

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE EDUCAÇÃO

# CATALOGANDO IDEIAS

VOLUME 4

## Organização

**Catarina Carneiro Gonçalves  
Viviane De Bona  
Ana Paula Fernandes da Silveira Mota  
Ana Beatriz Gomes Guerra  
Caroline Evaristo Paraíso da Silva  
Ellen Damonys Pereira da Silva  
Jéssica Vitória da Conceição Justino  
Maria Luiza Peixoto Barros  
Vitória Guilherme Pereira Silveira  
Vitória Cristina da Silva**



CE  
CENTRO  
DE EDUCAÇÃO



## **Elaboração do Catalogando Ideias**

### **Docentes da UFPE:**

Ana Paula Mota

Catarina Carneiro Gonçalves

Viviane De Bona

### **Estudantes da UFPE:**

Ana Beatriz Gomes Guerra - Pedagogia

Caroline Evaristo Paraiso da Silva - Pedagogia

Ellen Damonys Pereira da Silva - Pedagogia

Jéssica Vitória da Conceição Justino - Pedagogia

Victória Guilherme Pereira Silveira - Licenciatura em Letras/Português

Vitória Cristina da Silva - Pedagogia

## **CATALOGANDO IDEIAS**

**V. 4**

**Recife**

**Centro de Educação da UFPE**

**2020**



© 2020 – Todos os direitos reservados ao Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco

Disponível também em: <https://ficadicadoce.wordpress.com/>  
e <https://attena.ufpe.br>

Catálogo na fonte:  
Bibliotecária Katia Maria Tavares da Silva, CRB4-1431

C357 Catalogando ideias [recurso eletrônico] / organização: Catarina Carneiro Gonçalves... [et al.]. – Recife : Centro de Educação da UFPE, 2020.

Conteúdo: v.4. Catalogando no folclore, Brinquedos populares, Lendas, Adivinhas, Brincadeiras folclóricas, Cantigas de roda.

A publicação é uma proposta dentro das Ações do Centro de Educação da UFPE, no cenário de isolamento social provocado pela pandemia da COVID-19.

Disponível em: <https://ficadicadoce.wordpress.com/> e <https://attena.ufpe.br/>

ISBN 978-65-00-18721-2 (v. 4 : online)

ISBN 978-65-00-18717-5 (v.4 : broch.)

1. Brinquedos educativos. 2. Educação de crianças. 3. Folclore. I. Bona, Viviane de. II. Mota, Ana Paula Fernandes da Silveira. III. Título.

371.3079

CDD (22.ed.)

## Universidade Federal de Pernambuco

### Centro de Educação

#### Reitor

Alfredo Macedo Gomes

#### Direção do Centro de Educação

Ana Lúcia Felix dos Santos

#### Vice-Reitor

Moacyr Cunha de Araújo Filho

#### Vice

Tatiana Cristina dos Santos de Araújo

**Capa e Ilustração:** Victória Guilherme Pereira Silveira

**Diagramação:** Viviane de Bona e Maria Luiza Peixoto Barros

**Revisão textual:** Mariana Andrade Gomes

**Normalização:** Katia Maria Tavares da Silva

**Apoio:** PROPG e PROEXC/UFPE

Centro de Educação – Avenida Acadêmico Hélio Ramos, S/N 50.670-901- Cidade Universitária – Recife- Pernambuco

# SUMÁRIO

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 1 CATALOGANDO IDEIAS .....        | 4  |
| 1.1 Apresentação da Coleção ..... | 5  |
| 2 CATALOGANDO NO FOLCLORE .....   | 7  |
| 3 BRINQUEDOS POPULARES .....      | 9  |
| 3.1 Pião .....                    | 10 |
| 3.2 Bola De Meia .....            | 11 |
| 3.3 Cata-Vento .....              | 12 |
| 3.4 Telefone De Lata .....        | 13 |
| 3.5 Carrinho .....                | 14 |
| 4 LENDAS.....                     | 15 |
| 4.1 O Curupira.....               | 16 |
| 4.2 O Lobisomem.....              | 19 |
| 4.3 O Saci Pererê.....            | 22 |
| 5 ADIVINHAS.....                  | 27 |
| 6 BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS.....   | 31 |



|     |                             |    |
|-----|-----------------------------|----|
| 6.1 | Morto Vivo .....            | 32 |
| 6.2 | Jogo Da Velha .....         | 33 |
| 6.3 | Pula Corda.....             | 34 |
| 6.4 | Cabo De Guerra.....         | 35 |
| 6.5 | Forca .....                 | 36 |
| 6.6 | Dança Da Cadeira .....      | 37 |
| 6.7 | Amarelinha.....             | 38 |
| 7   | CANTIGAS DE RODA .....      | 39 |
| 7.1 | Escravos De Jó .....        | 41 |
| 7.2 | Lagarta Pintada .....       | 42 |
| 7.3 | Rebola, Chuchu .....        | 43 |
| 7.4 | Carneirinho, Carneirão..... | 44 |
| 7.5 | Adoletá .....               | 45 |
|     | REFERÊNCIAS .....           | 46 |



