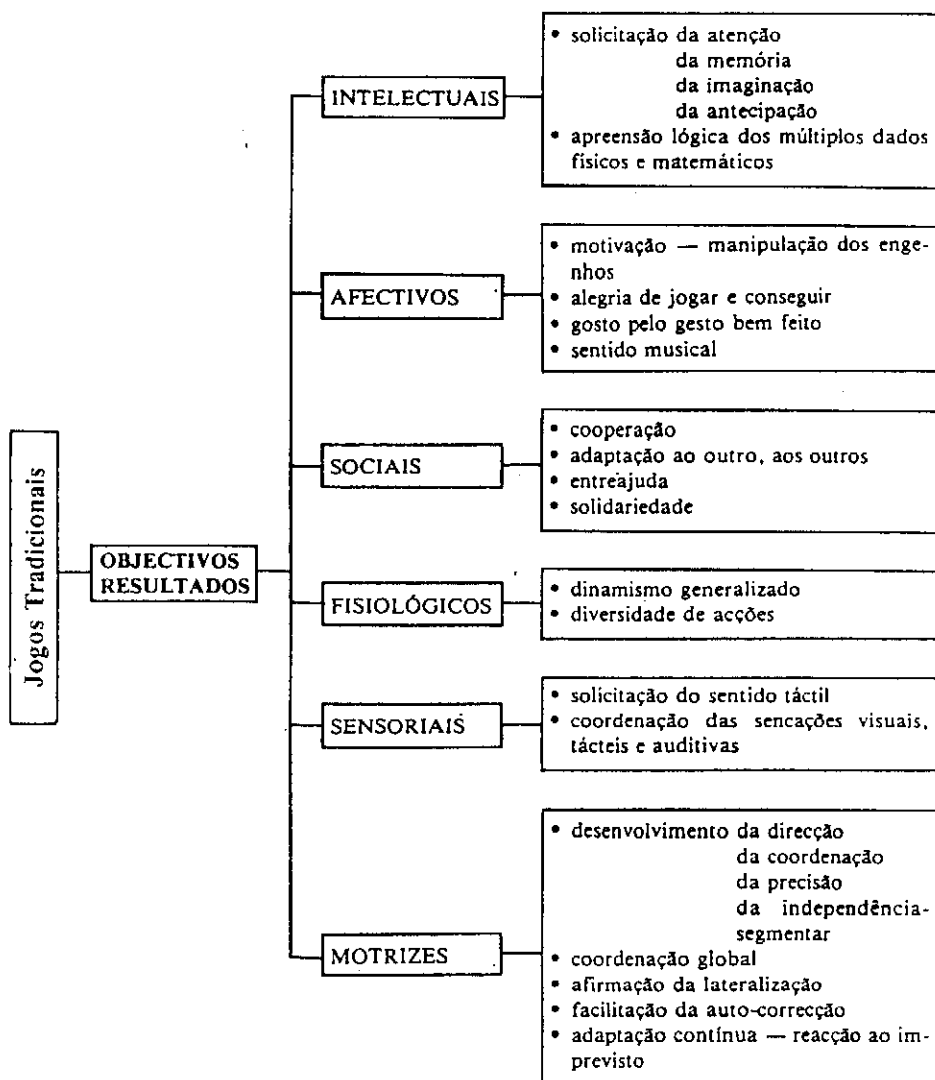
- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTRODUÇÃO

ANO

FICHA NºVI

DESCRIÇÃO:





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |     |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTERIOR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | ANO | FICHA Nº 1 |
| <p>DESCRIÇÃO:</p> <p><b>Rabo do Burro (do Cavalo, da Cabra)</b></p> <p>Numa folha de papel desenha-se um burro, sem cauda. Cola-se o desenho numa placa de esferovite e fixa-se esse conjunto numa parede.</p> <p>Cortam-se, em seguida, vários bocados de uma corda, para servirem de rabos, distribuindo-os pelos participantes. Na extremidade de cada corda enfia-se um alfinete.</p> <p>De olhos vendados e partindo a três metros do desenho, cada um procurará espetar o rabo no burro, mas no lugar certo.</p> <p>Os outros, enquanto não chega a sua vez, divertem-se com as hesitações e com o sítio, possivelmente disparatado, que o participante irá escolher.</p> <p>Ganha quem conseguir acertar no local correcto ou dele ficar mais próximo.</p> <p><b>Cadeiras</b></p> <p>Há sempre menos uma cadeira do que o número de jogadores, como no jogo das Varas. De uma certa distância, os jogadores correm para as cadeiras, procurando cada qual sentar-se numa. O que não conseguir é então eliminado e tira-se uma cadeira do jogo, logo retomado com os elementos e as cadeiras restantes. E assim sucessivamente. Vence o que se sentar na última cadeira.</p> <p><b>Rolha</b></p> <p>Os jogadores sentam-se à volta de uma mesa, em cima da qual há tantas rolhas como eles, menos uma. O mestre do jogo começa a dizer palavras iniciadas pela sílaba <i>ro</i>, como <i>rocá</i>, <i>roda</i>, <i>rolamento</i>, <i>Rodrigues</i>, etc. Mal diga a palavra <i>rolha</i>, todos têm de apanhar uma. Naturalmente ficará um de fora e, para o jogo continuar, retira-se também uma rolha da mesa. Vence aquele que chegar ao final sem ser eliminado.</p> |     |            |



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTERIOR

ANO

FICHA Nº 2

### DESCRIÇÃO:

#### Salada de Frutas

É um jogo de sala, como os dois anteriores. As crianças formam um círculo, sentadas cada qual em sua cadeira, à excepção de uma que está de pé. Esta vai tentar sentar-se também numa das cadeiras. Como?

As crianças sentadas têm nomes de frutos: romã, pêra, melancia, etc. A que precisa de cadeira começa então a falar, dizendo que foi à praça, contando mesmo o que viu e com quem falou, se o entender. A certo momento, irá dizer que comprou duas qualidades de fruta, por exemplo: romãs e pêras. As crianças com estes nomes têm imediatamente de trocar de cadeiras, procurando a narradora ser mais rápida e sentar-se numa delas. A anterior ocupante desta fica agora de pé e o jogo continua.

#### Telefone

É uma combinação do Jogo das Mensagens com o dos Disparates. As crianças fazem uma roda, começando uma delas a comunicar em voz baixa e apressada uma mensagem à criança seguinte. O objectivo é obter no final uma mensagem deturpada. A criança que recebeu a mensagem transmite-a à seguinte, também em voz baixa e apressada, sendo todas as crianças emissoras e receptoras, à excepção da primeira, que é só emissor, e da última, que é o receptor. Fechado o círculo, o receptor anuncia em voz alta a mensagem recebida e o emissor a mensagem transmitida. Normalmente, são diferentes, devido às alterações que a mensagem vai sofrendo. E isso faz rir as crianças.

Se bem aproveitado pelos professores, este jogo tem elevada função pedagógica, em qualquer escola.





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTERIOR

ANO FICHA Nº 3

### DESCRIÇÃO:

#### Bico do Galo

Um quadrado de papel liso com cerca de 20 cm de lado. Dobram-se os quatro cantos sobre uma das faces, de forma a obter um novo quadrado. Voltam a dobrar-se os cantos sobre a face oposta, obtendo-se também um quadrado, e em cada um dos triângulos demarcados pelas dobras escreve-se o nome de uma cor, por exemplo: azul, amarelo, verde, laranja, preto, cinzento, branco, vermelho. Na face oposta de cada um desses triângulos escreve-se, por exemplo (seguimos neste caso a ordem das cores): limpa, bonita, feia, preguiçosa, tola, encantadora, malandra, suja. Seguidamente, dobra-se um lado do quadrado sobre o outro, ficando os nomes das cores encostados. Neste caso, o vermelho juntar-se-á ao preto, o amarelo ao verde, etc. Introduzem-se, depois, os dedos polegar e indicador de cada mão sob as abas exteriores. O bico de galo está feito e pronto a ser manipulado.

A criança que tem nas mãos o bico do galo pergunta à outra:  
— Quantas bicadas me dás?

A criança interpelada pode dizer o número que entender, embora não muito alto. Imaginemos que diz:  
— Sete.

Sendo assim, a dona do bico de galo manobra este da seguinte forma: primeiro une os polegares e indicadores, pelas pontas, sob as abas do papel; depois, estica os polegares para um lado e os indi-

cadores para o outro ou os dois dedos de cada mão em sentido oposto, fazendo esses movimentos, alternadamente, sete vezes. Se repararmos bem, cada movimento imprime ao brinquedo uma forma semelhante a um bico de galo.

No final de sete aberturas, ficam à vista os nomes de quatro cores, olhando-os de cima. Uma das duas hipóteses, quanto às cores registadas, é: amarelo, verde, cinzento e branco. A dona pergunta, então, à sua amiga qual dessas cores escolhe. Imaginemos que ela diz:  
— Verde.

A menina que manipula o papel tira os dedos das casinhas feitas sob as abas, abre o papel, de modo a deixar expostas todas as cores, levanta o triângulo do verde, sob o qual está escrita a palavra «feia» e diz, com um sorriso:

— És feia.

Em vez de nomes de cores, as meninas podem usar outros, como de frutos, de cidades, de rapazes, etc. É vulgar escolherem os nomes de rapazes, sob os quais escrevem as frases que lhes vêm à cabeça: não te liga, é bruto, está apaixonado por ti, etc.

Eis um jogo divertido, que dá sempre para rir e mostra inclusivamente as inclinações das crianças.