# 1 CATALOGANDO IDEIAS

## 1.1 Apresentação da Coleção

O **Catalogando Ideias** nasceu com a proposta de favorecer atividades brincantes para crianças e adultos em família durante este período de isolamento social. Através do desejo de favorecer possibilidades de melhoria na qualidade interacional entre adultos e crianças, compôs-se um grupo de docentes, técnicos(as) e estudantes dos Cursos de Licenciatura do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco. Estes(as), de modo colaborativo, propuseram ideias para que diversas pessoas pudessem realizar novas experiências em suas casas, considerando, sempre, o caráter lúdico necessário à convivência.

A ideia central das propostas aqui presentes não buscou transformar pais e mães em professores(as) de seus(suas) filhos(as), agindo como se nada estivesse acontecendo. Contrariamente, construímos propostas de experiências de natureza lúdica, com objetivo de levar aos lares o direito das crianças de vivenciarem suas infâncias. Acreditamos que através desse movimento de valorização da ludicidade na infância ajudaríamos na construção de um clima menos tenso, favorecendo a melhoria da qualidade da relação adulto-criança e, conseqüentemente, a saúde mental de todos(as).

Esperamos que as ideias catalogadas em todos os nossos volumes ajudem as famílias a levantarem novos voos, cuidando, sobretudo, do desenvolvimento global das crianças e do respeito à infância, compreendendo as dimensões físico, cognitivo, afetivo, moral e relacional dos pequenos e pequenas.

Por isso, no primeiro volume deste material abordamos propostas que exploravam todas as dimensões que constituem as crianças: motora, cognitiva e afetiva, recorrendo às brincadeiras e



suas potencialidades de desenvolvimento infantil e do respeito à infância. No segundo volume continuamos com a proposta de trazer experiências brincantes, considerando, desta vez, a dimensão da memória afetiva das experiências lúdicas que envolveram os adultos para serem compartilhadas com as crianças.

No terceiro volume exploramos os espaços físicos das casas, buscando construir propostas brincantes e envolventes para e com as crianças.

No quarto volume, considerando o mês do folclore, traremos propostas brincantes que considerem os costumes, crenças e conhecimentos populares, repassados de geração para geração.



## 2 CATALOGANDO NO FOLCLORE

Quando pensamos no Folclore logo imaginamos tudo o que compõe o sentido denotativo deste vocábulo: costumes, lendas, provérbios, manifestações artísticas em geral, normalmente compartilhadas por meio da tradição oral.

Para nós do Catalogando a principal ideia que vem à nossa mente é brincar com tudo isso: brincar com lendas, com outros textos, com personagens fantásticos, com jogos populares e com a imensa sabedoria popular que sabe preservar estes costumes brincantes de geração para geração.

Foi pensando em tudo isso que rememoramos o poema Folclorices de Brincar, das autoras Mércia Leitão e Neide Duarte (2009). Nesta obra-prima, ilustrada por Ivan Cruz e publicada pela Editora do Brasil há mais de uma década, as escritoras brincam com as palavras, com os sons, com os brinquedos e com as brincadeiras, levando-nos a lembrar o encantamento que sentimos diante de uma bolinha de sabão e, ainda, as emoções que só experimentam aqueles que se aventuram num jogo de pelada.

Ao descrever a Cirandinha, por exemplo, Leitão e Duarte (2009, p.6) dizem:



Ciranda, cirandinha  
Vamos todos cirandar  
Relembrando as  
brincadeiras  
De perder e de ganhar

E se o anel que tu me deste  
Era vidro e se quebrou,  
Nossa amizade bem forte  
No giro da roda ficou

Ciranda, cirandinha  
Vamos todos cirandar  
E nas voltas descobrimos  
Folclorices de brincar.

(LEITÃO; DUARTE, 2009.)

Nas próximas páginas vamos dar um giro por variadas manifestações folclóricas, refletindo sobre o aspecto lúdico presente no folclore nacional rico e diversificado em nosso país. Brincaremos de adivinhas, com as lendas, com brinquedos e brincadeiras populares e com as cantigas de roda... Neste volume brincaremos de muitas formas e será muito legal se todos vocês puderem vir conosco nestas voltas descobrindo folclorices de brincar. Para completar a diversão, acesse os *links* ou os *QR Codes*<sup>1</sup> para escutar canções ou assistir os vídeos que selecionamos.

---

<sup>1</sup> QR Code é um tipo de código de barras em 2D que possibilita acesso à conteúdo codificado. Para acessar o conteúdo deve-se abrir o aplicativo do celular e direcionar a câmera para o QR Code desejado.

## 3 BRINQUEDOS POPULARES



Escute o áudio!



[...] O brinquedo, o que é o brinquedo?

Duas ou três partes de plástico, de lata,  
Uma matéria fria, sem alegria, sem história.

Mas não é isso, não é filho?

Porque você lhe dá vida

Você faz ele voar, viajar,

Vamos filho, sabe que lugar é esse?

É um lugar de sonhos.

Uma casa de brinquedos.

Vamos entrar?

(ABERTURA, 1983).

Os brinquedos populares são aqueles que ninguém sabe muito bem a sua origem, mas que são repassados de geração para geração. Há muitos anos eles habitam os universos infantis, servindo de alegria para crianças de várias épocas, classes sociais e gêneros.

São produções, normalmente, manuais. Isso porque eles antecedem o tempo industrial e sua produção, muitas vezes, sendo associados ao artesanato. Além de funcionarem como magia, assim como descrito na canção de Toquinho e Fernando Faro (ABERTURA, 1983), os brinquedos populares são ótimos para ajudar as crianças no pensamento inventivo e na motricidade mais refinada.

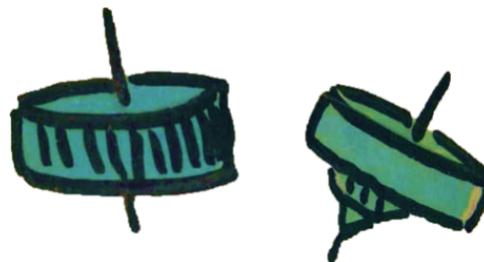
Para utilizá-los não há muitas regras. Basta que as crianças lhes deem vida e passem, em interação com o objeto, a criar situações, enredos e experiências lúdicas que lhes sirvam de motivação e entretenimento.

## 3.1 Pião <sup>2</sup>

**Idade indicada:** a partir de 5 anos.

### Materiais necessários:

- uma tampinha de garrafa ou tampinhas coloridas de vários tamanhos;
- palito de churrasco ou de dente;
- isqueiro ou fósforo;
- cola (de preferência cola quente);
- uma tampinha de detergente (opcional).



**Como fazer:** Faça um furo no meio da tampinha da garrafa e insira o palito com a ponta afiada para baixo, deixando a maior parte do palito para cima, se for preciso, corte a parte de cima do palito para o tamanho que você acha ideal, se achar necessário, queime um pouco a ponta afiada do palito com um isqueiro ou fósforo e por último, encha a parte aberta da tampinha com cola quente para fixar o palito. Para piões maiores e mais elaborados, você pode juntar mais de uma tampinha de tamanhos diferentes, enrolar o palito com fita adesiva colorida, e usar a tampinha de detergente como a ponta do peão, encaixando-a no palito. Você encontrará várias dicas de montagem de piões de diferentes formatos no vídeo do *YouTube* (4 MANEIRAS..., 2020).



Assista ao vídeo!

**Como brincar?** Segure o dedo polegar e o indicador na parte maior do palito, deixando a ponta para baixo e fricção o palito. Faça mais de um pião e brinque com seus amigos, o pião que parar de rodar por último é o campeão!



<sup>2</sup> Proposta inspirada nas orientações de Botelho (2020). Disponível em: <https://vejario.abril.com.br/blog/meu-mundinho/brincadeira-reciclada/>.

## 3.2 Bola De Meia <sup>3</sup>

**Idade indicada:** a partir de 2 anos.

### **Materiais necessários:**

- meias de diversos tamanhos;
- jornal ou retalhos de pano.

**Como fazer?** Há diversas maneiras de se fazer uma bola de meia:na primeira, estique bem uma meia de cano longo, para gerar bastante espaço dentro dela, e fazendo formatos de bola com outras meias, coloque-as dentro da primeira, enfiando-as até o fundo, isso também pode ser feito com jornais ou outros panos, quando chegar ao tamanho que você quer, aperte e enrole a meia maior até ela ficar no formato de uma bola, se for necessário, coloque-a dentro de outra meia. Para fechar, você pode enrolar a ponta de cima e traçar a bola novamente com a mesma meia.