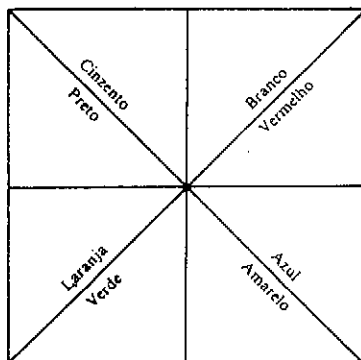
## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

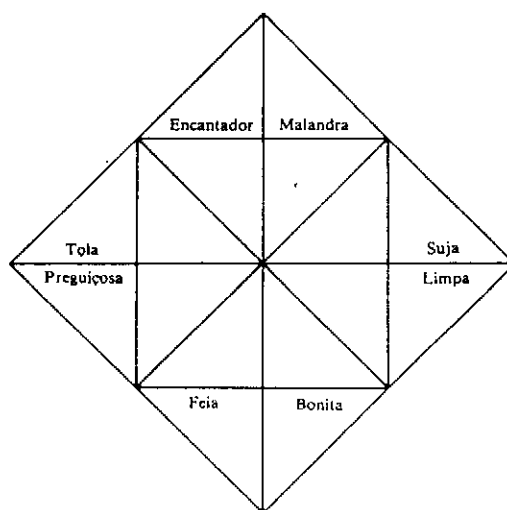
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTERIOR

ANO FICHA Nº 3.1

DESCRIÇÃO:



Face do quadrado com os nomes das cores



Face do quadrado, depois de desdobrados os ângulos de vértices juntos ao meio do quadrado anterior



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

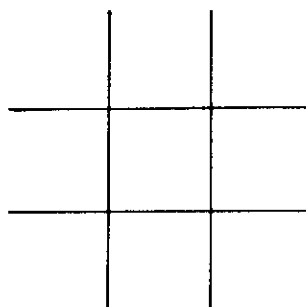
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTERIOR

ANO FICHA Nº4

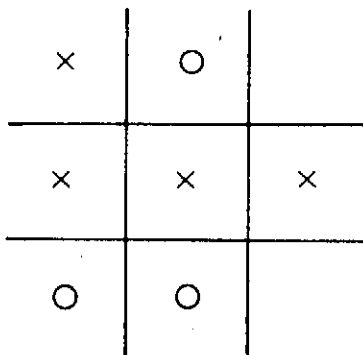
### DESCRIÇÃO:

#### Galo

1. Jogam duas crianças.
2. O galo é desenhado num papel, com dois traços paralelos verticais e dois horizontais, a cortá-los pelo meio. Assim:



3. Uma criança desenha num dos espaços uma cruz e a outra em espaço diferente, uma bolinha.
4. A participação é alternada e vence a criança que primeiro dispuser os seus desenhos em linha. Exemplo:



#### Sardinha

Dois jogadores, frente a frente — um com as palmas das mãos voltadas para baixo e o outro com elas voltadas para cima, ficando bem encostadas. Começa o jogo o que tem as mãos por baixo. Com uma delas ou com as duas tenta bater numa ou nas duas do adversário, com a palma ou palmas, de maneira que estas toquem nas costas das outras. Se isso acontecer, o jogo continua, com as mãos na mesma posição; de contrário há permuta.

Tanto este jogo como o do Peixe permitem aquecer as mãos, sendo assim próprios do Inverno. Neles se exercitam a capacidade rítmica e o sentido quinestésico.





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - INTERIOR

ANO FICHA Nº 5

### DESCRIÇÃO:

#### Jogo das prendas

*Material* — Cada jogador devera possuir qualquer objecto pequeno que servirá de prenda.

*Participantes* — raparigas 8 ou 9 anos.

*Disposição inicial* — Todas elas se colocam em roda e sentadas no chão. Uma delas é a «Mestra do Jogo» (uma vez que este é sobretudo jogado pelas raparigas) e tem por missão guardar e sortear as prendas que todas as jogadoras têm de lhe dar no início do jogo. O papel de guardadora das prendas poderá ser substituído por uma outra que para isso seja escolhida. Esta tomará um lugar central relativamente às outras, enquanto que aquela terá um flutuante.

*Desenvolvimento* — A «Mestra do Jogo» começa então a pedir a todas as jogadoras as prendas que guarda ou que dá à outra para guardar de modo que não fiquem à vista de ninguém (nem dela própria). Seguidamente pega numa das prendas e, sem ver a quem pertence e sem que as outras vejam (conservando-a, para isso, bem fechada na mão), dirige-se àquela que as guardava e pergunta:

— O que se faz à dona desta prenda?

Aquele responde conforme entender desde que não sejam coisas muito disparatadas (o que muitas vezes acontece), e, após esta resposta, a «Mestra» abre a mão e mostra a prenda. A dona da mesma terá, obrigatoriamente, de cumprir a setença e será ela quem, a seguir, dirá a setença para a dona da prenda que fôr extraída a seguir.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

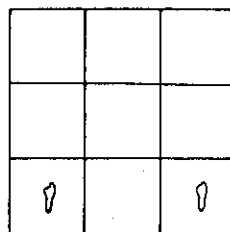
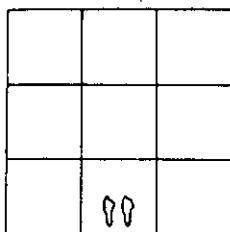
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

ANO FICHA N.º 6

### DESCRIÇÃO:

#### Amarelinha

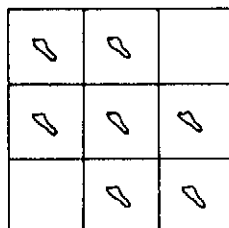
Começa o jogo com um jogador a saltar para a primeira casa do meio, com os pés juntos. Depois salta para as casas dos lados, pondo um pé em cada uma.



Procede da mesma forma em relação às séries de casas seguintes. Na série cimeira volta-se e regressa em jogo ao início. Joga em seguida nas casas do meio, só com um pé. Depois, com os pés cruzados. Finalmente, com os olhos fechados.

Não se podem pisar os riscos; isso faz com que se dê a vez a outro jogador. No recomeço, parte-se do ponto em que se tinha ficado.

Terminada esta fase da prova, o jogador pergunta aos outros quantas voltas tem de dar. Indicadas as voltas, faz o percurso em diagonal, com um pé e com os dois, alternadamente, até as completar. O percurso tem ida e volta.



No fim, o jogador volta-se de costas para o quadrado e lança sobre os ombros um fragmento de telha, com a intenção de esta ficar dentro de uma casa, sem queimar um risco. No caso de ser bem sucedido, essa casa fica a pertencer-lhe, marcando-a, isto é, fechando-a: os outros, nas suas jogadas, não podem pôr-lhe o pé. Mas, em vez dessa casa, o conselho dos restantes jogadores pode atribuir outra.

Torna-se vencedor aquele que ganhar mais casas.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

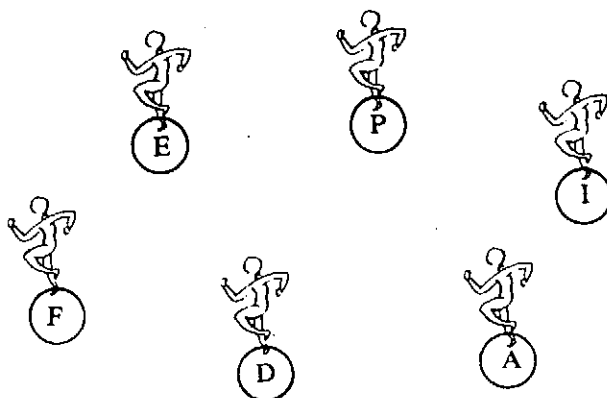
ANO

FICHA Nº 7

### DESCRIÇÃO:

#### Guerra

É uma variante do *Stop*. Os jogadores, em número de cinco a dez, geralmente, desenharam no chão círculos com as iniciais do nome dos países que representam.



Começa um país por declarar guerra a outro, dizendo, por exemplo:

— A Espanha declara guerra à Itália.

Acto contínuo, a Itália inicia a perseguição à Espanha, dentro apenas do campo de jogo pré-estabelecido, usufruindo porém a Espanha do direito de pedir socorro a outro país, por exemplo, Portugal, que passa a perseguir a Itália. Cada país perseguidor pode reclamar a ajuda de outro ou refugiar-se, após a corrida, na sua própria casa.

Ao país alcançado (é-o, quando o seu representante for tocado) é marcada uma casa (um C) no respectivo círculo, o mesmo acontecendo àquele que sair do campo de jogo ou pedir ajuda a um país não participante.

País com três casas é eliminado e o vencedor é o que tiver menos casas quando o jogo, por comum acordo, terminar.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS"- PÁTIO

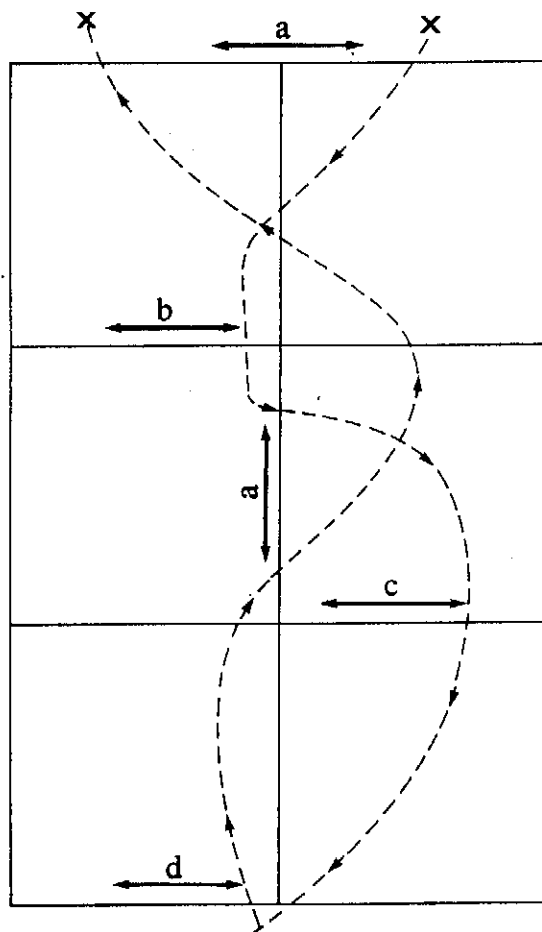
ANO

FICHA Nº8

DESCRIÇÃO:

### Siruma

Num espaço rectangular, segundo a figura, em baixo, desenham-se seis casas iguais. Participam duas equipas de quatro jogadores cada uma: a que defende e a que ataca. Esta procura entrar em todas as casas, voltando ao ponto de partida, sem que nenhum dos jogadores seja tocado no percurso. Vence, se o conseguir; mas, quando um jogador for tocado, tenta a invasão a equipa contrária. Note-se que uma equipa só alcança a vitória quando todos os seus jogadores fizerem o percurso.



Na figura, os jogadores a, b, c e d defendem as linhas indicadas pelas setas. X representa um dos jogadores da equipa atacante que, tendo partido de uma linha de fundo, regressou, sem ter sido tocado.

Maria da Conceição Pereira disse-nos que praticou este jogo em Moçambique (Beira).