**Como brincar?** De muitas formas, usando a imaginação.



---

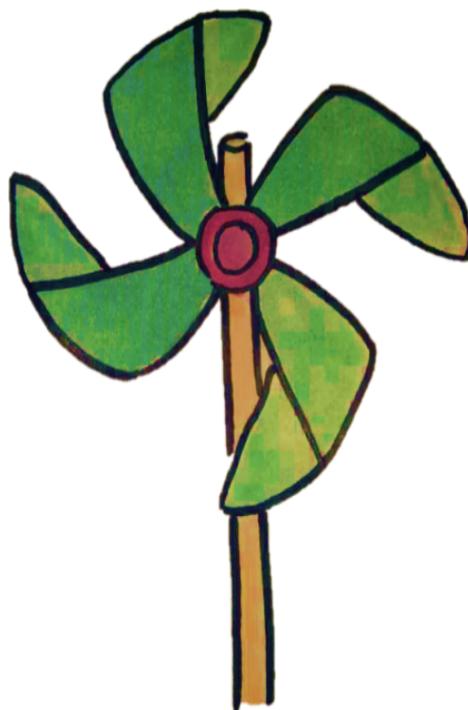
<sup>3</sup> Proposta inspirada nas orientações de Cordeiro (2020). Disponível em: <http://www.divacordeiro.com.br/como-fazer-bolas-de-meia/>.

### 3.3 Cata-Vento <sup>4</sup>

**Idade indicada:** a partir de 4 anos (com auxílio dos pais).

#### **Materiais necessários:**

- papel de *scrapbooking*, ou outro papel de sua preferência;
- 1 vareta ou palito de churrasco;
- alfinete de cabeça grande ou tachinha;
- alicate e martelo;
- tesoura;
- cola (de preferência cola quente para ser manipulada pelo adulto).



**Como fazer?** Primeiro, recorte um quadrado, divida esse quadrado em quatro triângulos, traçando as diagonais (pinte e enfeite os triângulos como preferir). A partir desse traçado, faça 4 cortes no papel, começando a cortar pelas pontas e sem chegar ao centro do papel. Vá colando as pontas do papel no centro com cola para que o papel fique com forma de cata-vento (use pouca cola). Por último, martele o alfinete ou tachinha 1 cm abaixo da ponta da vareta e retire-a, depois faça o mesmo martelando o alfinete no centro do cata-vento. Encaixe tudo na direção que preferir. Se a ponta do alfinete ficar exposta, corte-a ou dobre-a com um alicate, ou corte um pedacinho de borracha e prenda no alfinete como uma tarraxa sem deixar sobrar a ponta. **Dica importante:** para o cata-vento rodar é preciso que tenha espaço no alfinete entre a cabeça do alfinete e a vareta. Se o alfinete ficar muito justo, o cata-vento trava.

<sup>4</sup> Ideia retirada das propostas apresentadas por ACESSA.com (VENTA..., 2020) e Barreto (2020).

## 3.4 Telefone De Lata <sup>5</sup>

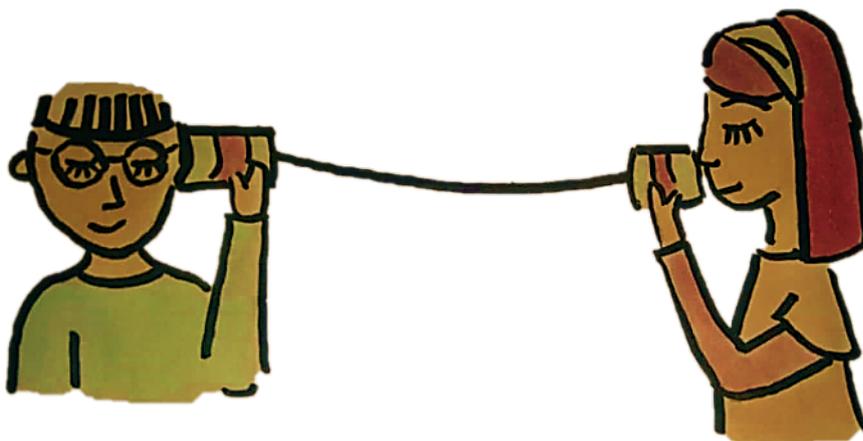
**Idade indicada:** a partir dos 5 anos.

### **Materiais necessários:**

- 2 latas;
- barbante.

**Como fazer?** Faça um furo na base de cada lata (somente o suficiente para passar o barbante), passe a linha pelo buraco, faça um nó na ponta da linha, coloque a outra ponta do barbante na segunda lata e finalize com um nó.

**Como brincar?** Coloque o lado aberto da lata no ouvido e peça para a criança falar dentro da outra lata. Deixe a corda bem esticada para que os dois fiquem distantes. O objetivo é imitar uma ligação de telefone.



---

<sup>5</sup> Texto inspirado na descrição do verbete registrada pela Wikipédia (TELEFONE DE LATA, 2020). Disponível em: [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Telefone\\_de\\_lata](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Telefone_de_lata).



## 3.5 Carrinho <sup>6</sup>

**Idade indicada:** 5 anos.

### **Materiais necessários:**

- rolo de papel higiênico;
- cartolinas de várias cores;
- tesoura;
- cola branca.