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |     |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁGIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | ANO | FICHA Nº 9 |
| <p>DESCRIÇÃO:</p> <p><b>Argola em Garrafa</b></p> <p>É um jogo usado em barracas de feira ou de romarias. Num balcão ou mesa estão alinhadas, de frente para o jogador, garrafas de vinho, licor ou outras bebidas espirituosas. O jogador, munido de argolas adquiridas por um preço X ao dono da barraca, vai-as lançando, a uma distância de três a quatro metros, de modo a enfiar uma em qualquer das garrafas, ganhando entre estas as que forem objecto de proeza bem sucedida.</p> <p>Este jogo derivou do jogo rural das argolas com barra de ferro.</p> <p><b>Latas</b></p> <p>Como o jogo anterior, este pratica-se também em barracas de feira e romaria. Em vez de garrafas, dispõem-se em pirâmide alinhada de frente para o jogador seis latas iguais de cerveja ou de qualquer refrigerante, mas vazias. Dantes, quando as bebidas se apresentavam só em garrafas de vidro, usavam-se latas de outros produtos, adquiridas numa venda.</p> <p>O jogador utiliza uma pequena bola trapeira, comprando ao dono da barraca o direito de a lançar contra a pirâmide, uma ou mais vezes, distanciando em cerca de cinco metros. O objectivo é derrubar todas as latas, fazendo-as tombar da mesa abaixo, para o lado de trás. Se o conseguir, ganha um prémio, à sua escolha, entre os que estão expostos para o efeito.</p> <p><b>Sacos</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Cada concorrente deve fazer-se acompanhar do respectivo saco (em bom estado e normal).</li><li>2. O concorrente entra para dentro do saco, coloca-se em posição vertical, juntamente com o saco, segura as abas da boca deste com as mãos e corre em direcção à meta, ao mesmo tempo que os outros.</li><li>3. O percurso é definido pelo júri e ganha o primeiro a chegar à meta.</li></ol> <p><b>Virar</b></p> <p>Este jogo é efectuado geralmente com «cromos» pequenos, como fotos de artistas célebres e jogadores de futebol. Cada participante põe um «cromo» em cima de uma superfície lisa, de costas para cima. O primeiro a actuar bate-lhes com a mão, de maneira a virar o maior número. Os que ficarem virados passam a pertencer-lhe. Os restantes elementos vão participando também, com o mesmo fito. Ganhos os «cromos» expostos, colocam-se outros e o jogo recomeça.</p> |     |            |

Fig.1





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

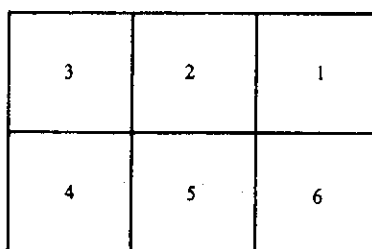
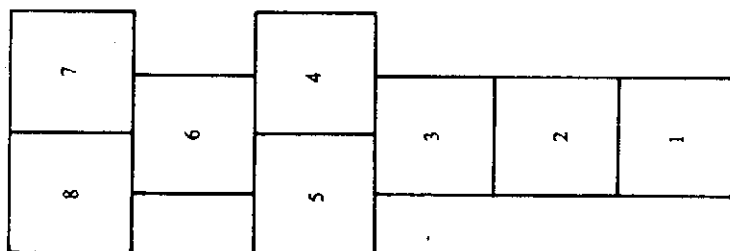
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

ANO FICHA Nº10

### DESCRIÇÃO:

#### Outros jogos da Macaca

Nas casas 4 e 5, 7 e 8 são colocados os dois pés simultaneamente. Feitas as últimas casas, tem de efectuar-se o percurso contrário. A malha é lançada inicialmente para a casa 1 e, feito o percurso, a criança tem de a apanhar, sem pôr os dois pés no chão. É depois lançada para a casa 2, etc. Durante o jogo nem a malha nem os pés podem queimar os traços. Vence a criança que primeiro acabar o jogo, pelo que, antes de este se iniciar, é conveniente fazer um sorteio para a ordem de saída.



Neste esquema, a malha é lançada para a casa 1 e, depois, conduzida ao pé-coxinho até à casa 6, sem queimar os traços. Seguidamente, lança-se a malha para a casa 2, e assim sucessivamente. Vence o que primeiro fizer todas as casas.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |     |             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | ANO | FICHA Nº 11 |
| <p>DESCRIÇÃO:</p> <p><b>Lencinho</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uma roda de crianças, à volta da qual outra criança corre com um lenço oculto na mão.</li><li>2. A criança que corre em volta da roda deixa cair o lenço, o mais disfarçadamente possível, atrás de quem entender. Enquanto gira, vai dizendo:<br/><br/>Lenço, lenção,<br/>vai cair ao chão.<br/>Quem olhar pra trás<br/>leva um bofetão.</li></ol> <p>É claro que o lenço faz parte da cantiga, mas o bofetão não é dado, mesmo que as crianças olhem para trás, embora o devam fazer, dissimuladamente.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. Uma criança que não se aperceba de que tem o lenço atrás dela vai para o meio da roda, se a criança que gira o apanhar.</li><li>4. Se, entretanto, alguém da roda ou quem está no meio vir o lenço caído, pode apanhá-lo e continuar a rodar. Ocupa o seu lugar o que rodava antes.</li><li>5. Quando outra criança desatenta for para o meio da roda, aquela que lá se encontrava regressa ao seu lugar.</li></ol> <p><b>Bate e Fica</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. As crianças começam por recitar uma lengalenga, a fim de encontrarem a que vai bater. Uma delas destaca bem as sílabas que vai fazendo corresponder a cada uma das companheiras, apontando-as com a mão. Uma das lengalengas usadas é:<br/><br/>Bate e fica,<br/>ficas tu,<br/>eu não,<br/>mas sim tu.</li><li>2. A criança em quem recair a última sílaba da lengalenga é que vai perseguir as outras para <i>bater</i> numa delas, isto é, tocar com a mão.</li><li>3. A criança apanhada é a que <i>fica</i> a perseguir as outras.</li></ol> |     |             |



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

ANO FICHA Nº 12

### DESCRIÇÃO:

#### **Quem Me Livra (Plantado)**

1. Como no jogo do Bate e Fica, as crianças recitam uma lengalenga que pode ser a que se indica nesse jogo ou nos jogos do Rou-Rou e do Serrubico, com o fim de encontrar dois perseguidores.
2. Os perseguidores tentam tocar as crianças fugitivas. A que for presa tem de parar e ficar com os braços abertos em cruz.
3. Em princípio, um dos perseguidores fica de guarda aos *presos* (plantados), pois os fugitivos *livres* podem libertá-los, tocando-lhes com a mão.
4. Os *presos* podem ir gritando: «Quem me livra?»
5. O jogo termina quando os perseguidores tiverem prendido todos os adversários.

É um jogo muito interessante, pois permite a observação do comportamento de quem prende e de quem liberta.

#### **Polícias e Ladrões**

Os *polícias* (duas ou três crianças) perseguem os *ladrões* (quatro, cinco ou mais). Quando os *ladrões* estiverem todos presos, inicia-se outro jogo. É um jogo de perseguição, com várias modalidades e muito semelhante ao Bate e Fica, Quem Me Livra, Apanhada, etc.

#### **Quem Vai ao Mar Perde o Lugar**

Jogadores dispostos em círculo, ficando apenas um de fora que anda em volta, batendo, quando o entender, nas costas de um deles. Este e aquele rodam então em sentido contrário, sendo o lugar vazio ocupado pelo primeiro que ali chegar. O outro continua em jogo, procedendo da mesma forma.

#### **Gavião**

Marca-se no campo uma zona dentro da qual se movimenta o gavião. Os que fazem o papel de pardais partem de uma linha, para lá dessa zona, tendo de atravessá-la completamente e procurando esquivar-se ao gavião. Se este tocar num ou em mais dos pardais, prende-os, fazendo-os gaviões para a próxima passagem. Termina o jogo, ao fim de três travessias, e ganham os pardais que conseguirem escapar.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |     |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | ANO | FICHA Nº13 |
| <p>DESCRIÇÃO:      <b>Quente ou Frio</b></p> <p>Um grupo de crianças indica o objecto que vai ser escondido por outra criança. Forma, então, uma roda, juntando-se as crianças o mais possível, com a cabeça voltada para baixo, dificultando-se umas às outras na observação da criança que vai esconder o tal objecto. A um sinal desta, as outras procuram-no. A que o escondeu vai dizendo «quente» ou «frio», consoante alguém se aproxima ou afasta dele. A «quente» podem suceder-se palavras como: morno, mais quente, já está a ferver, para exprimir menor ou maior proximidade; e a «frio»: muito frio, gelado, já não pode estar mais frio, para indicar uma distância cada vez maior. A criança que primeiro descobrir o objecto escondido é a que, no jogo seguinte, o vai esconder.</p> <p>Este jogo designa-se de <i>trapo queimado</i>, se o objecto escondido é um trapo.</p> <p><b>Raposa, Galinha e Pintos</b></p> <p>Constituem-se vários grupos de crianças. Em cada um deles, a criança da frente chama-se galinha e as outras que ficam atrás, em fila, são os pintos. Uma outra criança isolada faz de raposa e tenta agarrar o último pinto de cada fila, no que é impedida pela mãe, que agita os braços, e pelos pintos que, agarrados uns aos outros, se desviam. Para sair vencedora, a raposa tem de apanhar todos os pintos.</p> <p><b>Estátuas</b></p> <p>Dois dentre os jogadores fazem de espíritos maus, cada um com seu lenço, como distintivo. Logo que um deles toque um jogador, este fica parado na posição em que estava, como uma estátua. Esta só recupera a liberdade quando tocada por outro jogador.</p> <p><b>Estátua</b></p> <p>Cinco a dez participantes a rodear um outro a quem dão palmadas nas costas. Quando o do meio disser «estátua», todos os demais devem imobilizar-se, não mostrando os dentes, mas podendo continuar a dar-lhe palmadas nas costas. Aquele que for surpreendido pelo do meio a bater-lhe ou a mostrar os dentes, permuta de lugar com este.</p> |     |            |