**Como fazer?** Inicie utilizando um rolinho de papel higiênico que deverá ser coberto da forma que desejar: pintando, cobrindo com variados tipos de papel, colorindo com lápis ou canetinhas, etc. Após a base do carrinho estar coberta, vamos começar a dar a forma de carro, fazendo as partes complementares, tais como as rodas. Decore como desejar explorando bastante a criatividade. É importante que as crianças tenham oportunidade de criar e escolher, definindo, elas mesmas, as cores e tudo que desejam inserir neste brinquedo.

**Como brincar?** Usando a criatividade, estimule as crianças a pensarem em formas próprias de usarem este brinquedo.

---

<sup>6</sup> Brincadeira adaptada da proposta de Morelli (2020). Disponível em: <https://www.fazfacil.com.br/artesanato/carrinho-rolo-papel-higienico/>.

## 4 LENDAS



As lendas são textos do conhecimento popular que exploram personagens fantásticos. Por estas características, despertam muito a atenção e curiosidade das crianças. Separamos algumas lendas para serem contadas em família.

Buscando deixar o momento ainda mais legal, coloque uma luz bem suave ou apague as luzes e use velas.

Considerando que a maioria das lendas ocorrem nas matas, baixe músicas que tenham o som da floresta e, se possível, usem folhas secas caídas das árvores para montar um clima bem legal.

Uma história bem inventada e bem contada, como destaca a Bia Bedran<sup>7</sup>, vale a vida, vale a risada, vale a pena existir! Por isso, você pode se inspirar assistindo um vídeo de história folclórica contada pela Bia e postado no Canal da TV Rá Tim Bum (LÁ VEM HISTÓRIA..., 2020).



Assista ao vídeo!



Escute a canção!



<sup>7</sup> Este é um trecho da canção 'Quem canta um conto' de Bia Bedran (QUEM CANTA UM CONTO, 2020).

## 4.1 O Curupira

De acordo com a lenda, o Curupira é uma entidade muito parecida com a caipora, com funções e domínios idênticos, ou seja, protetor da fauna e flora.

O que difere é que o Curupira sempre se apresenta montado no seu Caititu ou cateto (espécie de porco do mato), usa uma lança, arco e flechas e possui os pés voltados para trás. “Para ressuscitar os animais mortos sem seu consentimento, utiliza sua lança, seu arco, ordem verbal e através do contato do focinho do Caititu” (LENDA DO CURUPIRA, 2020)



### 4.1.1 Curiosidades sobre o Curupira



O Curupira tem tamanho de menino, mas não se sabe se é uma criança ou um homem que não cresceu. Possui uma vasta cabeleira vermelha cor de fogo, dentes pontiagudos e verdes e os pés ao contrário, por isso, ele confunde os caçadores que acreditam que ele sempre veio de outra direção. Uma forma que o Curupira utilizava para assustar os caçadores era através de assovios.

Outra característica muito importante do Curupira é que ele tem uma enorme força física, usada para proteger as florestas das queimadas e desmatamentos. Quando a pessoa é encontrada pelo Curupira, para se proteger, deverá realizar um nó em um pedaço de cipó. Somente assim estará segura.

## 4.1.2 Brincando com o curupira <sup>8</sup>

Há muitas formas de brincar a partir desta lenda. A primeira delas é contando essa história de forma lúdica. Em seguida, realizando atividades brincantes, tais como as sugeridas a seguir:

### Pic-Esconde do Curupira

**Idade indicada:** a partir de 4 anos.

**Materiais necessários:**

- pedaços de corda.

**Como brincar?** Sugira que as crianças se escondam nos cômodos da casa levando consigo um pedaço de corda. Como pista para quem está procurando, as crianças escondidas podem assoviar, assim como fazia o Curupira. Enquanto não foram encontradas, as crianças deverão ser incentivadas a realizar um nó na corda. A criança que for localizada e já tiver dado o nó estará imune e terá a chance de voltar a se esconder em outro espaço.



---

<sup>8</sup> Brincadeiras criadas para esta edição do Catalogando Ideias.

## Corrida do Curupira



**Idade indicada:** a partir de 3 anos.

**Materiais necessários:** nenhum.

**Como brincar?** Explique às crianças que o Curupira tem os pés invertidos. Assim, os pés estando na direção norte o deslocamento deverá ocorrer em direção sul. Com isso, as crianças deverão correr de costas, mantendo o cuidado necessário para que não se machuquem. Uma boa forma de ajudá-las é começar, primeiro, andando de costas para, em seguida, correr de costas.

## Procurando o Curupira

**Idade indicada:** a partir de 3 anos.

**Materiais necessários:**

- folhas de papel em branco;
- lápis de escrever e de cores;
- lanternas.



**Como brincar?** Produza com as crianças um desenho do Curupira. Uma pessoa deverá esconder este desenho e as demais, usando lanterna, deverão procurar. Seria muito interessante realizar esta brincadeira após escurecer.

## 4.2 O LobisOMEM

No site do Só História encontramos mais sobre essa lenda:

Conta a Lenda que o LobisOMEM é resultado de uma oração poderosa feita em uma noite de sexta-feira, de preferência de Lua Cheia. Em um estábulo ou cocheira a pessoa rola no chão como se fosse o animal, falando a reza e fazendo um pacto com entidades malignas.

“Em algumas regiões, a transformação em LobisOMEM acontece numa noite de sexta-feira, sempre à meia noite numa encruzilhada, onde, repetindo os atos de um cavalo rolando no chão, a pessoa transforma-se”. (LOBISOMEM..., 2020).



### 4.2.1 Curiosidades sobre o LobisOMEM

Este personagem lendário seria a fusão do lobo com o homem. Reza a lenda que nas sextas-feiras, à meia noite, ele ataca animais e humanos para se alimentar do sangue e volta a ser humano quando o dia clareia. A única forma de acabar com o LobisOMEM é usando balas de prata.



## 4.2.2 Brincando com o LobisOMEM

### Uivar para a Lua <sup>9</sup>

**Idade indicada:** livre.

**Materiais necessários:** nenhum.



**Como brincar?** Que tal imitar o uivo do lobisOMEM? Soltem suas feras e deem um uivo bem alto a plenos pulmões! E se vocês forem para o banheiro da casa, a acústica vai ajudar ainda mais nos efeitos especiais da brincadeira!



### Lobo-Pega <sup>10</sup>

**Idade indicada:** a partir de 6 anos.

**Materiais necessários:**

- livros com ilustrações de lobisOMEM;
- quadrados de cartolina de 18 cm de lado, aproximadamente;
- tesoura;

<sup>9</sup> Brincadeira retirada do site Tempo Junto (CAMARGO, 2020).

Disponível em: <https://www.tempojunto.com/2018/08/22/7-brincadeiras-para-fazer-no-dia-do-folclore/>

<sup>10</sup> Proposta apresentada pelo site Educação & Participação (BRINCADEIRA..., 2020).

Disponível em: <https://legado.educacaoeparticipacao.org.br/oficinas/esconde-lobisOMEM/>

- lápis de cor;
- canetas;
- elástico fino para usar na máscara.

**Como brincar?** Pergunte às crianças quem já ouviu falar em lobisomem, o que ouviram falar... Terão visto um desenho de lobisomem ou um filme? Como era? Fale um pouco sobre esse ser mitológico do folclore brasileiro, mostre algumas ilustrações de livros de histórias. Depois, converse sobre a história. Será que acreditaram nela?... O lobisomem mete medo na gente, mesmo? Alguém já se fantasiou ou brincou de ser lobisomem? E então, que tal brincar de lobisomem? Sugira para a turma um pega-pega de lobisomem. Para isso, eles irão confeccionar máscaras de lobisomem, com cartolina e elástico. Distribua os quadrados de cartolina e as canetas hidrocor, lápis de cor e tesoura para que cada um desenhe o rosto de um lobisomem, fazendo dois buracos para os olhos e um buraco para o nariz, para poderem respirar. Em seguida, ajude-os a fazer furinhos e colocar o elástico para segurar nas orelhas. Agora que todos têm a máscara podem começar a brincadeira.

## Corrida de 04 patas <sup>11</sup>

**Idade indicada:** a partir de 3 anos.

**Materiais necessários:**

- máscaras produzidas na brincadeira anterior.

**Como brincar?** Sugira que as crianças usem as máscaras

confeccionadas na brincadeira anterior. Elas deverão se organizar e, em quatro patas, iniciar a corrida usando as máscaras. Vence o que chegar primeiro.



<sup>11</sup> Brincadeira criada para esta edição do Catalogando Ideias.

## 4.3 O Saci Pererê

De acordo com o site Só história (LENDA DO SACI..., 2020) “a lenda do Saci é uma das mais difundidas no Brasil. [...] O Saci é um menino travesso, negro, que possui apenas uma perna, usa uma carapuça ou gorro vermelho na cabeça e fica o tempo todo fumando cachimbo. Costuma correr atrás dos animais para afugentá-los, gosta de montar em cavalos e dar nó em suas crinas”.



O Saci Pererê não para um instante sequer, pois fica pulando de um lugar para outro. Toda vez que faz as suas travessuras, dá risadas fortes. Gosta de assobiar e pode aparecer ou desaparecer misteriosamente.