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |     |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | ANO | FICHA N.º14 |
| <p>DESCRIÇÃO:</p> <p><b>Rei Manda</b></p> <p>A criança que desempenha o papel de rei tem de ser obedecida pelas outras (número variável). Se o <i>rei</i> disser, por exemplo: «O rei manda saltar», elas têm de saltar; se disser: «O rei manda parar», param. Se, todavia, o <i>rei</i> disser: «Eu mando parar», não empregando a expressão «o rei», sai do jogo a criança que parar, o mesmo se dizendo de outra acção qualquer. Ganha a criança que, pela atenção prestada, restar sozinha, sem ser eliminada.</p> <p><b>Macaquinho do Chinês</b></p> <p>Junto de uma parede está uma criança (<i>macaquinho do chinês</i>) de costas voltadas para outras, que se alinham a certa distância. A primeira diz: «Um, dois, três, macaquinho do chinês», depressa ou não, só se voltando quando acabar de pronunciar a frase. As outras, enquanto ela fala, aproximam-se o mais que puderem, esforçando-se por que as não veja a movimentarem-se. A que for vista regressa ao ponto de partida. Ganha a que primeiro chegar ao pé do <i>macaquinho do chinês</i>.</p> <p><b>Mamã, Dá Licença</b></p> <p>Uma criança faz de mamã e, em frente dela, a cerca de dez metros, outras crianças, alinhadas, fazem de filhos. A de uma extremidade da fila começa por dizer:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Mamã, dá licença?</li><li>— Dou — responde a «mamã».</li><li>— Quantos passos?</li></ul> <p>A «mamã» diz o número de passos que entender, indicando o modo como devem ser dados — de bailarina, de gigante, de bebé, de tesoura (primeiro, pernas juntas, e afastadas, em seguida), de caranguejo (para trás), etc. Pode dizer, por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Dois, de bailarina.</li></ul> <p>Todas as crianças vão pedindo licença para se aproximarem da «mamã». Ganha a que primeiro chegar junto dela. Trata-se de um jogo especial, pois a vitória depende da «mamã».</p> |     |             |



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |     |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁGIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ANO | FICHA Nº15 |
| <p>DESCRIÇÃO:</p> <p><b>Mensagens</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. As crianças, em número variável, fazem uma roda, dentro da qual se encontra outra criança.</li><li>2. Uma da roda, por exemplo, a Eva, diz que vai enviar uma mensagem para a Lídia. Começa, então, a apertar levemente a mão de uma companheira, à sua direita ou à sua esquerda, que, por sua vez, apertará a mão da companheira seguinte, e assim por diante, até ser apertada a mão da Lídia, chegando a mensagem.</li><li>3. Se a criança que está no meio interceptar a mensagem, isto é, vir uma companheira a apertar a mão de outra, é a criança que transmite a mensagem, aquela que é surpreendida a apertar a mão, que vai para o meio.</li></ol> <p><b>Piolho (ou Mata Piolho)</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Constituem-se duas equipas, de número variável de jogadores, e começa o jogo a equipa sorteada.</li><li>2. Detrás de cada equipa há um jogador da equipa adversária no <i>piolho</i>. Este jogador lança a bola para os da sua equipa. A partir desse momento, um e outros podem <i>queimar</i> ou <i>matar</i> um adversário, atirando e batendo-lhe com a bola directamente.</li><li>3. Se a bola lançada for apanhada por um jogador contrário, este pode <i>queimar</i> um da outra equipa. Mas devolve-a, ficando <i>queimado</i>, o que tentou apanhá-la no ar, sem o conseguir.</li><li>4. Os jogadores <i>queimados</i> vão para o respectivo <i>piolho</i>, donde, até o jogo terminar, podem indistintamente lançar a bola.</li><li>5. Se a bola sair do campo pertence à equipa por cuja linha saiu.</li><li>6. Vence a equipa que <i>queimar</i> todos os adversários.</li></ol> <p>Também conhecido por <i>Prisioneiros</i>.</p> <p><b>Caçador</b></p> <p>Vários jogadores num campo marcado, com uns quinze metros de raio. Um deles atira uma bola ao ar, gritando: «Caçador!» Qualquer jogador, menos o que atirou, pode chutar a bola (sempre ras-teira) contra outro. Acertando-lhe, elimina-o do jogo; não lhe acertando, pode este tentar acertar noutro. Quando a bola já está perto do jogador contra o qual é atirada, este não pode afastar-se. No caso de a bola sair do campo, é reintroduzida, sem qualquer castigo, voltando-se a atirá-la ao ar, com o grito de «Caçador!». Ganha o jogo o último a restar em campo.</p> |     |            |



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

ANO

FICHA Nº 16

### DESCRIÇÃO:

#### Tracção à Corda

1. O terreno deve ser plano com piso igual para ambas as equipas que usarão calçado semelhante.
2. Uma corda de vinte e cinco metros aproximadamente.
3. As equipas, de cinco a dez elementos, colocam-se em fila, uma em frente da outra e cada uma delas a cerca de dois metros de uma raia marcada no chão.
4. A meio da corda fixa-se uma marca que pode ser um lenço de mão atado. Quando a corda for esticada pelos jogadores, estes agarram-na de modo que a marca fique sobre a raia central.
5. O capitão, isto é, o primeiro jogador de cada grupo não pode pisar o risco que o separa da raia central nos dois metros referidos, quando o júri der o sinal de começo do jogo.
6. Vence a equipa que arrastar o adversário, puxando a corda de modo que a marca ultrapasse o risco que delimita o seu campo.

FIG.2

#### Andas (Moletas ou Xiolas)

1. Os concorrentes deverão trazer as andas.
2. A altura mínima para o apoio dos pés será de 30 cm.
3. O percurso e distância da corrida serão definidos pela organização.
4. Após o início da prova, deverá voltar ao ponto de partida todo o concorrente que caia das andas.
5. Nesta primeira eliminatória ficarão automaticamente apurados metade dos corredores + 1 que terminem a prova. Para os eliminados haverá uma segunda prova que, nos moldes anteriores, apurará mais metade dos concorrentes.
6. Achar-se-ão os três primeiros numa prova final.

Os Romanos chamavam às andas *grallae*, palavra da família de *grus*, étimo de grou, ave pernalta. As andas (moletas ou xiolas, como também se designam em Trás-os-Montes) chegaram a ser usadas antigamente para uma dança ritual de iniciados em certas práticas religiosas. Compreende-se que assim fosse, pois as andas dão a quem as utiliza um aspecto de maior altura, ideia ligada à de dignidade. Também, para o mesmo efeito, os actores gregos calçavam coturnos na representação das tragédias.

O povo terá inventado as andas por necessidade de atravessar ribeiros e lamaçais, serventia que ainda se mantém onde faltam pol-dras ou pontes.

Na Galiza também chamam *zancos* às andas.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS"- PÁTIO

ANO

FICHA Nº17

### DESCRIÇÃO:

#### Lenço (ou Barra do Lenço)

1. Constituem-se duas equipas alinhadas à distância de cerca de vinte metros uma da outra. Entre elas, ao meio, fica o «juiz de campo».

2. A cada jogador corresponde um número (1, 2, 3, etc.), sendo os números iguais numa e noutra equipas.

3. O «juiz de campo» tem um lenço pendurado da mão e chama um número à sorte dentre os que estão em jogo.

4. Os jogadores que têm esse número procuram apoderar-se do lenço, sem serem tocados pelo correspondente adversário, e fugir para uma das barras.

5. O jogador tocado pelo adversário permite à equipa deste ganhar um ponto.

6. O jogador que conseguir escapar-se vitoriosamente para a sua barra ganha também um ponto para a sua equipa. Ganhará dois se conseguir entrar na barra adversária sem ser tocado pelo outro jogador que tem o seu número.

7. Ganha a equipa que primeiro somar vinte pontos.

Em algumas localidades, o «juiz de campo» pode, ao verificar a demora dos jogadores em apoderar-se do lenço, chamar outro número ou até toda a equipa, dizendo, neste caso, «fogo!». Se disser «água», ninguém pode mover-se. No caso de dizer «bombeiros», põe o lenço no chão; «azeite» — os jogadores partem devagar; «vinagre» — andam depressa. Dizendo «vinho» ou «pé-coxinho», os jogadores têm de marchar como quem pisa o vinho ou andar ao pé-coxinho, respectivamente.

FIG.5

#### Cavalitas

1. Os concorrentes alinham, tendo cada um, às cavalitas, um menino ou menina, de idade não inferior a seis anos.

2. O percurso é da responsabilidade do júri.

3. O primeiro par que chegar à meta, sem se desmanchar, ganha a corrida.

FIG.3

#### Cavalgadas

Participam quatro jogadores: dois cavalos e dois cavaleiros, estes às costas daqueles. Cada cavaleiro procura derrubar o outro, até um

ser o vencedor. Terminada a primeira parte do jogo passa-se à segunda, invertendo-se as posições. O jogo só finda quando se apurar um conjunto vencedor.





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS"- PÁTIO

ANO

FICHA Nº18

DESCRIÇÃO:

### **Elástico**

1. Duas crianças, frente a frente e separadas em cerca de dois metros, com uma corda elástica em volta, que esticam ligeiramente. Uma e outra têm a corda à altura dos joelhos.

2. Outra criança equidistante delas e ao lado da corda inicia os saltos, que terão as seguintes fases:

- a) O primeiro lanço de corda ficará entre as pernas;
- b) O segundo lanço da corda ficará entre as pernas;
- c) Todo o corpo ficará fora do segundo lanço da corda.

3. Terminada com êxito a primeira série de saltos, as crianças que esticam a corda levantam-na um pouco mais para a segunda série.

4. Cede o seu lugar a outra criança que, ao saltar, comete uma falta, retomando a sua posição de jogo, quando as outras participantes tiverem saltado também.

5. De acordo com o que for previamente combinado, sai vitoriosa a criança que conseguir fazer uma série de saltos com a corda na posição mais elevada ou que primeiro completar um número X de séries.

Este jogo tem várias modalidades.

A este jogo chama-se em Moçambique *Corda Esticada*. Uma certa relação com a dança favorece a habilidade dos jogadores.

### **Perna Atada**

1. Os pares concorrentes alinham à partida, tendo os elementos de cada par as pernas inferiores atadas, junto dos pés, e os braços no pescoço um do outro. FIG. 4

2. As pernas são atadas com lenços de bolso.

3. Ganha o par que primeiro chegar à meta com as pernas atadas.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

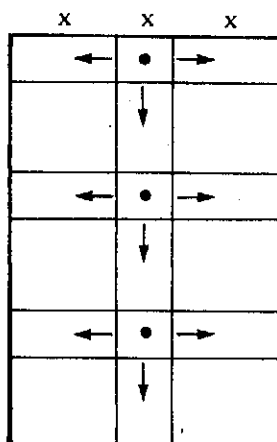
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" -PÁTIO

ANO FICHA Nº 19

### DESCRIÇÃO:

#### Jogo da Barra Forte

1. Constituem-se equipas de vários jogadores, normalmente de três a cinco.
2. Uma equipa ataca, isto é, procura passar as barras dos adversários; e outra defende, procurando impedi-los.
3. Quando um jogador atacante é tocado por um defensor, a sua equipa perde o jogo.



4. Se a equipa atacante conseguir passar todas as barras e regressar à sua linha de partida, fica vencedora.
5. Cada jogador da equipa que defende só pode tocar o adversário nos seus corredores indicados pelas setas do desenho.
6. O jogo começa quando um jogador da equipa que ataca tocar na mão do primeiro da equipa que defende, sem se deixar prender, pois neste caso perde o jogo.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |     |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" -PÁTIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | ANO | FICHA N.º 20 |
| <p>DESCRIÇÃO: <b>Comboio (Bom Barqueiro ou Passarão)</b></p> <p>Duas crianças fazem de ponte, combinando entre si o nome que se hão-de dar mutuamente: banana ou maçã, por exemplo. Para fazerem a ponte, colocam-se de frente, levantam os braços, com as mãos estendidas, tocando-se com as pontas dos dedos.</p> <p>Outras crianças (número variável) dispõem-se em fila, pondo as mãos nos ombros ou na cintura. É o comboio. A criança da frente representa a máquina. O comboio aproxima-se da ponte e canta:</p> <p style="text-align: center;">Que linda falua<br/>que lá vem, lá vem!<br/>É uma falua<br/>que vem de Belém.</p> <p style="text-align: center;">Que vem de Belém,<br/>que vem de Benfica.<br/>É uma falua<br/>que lá vem, cá fica.</p> <p style="text-align: center;">Bom barqueiro, bom barqueiro,<br/>deixai-me passar:<br/>tenho filhos pequeninos<br/>para acabar de criar.</p> <p>Responde a ponte:</p> <p style="text-align: center;">Passarás, passarás,<br/>mas algum deixarás.<br/>Se não for a mãe da frente,<br/>é o filho lá de trás<sup>8</sup>.</p> <p>Fica na ponte a última criança a passar. O comboio continua cantando. Entretanto, a ponte pergunta à criança que lá ficou:</p> <p style="text-align: center;">— Queres maçã ou banana.</p> |     |              |



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

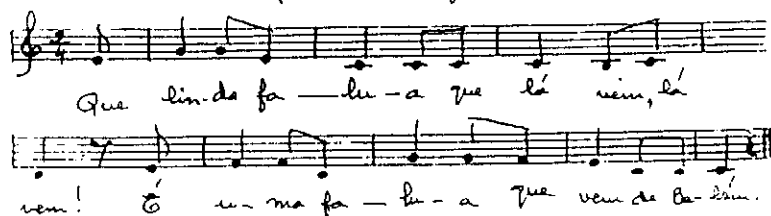
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

ANO

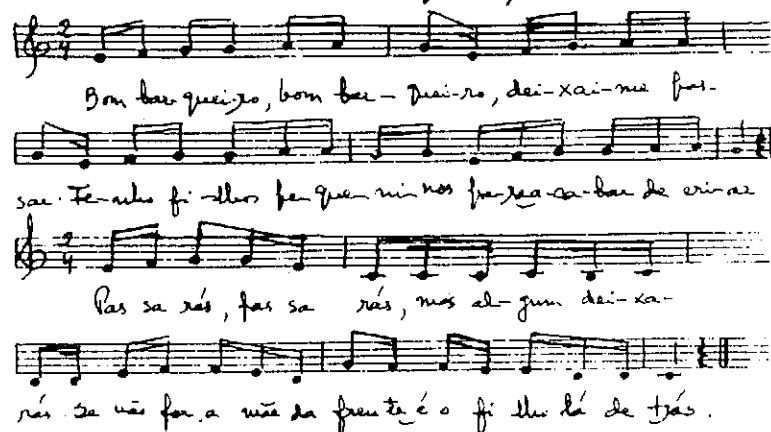
FICHA Nº 201

### DESCRIÇÃO:

Que linda febre



Bom barqueiro/Passarás



Consoante a resposta, assim se coloca atrás da *banana* ou da *maçã*. O processo repete-se até à *mãe* ou *máquina* que têm de passar pela ponte três vezes, a correr. À terceira, agarram-na, e fazem-lhe a pergunta que fizeram às outras, colocando-se assim atrás da *banana* ou da *maçã*. Todas as crianças se agarram então umas às outras e começam a puxar com força, até uma criança se desligar. Note-se que as crianças se agarram, por trás, pondo as mãos em volta da cintura umas das outras, mantendo as crianças que fazem de ponte a posição inicial, dando as mãos direitas e puxando cada qual para seu lado, encabeçando as duas filas.

À criança que se desliga pergunta a *ponte* contrária:

— Queres espelho, abelhas ou bombo?

Se responder espelho, as crianças do lado oposto cospem-lhe; se disser abelha, despenteiam-na; no caso de dizer bombo, dão-lhe muros. Ganha o lado (equipa) que não tiver arrebetado.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" -PÁTIO

ANO FICHA Nº 21

### DESCRIÇÃO:

#### **Estátuas**

Um número variável de crianças alinha-se. São as *estátuas*. Outra criança aproxima-se de uma delas e com a mão, rodando, fá-la andar à sua volta, e diz: «estátua linda» ou «estátua feia». No primeiro caso, a *estátua*, ao ouvir «estátua linda», pára e mantém-se nessa posição, fazendo cara linda, mas sem se rir, de forma a mostrar os dentes. No segundo caso, mantém-se também na posição de paragem, fazendo cara feia, sem mostrar os dentes. Em qualquer dos casos, mostrar os dentes leva à eliminação do jogo. Este processo é adoptado com todas as *estátuas*. Às crianças que se mantiverem em jogo faz aquela que o dirige cócegas debaixo do queixo ou caretas, continuando a ser eliminadas as que mostrarem os dentes. Ganha a que resistir, a qual passará a dirigir novo jogo.

#### **«Stop»**

Uma bola e campo livre. Vários jogadores. Um, tendo os restantes muito perto de si, atira a bola ao ar, dizendo o nome de um dos circunstantes. Este tem de apagar a bola antes que caia no chão. Se isso acontece, procede da mesma forma em relação a outro. E assim sucessivamente.

Quando um jogador não apanha a bola no ar, os outros põem-se em fuga, até que ele a apanhe do solo e diga *stop*. Nesse momento, param. Aquele, tendo a possibilidade de dar três passos em qualquer direcção, procura alvejar um dos fugitivos. No caso de acertar, este fica penalizado em um ponto e é ele quem lança de novo a bola ao ar. Não acertando, é exactamente ele que perde um ponto, pertencendo a bola ao jogador em que não conseguiu acertar.

Fica eliminado o participante que somar cinco pontos e vence o jogo quem restar em acção.

#### **Eixo**

Jogo próprio de rapazes, embora também, com menos frequência, participem meninas. Os participantes vão-se colocando em linha, de pé e curvados para a frente (*amoichados*), permitindo que outro salte sobre eles, apoiando-lhes as mãos no dorso. O primeiro a sofrer o salto é o jogador que passa a saltar. A distância entre os jogadores é normalmente de três passos.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

ANO FICHA Nº 22

### DESCRIÇÃO:

#### Senhor Barqueiro

1. Duas crianças, frente a frente, de mãos dadas e braços no ar, em arco. Cada qual tem o nome de um fruto.

2. Outras crianças (número variável) formam uma fila, aproximam-se dessas duas, passam por baixo dos braços, dizendo a primeira:

Ó senhor barqueiro,  
deixe-nos passar.  
Tenho filhos pequeninos:  
não os posso aturar.

Têm fome, têm sede:  
tenho de os sustentar,  
Tenho filhos pequeninos  
para acabar de criar.

3. Respondem as crianças que estão de mãos dadas:

Passará, passará,  
mas algum ficará.  
Se não for o da frente,  
há-de ser o de trás.

4. Dito isto, a última criança da fila ficará presa e irá responder a uma pergunta posta pelas crianças que estão de mãos dadas:

— Queres pêra ou maçã?

O nome da fruta pode ser outro.

5. Dada a resposta, a criança irá para detrás daquela cujo nome escolheu.

6. O jogo decorre igual até a fila acabar. Então, o último da fila tentará passar com o máximo de força e só ficará preso se as duas crianças o conseguirem segurar, sem as mãos abrirem.

7. Após se terem formado os dois grupos, no caso o da pêra e o da maçã, tenta ver-se qual o que tem mais força. Agarram-se uns aos outros pela cintura, estando a *pêra* e a *maçã* de mãos dadas. Puxam cada grupo para seu lado, até que um caia, desista ou seja arrastado para o lado adversário. Este perde o jogo.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

ANO

FICHA N° 23

### DESCRIÇÃO:

#### Apanhada

Dois grupos de crianças. Para os grupos se constituírem procede-se, como na maior parte dos casos: dois participantes colocam-se a uma distância, um do outro, de cerca de três metros e, alternadamente, avançam, colocando cada qual um pé em frente do outro, de forma a tocarem-se; o primeiro a tocar com o seu pé no do adversário começa a escolher um jogador, para o outro escolher em seguida e assim, alternadamente, até serem escolhidos todos os participantes. Em seguida, escolhe-se, segundo o mesmo processo, a equipa que *apanha* e a equipa que *foge*.

A que *foge* fica ali dentro de uma casa — um círculo no chão —, enquanto a outra se espalha pelo terreno. A cerca de vinte e cinco metros da *casa* há uma prisão que tanto pode ser um círculo no chão como no muro ou poste.

A equipa que *foge* tem, então, de abandonar a casa (pelo menos alguns jogadores) e fugir pelo terreno, sendo os seus elementos perseguidos pelos adversários. O que for apanhado vai para a prisão, donde pode ser libertado por um companheiro livre que lhe toque.

Quando a equipa que *apanha* tiver todos os adversários presos, invertem-se as posições, podendo mesmo proceder-se a nova escolha.

#### «Stop» (Nações)

1. O júri desenha uma grande circunferência no chão, com outra, relativamente pequena, ao meio onde fica o *stop*.

2. Da circunferência interior partem raios, entre os quais se situam as casas de diversos países: Portugal, Espanha, França, etc.

3. Cada país é representado por um jogador.

4. Quando um dos países (sorteado pelo júri) pronunciar o nome de outro (dizendo, por exemplo: «Eu Portugal, declaro guerra à Espanha»), este tem de correr para o *stop*, contando até dez, enquanto os outros recuam.

5. Logo que diga «dez», o país pronunciado grita *stop*, tendo os outros de parar. Se apanhar um destes, em três saltos, elimina-o.