### 4.3.1 Curiosidades sobre o Saci



As coisas que dão errado são atribuídas ao Saci Pererê. Seu principal divertimento é atrapalhar as pessoas para se perderem. “Ele entra nas casas e apaga o fogo, faz queimar as comidas das panelas, seca a água das vasilhas, dá muito trabalho às pessoas escondendo os objetos que dificilmente serão encontrados novamente. [...] Dizem que ele veio do meio de um redemoinho e para espantá-lo as pessoas atiram uma faca no redemoinho ou então o chamam pelo seu nome” (LENDA DO SACI..., 2020). Por ser uma figura muito popular o Saci é conhecido por várias regiões do país.

## 4.3.2 Brincando com o Saci

### Corrida com uma perna só <sup>12</sup>



**Idade indicada:** a partir de 3 anos.

**Materiais necessários:**

- objetos quaisquer;
- uma caixa.

**Como brincar?** O Saci é famoso por esconder objetos. Por isso, propomos uma brincadeira de corrida, na qual as crianças – usando apenas um pé – se deslocarão de uma extremidade a outra. O objetivo é que elas peguem em uma ponta da sala um objeto e corram com apenas um pé até a outra ponta para “escondê-lo” numa caixa que marcará o local de encerrar a corrida. O ideal é que tenha uma média de 5 objetos para cada

criança esconder. A brincadeira acaba quando as crianças tiverem escondido todos os objetos.

---

<sup>12</sup> Brincadeira criada para esta edição do Catalogando ideias.

## Caçada ao Saci <sup>13</sup>

**Idade indicada:** a partir de 4 anos.

### Materiais necessários:

- 1 peneira;
- 3 grãos de feijão ou um punhado de fubá;
- 1 garrafa com rolha.



### Como brincar?

#### 1º passo – Preparar os materiais

No centro da peneira e da rolha, marcar um 'X' para o Saci não fugir.

#### 2º passo – Identificar a presença dos Sacis

Imagine que no local que vocês estão brincando há muitas árvores, animais como cavalos, galos, passarinhos, até mesmo gatos. Os Sacis gostam da companhia deles e também de pregar peças neles. Por isso, os animais ficam agitados quando eles estão por perto. Se um cavalo aparecer com o rabo trançado, é certeza de que há Sacis na região. Os redemoinhos também são um indício da presença deles, que aproveitam para pegar carona nestas ventanias. Vocês podem usar desenhos ou animais de plástico para preparar o ambiente.

---

<sup>13</sup> Proposta apresentada pelo site Lunetas (CAÇA..., 2020) e adaptada pelas autoras do Catalogando ideias. Disponível em: <https://lunetas.com.br/pega-saci-aprenda-brincadeira-mais-famosa-do-dia-do-saci/>.

### **3º passo– Atrair os Sacis**

Assobiar imitando os sons dos pássaros da floresta vai enganar os Sacis. Também relinchar como um cavalo ou cacarejar igualzinho a uma galinha é uma técnica eficiente. Mas precisa ser muito parecido com o som dos animais, porque se ele desconfiar vai acabar aprontando com você (isso se ele já não aprontou). Por isso, estimulem as crianças a entrarem no clima brincando de imitar os animais.

### **4º passo– Momento de agir**

É preciso agir rápido quando identificar a presença dele. Jogue os 3 grãos de feijão ou o punhado de fubá na direção de onde você acha que ele está e imediatamente lance a peneira em cima dos grãos, segurando bem firme para ele não escapar. O X na peneira ajudará na captura. Então, respire fundo e se prepare para colocar o Saci na garrafa, levantando a peneira com muito cuidado. Coloque na boca da garrafa sem deixar o Saci escapar e tampe. Viu só! Num piscar de olhos você conseguiu pegar um Saci!

### **5º passo– Uma noite e nada a mais**

Os Sacis não resistem no máximo uma noite presos. Por isso, aproveite para conversar bastante com eles, pois são ótimos contadores de histórias. No dia seguinte solte-o no lugar onde o encontrou.

Esta brincadeira é um maravilhoso jogo simbólico para ajudar as crianças a entrarem no clima do folclore.

## Dobradura do Saci <sup>14</sup>

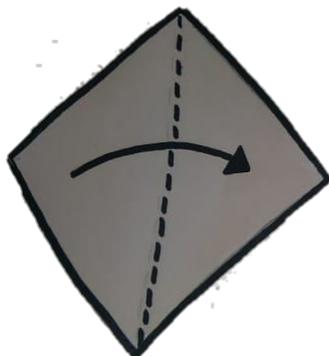
**Idade indicada:** a partir de 4 anos.

### Materiais necessários:

- folhas em branco;
- lápis de cor.