6. Ganha o país que não for eliminado.

7. O jogo é disputado por séries.

FIG.7



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |     |             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | ANO | FICHA Nº 24 |
| <p data-bbox="156 719 563 757"><b>DESCRIÇÃO:</b>      <b>Jogo do Alho</b></p> <p data-bbox="453 779 944 813"><i>Participantes</i> — Rapazes — 9 ou 10 anos</p> <p data-bbox="397 808 1230 871"><i>Disposição inicial</i> — Só poderá participar um número par de jogadores e não muito elevado.</p> <p data-bbox="397 866 1230 929">Haverá, inicialmente, um sorteio para serem escolhidos os parceiros de cada grupo (uma vez que neste jogo há dois grupos distintos).</p> <p data-bbox="397 925 1230 1104">Aquele que iniciou a escolha coloca-se junto a uma parede e volta-se para ela. Cruzando os braços e apoiando-os na parede, pousa a cabeça em cima destes. Os outros do seu grupo colocam-se atrás, em coluna, e com as mãos em volta da cintura dos da frente. Flectem o tronco ligeiramente em frente para que se forme uma espécie de sela em que aquele primeiro jogador é a cabeça.</p> <p data-bbox="397 1099 1230 1162">Os do outro grupo afastam-se destes e ficam a uma distância suficiente para fazerem a corrida preparatória para o salto.</p> <p data-bbox="397 1158 1230 1310"><i>Desenvolvimento</i> — Um dos deste grupo inicia o jogo pronunciando a palavra «Alho» e corre em direcção ao grupo adversário. Junto deles, salta e fica a cavalo em cima. Os outros seguem-se a ele e colocam-se atrás. Se algum, ao saltar, não disser «Alho», perde, assim como todo o grupo que terá de substituir o outro, invertendo-se, pois, os papéis.</p> <p data-bbox="397 1305 1230 1395">Se um dos do grupo que está por baixo, não aguentar o peso dos outros, grita — «Mosca», e todos caem em cima dele batendo-lhe. Então o jogo inicia-se com o mesmo grupo a servir de sela.</p> <p data-bbox="397 1391 1230 1453">Se um dos do grupo que salta não conseguir ficar em cima, todo o grupo perde e trocam de posições.</p> |     |             |





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

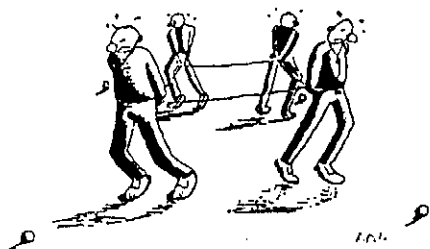
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

ANO FICHA Nº 25

### DESCRIÇÃO:

#### —TRACÇÃO COM CORDA EM ANEL

Jogo de força e agilidade, são também desenvolvidas diversas astúcias para conseguir a vitória.



Cada participante segura a corda com uma das mãos e tenta arrebatá-lo um "prémio" que está colocado à distância de 2 metros do seu lugar. A equipa vencedora ganha 5 pontos a vencida 2 pontos.

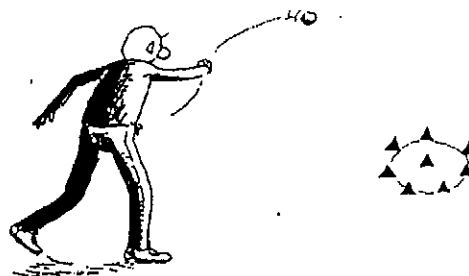
#### —JOGO DA BOLA

Jogo de lançamento, treina a pontaria e a avaliação das distâncias.

São necessários 1 bola de trapos e 7 mecos, um deles diferente.

É feita uma circunferência no solo com um diâmetro de 1,20 m, e colocados 6 mecos em formação hexagonal.

O meco diferente é colocado no centro e vale 10 pontos.



Os outros têm o valor de 1 ponto.

Os jogadores estarão à distância de 5 metros e tentam, de preferência, derrubar o meco que se encontra no meio.

Se derrubarem este ou outro qualquer, aquele (o do meio) passará a valer 5 pontos.

O vencedor é encontrado pelo somatório dos pontos obtidos através dos derrubes, sendo o limite de 5 lançamentos por equipa.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

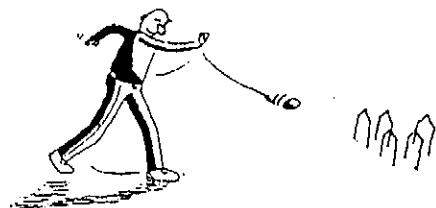
ANO

FICHA N.º 26

### DESCRIÇÃO:

#### — JOGO DOS BILROS

Parece-nos que tem a ver um pouco com o conhecido «boling». Pontaria e bom lançamento são algumas das suas características.



São colocados nove bilros por forma a constituírem três linhas e três colunas, com três elementos cada, a uma distância de 15 cm.

O bilro diferente coloca-se separado dos restantes no prolongamento da coluna central, distando deles cerca de 30 cm por traço ou risco.

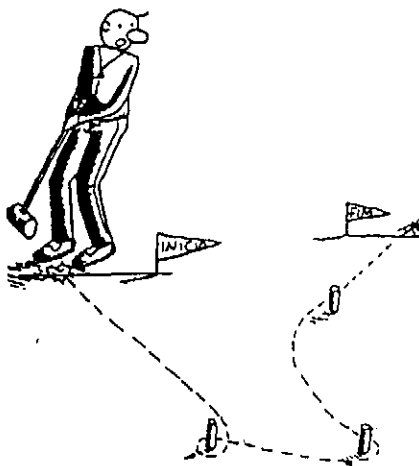
Cada Jogador lança a bola em terreno plano, fazendo-a deslizar a uma distância de 10 metros.

Bilro diferente, 20 pontos. Restantes bilros, se caem e não ultrapassam o risco 2 pontos, se ultrapassam o risco 10 pontos.

A equipa que mais pontos somar é a vencedora do jogo. ■

#### — «O MALHO»

Jogo de coordenação e competição, desenvolve o espírito de equipa.



No solo é marcado previamente um trajecto no solo (demarcado por uma linha feita com tinta ou giz).

A bola é colocada no solo no início da linha. O primeiro jogador dá uma pancada na bola de ferro com o malho. O segundo jogador dá a segunda pancada e o terceiro a terceira pancada. Vão batendo sucessivamente na bola até completar percuso.

Ganha a equipa que der menos pancadas, somando na sua pontuação 5 pontos e a equipa vencida 2 pontos.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - PÁTIO

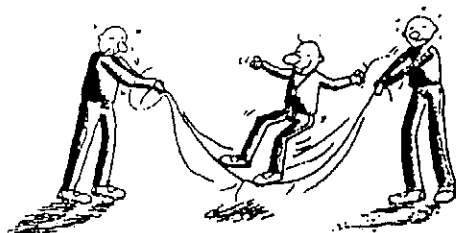
ANO

FICHA Nº 27

### DESCRIÇÃO:

#### — JOGO DA CORDA

Mais conhecido como «Saltar à Corda», consiste em saltar o maior número de vezes seguidas, tendo os restantes jogadores a responsabilidade de fazer rodar a corda.

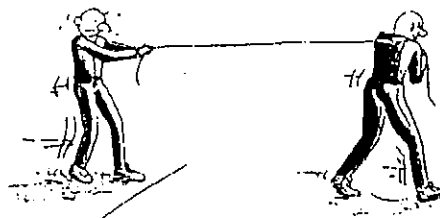


Cada equipa será formada por 3 elementos (dois rodam a corda o outro salta).

Salta uma equipa de cada vez. A que der mais saltos será a vencedora. O número de saltos será a sua pontuação.

#### — «COM CORDA E LINHA»

É um jogo de tracção e de força. Duas equipas com forças idênticas, seguram a igual distância a corda.



O jogo consiste em puxar a corda até que uma equipa seja arrastada pela outra (passando a marca no solo), caia ou largue a corda.

**NOTA:** Não é permitido enrolar a corda ao tronco ou fazer escavações prévias no solo.

Equipa vencedora ganha 5 pontos, a vencida 2 pontos.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

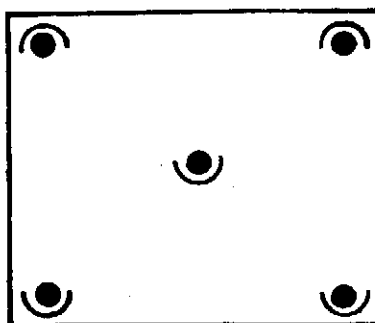
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - RUA E CAMPO

ANO

FICHA Nº28

DESCRIÇÃO:

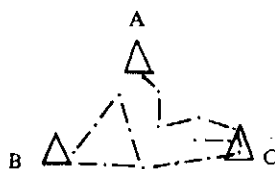
**Quatro Cantinhos**



Um quadrado no solo, havendo no interior de cada canto um jogador e mais um outro ao meio. Os dos cantos, por meio de sinais, piscando um olho ou fazendo um gesto, permutam os lugares, fazendo por iludir a vigilância do que se encontra no centro. Este pode chegar a um dos cantos, quando o seu ocupante se encontra fora e, nessa altura, passa o desalojado para o meio.

### **Espeto (Castelo)**

Cada jogador desenha no chão (de terra mole) um triângulo que simboliza um castelo. Tiradas as sortes, um jogador começa a espetar o ferro, em lances sucessivos, mediando entre cada um a distância previamente estabelecida — o comprimento de um pé, por exemplo —, com a finalidade de conquistar os castelos dos outros jogadores. Perderá quando o espeto cair ou espetar a uma distância superior à acordada. Nessa altura, inicia o jogo outro elemento que, todavia, não poderá cruzar a linha já feita e perderá também se cometer as faltas anteriores. Vence o jogador que conquistar os outros castelos antes que conquistem o seu.





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

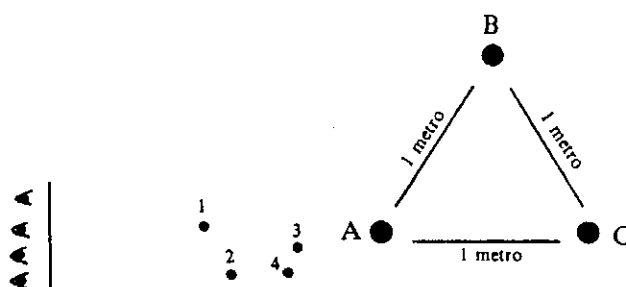
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - RUA E CAMPO

ANO FICHA Nº 29

### DESCRIÇÃO:

#### **Berlinde**

Joga-se por todo o lado e é semelhante ao Carolo, Bugalho ou Bugalhinha. Eis a que pode ser considerada a sua forma básica:



Para saber quem vai iniciar o jogo, os participantes atiram o seu berlinde, pequena esfera, para a cova A. Quem tiver melhor resultado inicia o jogo, sucedendo-se, por ordem de resultados, os outros jogadores.

Joga-se com a mão assente no solo, projectando o berlinde com um toque seco de um dos dedos, geralmente o médio (depois de deslizar pelo polegar) ou o indicador. A finalidade é introduzir a bolinha nas três covas, desde a proximidade da cova A, sendo assim inicialmente projectada para a B. Quando, durante a sua prova, um jogador não introduzir o berlinde, cede a jogada ao seguinte. Vence o que primeiro fizer as três covas. Durante o percurso, um berlinde não pode tocar noutro e afastá-lo.

#### **«Stop» (variante)**

Não há número fixo de crianças. Uma fica de posse da bola, enquanto as outras combinam secretamente um número, até dez, para cada uma delas. Feito isto, a primeira atira a bola ao ar e chama um dos números combinados. A criança que tem esse número tem de ir apanhar a bola, enquanto as outras fogem; e, logo que a apanhe, diz *stop* para as fugitivas se imobilizarem. Nesse momento, tenta acertar com a bola, do lugar em que se encontra, numa criança qualquer do jogo. Acertando, invertem-se as posições das duas e reinicia-se o *stop*.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS"- RUA E CAMPO

ANO

FICHA Nº32

### DESCRIÇÃO:

#### Pião

1. Neste jogo utiliza-se pião e baraça.
2. Faz-se um círculo no chão com cerca de um metro e meio de raio, para onde todos os concorrentes lançam o pião, segundo uma ordem sorteada.
3. O concorrente cujo pião ficar dentro do círculo, depois do movimento de rotação, será arredado do jogo, deixando lá o pião que os restantes concorrentes, um de cada vez, tentarão deitar fora. O que isto conseguir ganha cinquenta pontos.
4. É permitido no acto de lançamento «nicar» o pião que está dentro do círculo.
5. O pião pode ser «aparado» pelo concorrente que, depois de o pôr a dançar na palma da mão, tenta atirá-lo contra o que está no chão, para o fazer sair fora do círculo, de maneira que o seu também saia.
6. O jogo tem três séries de lançamentos, vencendo o jogador com mais pontos.

É um jogo antiquíssimo que ainda hoje se pratica, embora cada vez menos, por todo o mundo. A forma habitual do pião é uma esfera de madeira com a parte inferior em cone rematado por uma ponta metálica, geralmente um prego, e com a parte superior achatada, tendo ao meio uma pequena cauda ou saliência também de madeira. O pião joga-se com uma das mãos, lançando-o para o chão, sem deixar escapar o cordel (*baraça*) que se tinha enrolado à sua volta, a partir da ponta metálica (*ferrão*). Sabe-se que na Malásia o pião é mais baixo e largo que em Portugal, o que lhe permite dançar (*dormir*) durante mais de quinze minutos. Noutros países, é escavado por dentro, oco, e com aberturas, podendo assim emitir sons musicais. Em Trás-os-Montes e Alto Douro havia o costume de suspender o jogo, durante a Quaresma, pois se dizia que jogar o pião seria «picar o corpo de Cristo». Diz-se em Torgueda (Vila Real): nos Lázaros, pião aos telhados. Após um período de desinteresse, mais ou menos após a II Guerra Mundial, o pião volta a jogar-se com entusiasmo em alguns pontos da região transmontana e duriense, a partir dessa grande festa que foram os I Jogos Populares Transmontanos, em 1977, e por estímulo de outras festas de jogos organizadas pelo Centro Cultural Regional de Vila Real.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

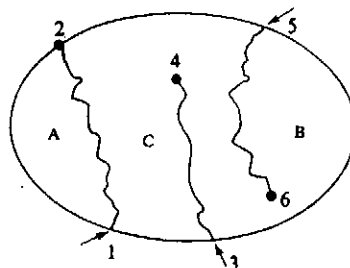
- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - RUA E CAMPO

ANO FICHA Nº 31

### DESCRIÇÃO:

#### Conquista do Mundo



Desenha-se no chão um grande círculo que representa o mundo. Cada jogador possui o seu espeto (ferro afiado numa ponta) e, partindo de determinado ponto, à sua escolha, começa a enterrar o espeto na terra, seguindo em qualquer sentido, com o objectivo de conquistar o maior bocado de mundo. Tem de partir da linha do círculo e não pode fazer um furo a mais de um palmo do último. Também não pode deixar qualquer conquista no meio, ou seja, quando conquistar qualquer bocado tem de o unir ao anterior, avançando até outro ponto do círculo. Quem conquistar mais terra é o vencedor.

Na figura, o jogador A (percurso 1-2) é o vencedor.

#### Caricas

1. O júri desenha o percurso na placa de cimento — um caminho com cerca de um palmo de largura e uma extensão superior a dez metros.

2. O caminho, com algumas curvas, tem um ponto de partida e a meta de chegada, apresentando várias metas interiores e alguns «poços».

3. O jogo será disputado por séries, podendo cada equipa (com o máximo de cinco elementos) fazer alinhar um jogador em cada série.

4. Cada jogador dispõe, em cada lance, de três toques na carica<sup>2</sup>, com apenas um dos dedos.

5. A carica (tampa de lata dos refrigerantes) é tocada pelo chão, não podendo sair dos riscos do caminho ou ficar aquém da meta interior, o que, acontecendo, obriga a recomençar da meta precedente ou do ponto de partida, no caso do primeiro lance.

6. Se a carica cair a um «poço» (um dos quadrados assinalados ao longo do percurso) tem de voltar ao princípio.

7. Ganhá a carica que primeiro chegar à meta final.

FIG.6



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - RUA E CAMPO

ANO

FICHA Nº 30

### DESCRIÇÃO:

#### Chona

Faz-se uma roda no chão com a ponta da mãozeira, pondo-se no meio a chona. A roda — meio metro de diâmetro. Mãozeira — 50 cm de comprimento; e a chona — 15 cm. O primeiro jogador bate



Chona



Mãozeira

com a ponta da mãozeira na ponta da chona, fazendo-a levantar e, de seguida, com um segundo golpe, projecta-a o mais longe possível. O segundo jogador procura apanhar a chona no ar e, se o conseguir, invertem-se as posições. Não o conseguindo, vai buscar a chona e, com dois lançamentos, tenta introduzi-la na roda. Mas a chona pode ficar de fora, sobre o risco ou entrar. Se fica de fora, o primeiro jogador tem direito a quatro batimentos, afastando, tanto quanto puder, a chona do círculo; conta, depois, a distância, em mãozeiras, desde o local onde parou a chona até à linha da roda, podendo na última medição utilizar a própria chona. Às sessenta mãozeiras, ganha o jogo. Se a chona ficou a queimar o risco, ganha o direito a dois batimentos. Se entrou na roda, pertence ao adversário jogar. Quem joga apenas pode ajeitar a chona na roda.

#### Jogo sem Bola

A designação deste jogo faz pensar no futebol. As crianças recriam o que vêem.

O campo do jogo é aquele que as crianças vão utilizando para jogar futebol. Balizas de um lado e de outro e uma linha divisória ao meio. Duas equipas, normalmente de seis a onze elementos cada uma. O objectivo de cada equipa é fazer entrar o maior número de jogadores na baliza contrária. Desde que entre no campo adversário, qualquer jogador pode ser preso, para o que basta um toque de um jogador oposto; para se poder movimentar de novo precisa de ser libertado (tocado) por um companheiro. O jogador-golo pode voltar ao seu campo para o prosseguimento da sua participação. Vence a equipa que, ao fim de certo tempo, mais golos conseguir.





## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |     |             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------|
| TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - RUA E CAMPO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | ANO | FICHA Nº 33 |
| <p>DESCRIÇÃO:</p> <p><b>Rou-Rou (Escondidas)</b></p> <p>1. Para facilitar o jogo, havendo muitos concorrentes, organizar-se-ão séries, não podendo em cada série participar mais de doze jogadores.</p> <p>2. Os jogadores reúnem-se e um deles recita uma das lengalengas habituais:</p> <p>A. O aviãozinho militar<br/>atirou co'a bomba ao ar.<br/>Onde é que ela foi parar?</p> <p>B. A menina chiquelinha<br/>fez chichi na panelinha,<br/>foi dizer para a cozinha<br/>que fez canja de galinha.</p> <p>C. Um dó-li-tá<br/>ca-ra-men-do-á,<br/>um sor-ve-to<br/>co-lo-re-to,<br/>um do-li-tá.<br/>Quem'stá livre<br/>livre'stá.</p> <p>D. Um, dois, três, quatro,<br/>foi na rua vinte e quatro<br/>que a mulher partiu um prato<br/>e o prato derreteu<br/>e a mulher morreu.</p> <p>E. Pim-pam-pum,<br/>cada bola<br/>mata um.<br/>Quece, quece, mum,<br/>si-la-mum<br/>prà galinha<br/>e prò peru.<br/>Quem saiu<br/>foste mesmo tu.</p> |     |             |



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - RUA E CAMPO

ANO FICHA Nº33.1

### DESCRIÇÃO:

3. Se os jogadores preferirem outra lengalenga, será ela a recitada.

4. O jogador que recita, ao pronunciar a primeira sílaba ou grupo fónico, coloca o dedo (indicador ou outro) no seu peito e vai percorrendo, indicando-os, sucessivos jogadores. Aquele em que recair a última sílaba ou grupo fónico, fica livre, isto é, não vai «dormir». No caso da primeira lengalenga, tem ainda de dizer o nome de uma localidade que o recitador pronuncia, como na lengalenga.

5. Apurado o que «dorme», este vai para a «malha», que é uma porta, parede ou árvore à qual se encosta, de frente, com a cabeça nas mãos cruzadas e olhos fechados para não ver onde os outros se escondem.

6. O «dorminhoco» conta, pausadamente, até dez, para dar tempo a que os outros se escondam. O número de contagem pode ser combinado entre os participantes.

7. Se um dos que se escondem for visto pelo que «dorme», este diz, batendo na malha: 1, 2, 3 e o nome dele, que, por ser apanhado, tem de ir para a malha dormir também, depois de acabado o jogo.

8. O jogador que se escondeu pode tentar tocar a malha, dizendo: 1, 2, 3 e o seu nome, antes de o que «dorme» proceder como se diz no número anterior. Então, fica livre.

9. Disputam a final: os dois primeiros a chegarem vitoriosos à malha e o que dorme, no caso de ter apanhado três jogadores. Se o que dorme não apanhar três, vai à final o terceiro que chegar vitorioso à malha.

Há outras modalidades de rou-rou, podendo optar-se por esta (não considerando assim o que se diz em 7, 8 e 9): o que está na malha tenta descobrir e apanhar, tocando-o com a mão, um dos que estão escondidos, enquanto estes procuram bater na malha sem serem tocados. Os que forem apanhados vão dormir. Os três primeiros a tocarem vitoriosamente a malha são apurados para a final.

Pode adoptar-se o que se usa em algumas localidades: os que se vão esconder dizem (ou um por todos):

Ferrolho, ferrolho!  
Se vires,  
o diabo te quebre um olho;  
se não vires,  
Santa Luzia tos guarde  
numa caixinha de ouro.

Quando o que «dorme» apanha um jogador, pode dizer: «fer-raminha». Ao que dorme chama-se «larachas» em alguns lugares.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - RUA E CAMPO

ANO FICHA Nº 34

### DESCRIÇÃO:

#### **Bilharda**

O jogador põe um pau aguçado dentro de uma circunferência no chão e com outro pau (o *batalho*) bate na ponta aguçada daquele, de maneira a levá-lo para o ar. Com o batalho atira-o o mais longe possível. Se ficar dentro da linha dos vinte metros, o concorrente é desclassificado.

O jogador que atira o pau mais longe, para além dos vinte metros, tem direito a cinquenta pontos. Esse mesmo jogador coloca-

-se dentro da circunferência e todos os outros atiram o pau para dentro da mesma.

O jogador que está dentro não deixará que o pau lá entre. Por cada vez que o faça, ganha mais dez pontos. Se um jogador colocar o pau dentro da circunferência, ganhará vinte pontos, e o que lá está perderá dez pontos.

Este jogo disputa-se três vezes e, no final, será classificado o que tiver melhor pontuação.

Em alguns lugares, o que defende designa-se de patrão e o que ataca de criado. A bilharda pode também ser projectada de cima de dois tijolos ou paralelos.

#### **Arcos**

A roda é das principais invenções do homem e a corrida de arcos anda-lhe naturalmente associada. É fácil de imaginar este jogo, após um caneco, selha ou pipo terem-se desarado: os catraios pegam nos arcos, conduzem-nos, primeiro, com as mãos, depois, com uma guia que tanto pode ser um galho de árvore como feita de arame, e aí está o jogo. Hoje, mais do que esses arcos, estão a usar-se os de verga de ferro.

1. Os concorrentes, dispondo cada qual do seu arco, alinham no risco de partida.

2. A um sinal do júri, partem conduzindo sempre o arco com a guia.

3. No caso de o arco tombar, o concorrente coloca-o em posição correcta no local do insucesso e continua a corrida.

4. O percurso desde a linha de partida até à meta é determinado pelo júri.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

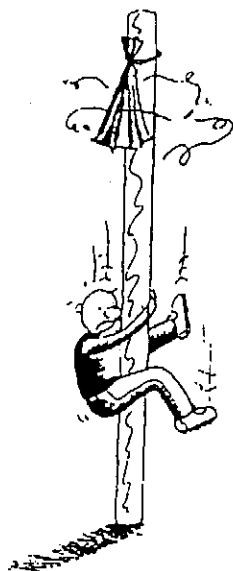
TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - RUA E CAMPO

ANO FICHA Nº 35

### DESCRIÇÃO:

#### —PAU ENSEBADO

Jogo tradicional em feiras e arraiais, a subida do pau ensebado costuma ser realizada por jovens. O pau é ensebado consoante os prémios expostos no topo do tronco, constituídos, tradicionalmente, por produtos alimentares.



É necessário 1 pau com 7 metros e 1 elemento por equipa que irá subir ao topo para tirar os prémios que se encontram na ponta do pau.

A equipa que o fizer em menos tempo soma 5 pontos, e a vencedora 2 pontos.

#### —JOGO DA MALHA

O mais praticado e divulgado dos jogos tradicionais portugueses. A sua origem prende-se com a pastorícia (condução do gado). Tem muitas variantes, como o chinquilha ou o malhão.



Para jogar são necessárias 4 malhas de ferro (duas para cada equipa) e 2 mecos, bem como 2 equipas de 2 elementos que irão procurar derrubar o meco, contando 3 pontos por cada derrube e 1 ponto pela malha que fique mais perto.

Num terreno, mais ou menos plano, colocam-se de pé mecos a uma distância previamente combinada entre as duas equipas.

Atrás de cada meco fica um elemento de cada equipa. Tentam alternadamente derrubar ou colocar a malha o mais perto possível do meco.

O jogo termina quando uma equipa atinge os 30 pontos, ficando a outra equipa com os pontos que somou.



## CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS" - RUA E CAMPO

ANO FICHA Nº 36

### DESCRIÇÃO:

#### — «A FERRADURA»

Talvez tenha a ver com a profissão de ferreiro que nos tempos livres se entretinham a lançar as velhas ferraduras aos mecos.



São necessários 2 mecos e 4 ferraduras.

Espeta-se o meco no solo. A uma distância de 10 metros os jogadores lançam as ferraduras para os respectivos mecos. As ferraduras devem ir encaixar-se nos mecos e pela sua abertura.

Contam-se 5 pontos por cada ferradura que encaixe no meco e 3 pontos para a ferradura mais próxima do meco.

Note-se que só uma ferradura tem direito a contagem de 3 pontos.

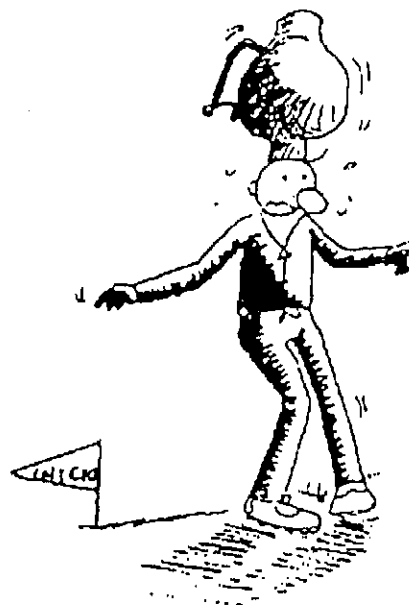
O jogo termina quando a primeira equipa atinge 30 pontos.

Se este número for ultrapassado não rebenta.

A equipa vencedora soma 30 pontos, a vencida fica com os que conseguir somar.

#### — A CORRIDA DE CÂNTAROS

Tem muito a ver com o velho uso de transportar as bilhas de água à cabeça.



Os concorrentes irão numa corrida em que cada participante percorre um trajecto, de mais ou menos 100 metros, com um cântaro meio de água em cima da cabeça, não o podendo deixar cair.

Os concorrentes que agarrarem ou deixarem cair o cântaro serão eliminados.

A equipa vencedora ganha 5 pontos e a vencida 2 pontos.



# CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS

- SECTOR DE DESPORTO -

TEMA: "JOGOS TRADICIONAIS"

ANO

FICHA

ANEXO

DESCRIÇÃO:

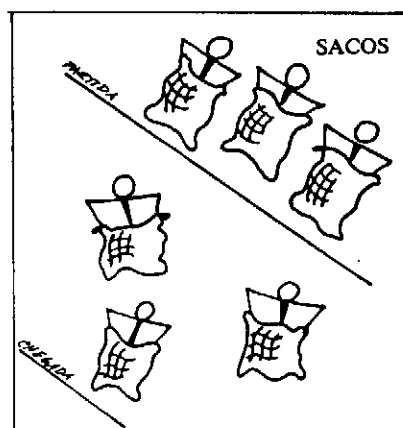


FIG. 1

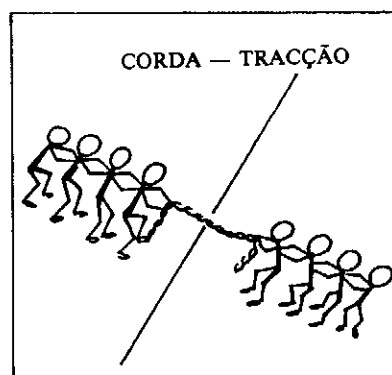


FIG. 2

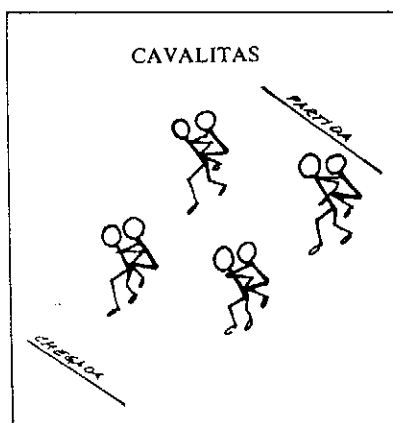


FIG. 3

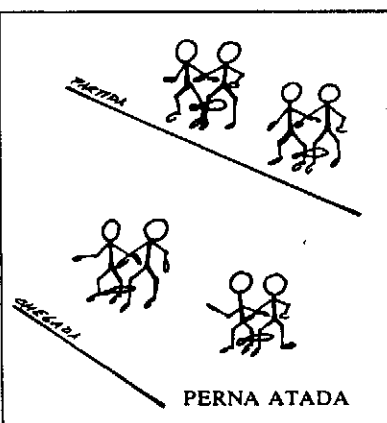


FIG. 4

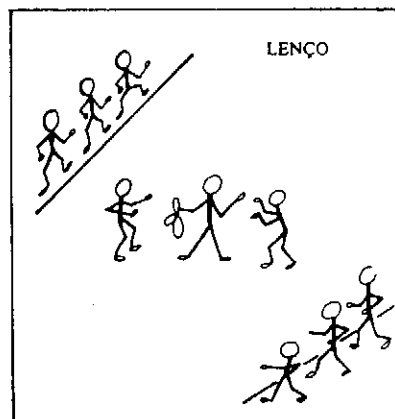


FIG. 5

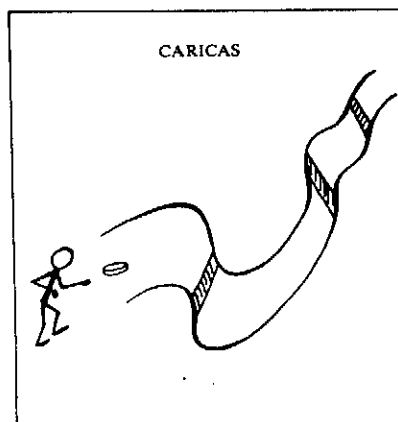


FIG. 6

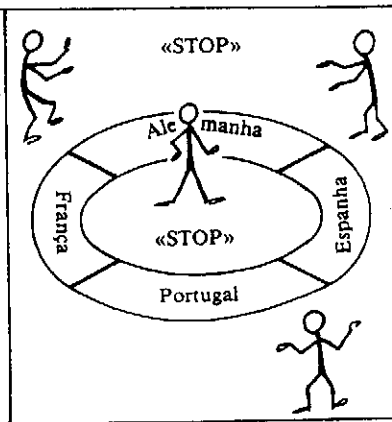


FIG. 7