**Como brincar?** Siga as orientações a seguir e faça um saci.

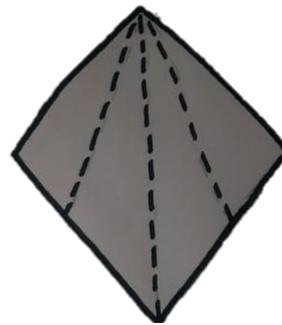
### Vamos fazer a dobradura do Saci



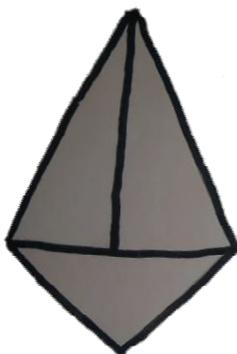
1. Dobre a folha ao meio.



2. Dobre novamente e desdobre.



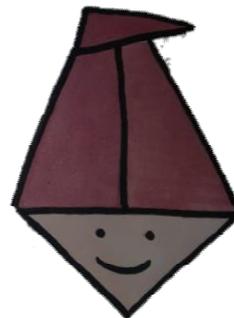
3. Dobre as pontas até o meio do quadrado.



4. Forme um triângulo juntando a parte superior e a inferior.



5. Agora é só dobrar a ponta superior e colorir.



6. Pronto! Você já tem um Saci.

**Fonte:** adaptado do site Criando e copiando (DOBRADURA..., 2020)

<sup>14</sup> As orientações para construção de dobraduras foram retiradas do Blog Criando e Copiando Sempre (RODRIGUES, 2020). Disponível em: <https://criandoecopiandosempre.blogspot.com/2007/08/dobradura-do-saci.html>

## 5 ADIVINHAS

Vocês sabem o que são adivinhas? Adivinhas são textos que funcionam como brincadeiras. São produções verbais, normalmente curtas, que se configuram como um jogo de perguntas e respostas que são feitas em formas de desafios. Por envolverem ativamente as crianças, as adivinhas são muito apreciadas pelos pequenos e pequenas.

Do ponto de vista da estrutura, normalmente, as adivinhas se caracterizam pelo início de **“O que é o que é?”**

A BRINCADEIRA DAS ADIVINHAS CONSISTE, BASICAMENTE, EM LEVANTAR PERGUNTAS E ESPERAR AS RESPOSTAS. MOTIVEM BASTANTE AS CRIANÇAS A PENSAREM NAS RESPOSTAS E FALAREM SUAS HIPÓTESES.



2? 1? 0?

O QUE É O QUE É?

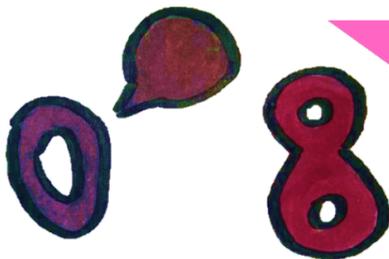
EM TODOS TÊM DOIS. EM  
VOCÊ TEM UM E EM EU  
NÃO TEM NENHUM?

RESPOSTA: LETRA O.

O QUE É O QUE É?

FICA NO MEIO DA RUA COM  
AS PERNAS PARA CIMA?

RESPOSTA: LETRA U.



O QUE É O QUE É?

O QUE O ZERO  
DISSE AO OITO?

RESPOSTA: QUE CINTO MANEIRO!



*O QUE É O QUE É?*

TODO MUNDO LEVA, TODO MUNDO TEM, PORQUE A TODOS LHE DÃO UM QUANDO AO MUNDO VEM??

**RESPOSTA: O NOME.**

*O QUE É O QUE É?*

QUANDO SECA FICA MOLHADA?

**RESPOSTA: TOALHA.**



*O QUE É O QUE É?*

TEM CHAPÉU, MAS NÃO TEM CABEÇA? TEM BOCA, MAS NÃO FALA? TEM ASAS, MAS NÃO VOA?

**RESPOSTA: BULE.**

*O QUE É O QUE É?*

TEM COROA, MAS NÃO É REI? TEM RAIZ, MAS NÃO É PLANTA?

**RESPOSTA: DENTE.**





**O QUE É O QUE É?**  
**FALA, ESCUTA E**  
**NÃO É GENTE?**  
**RESPOSTA: TELEFONE**

**O QUE É O QUE É?**

**NASCE GRANDE E**  
**MORRE PEQUENO?**

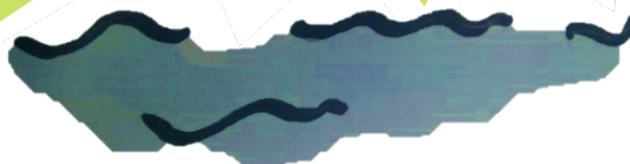


**RESPOSTA: O LAPIS.**

**O QUE É O QUE É?**

**CAI EM PÉ E CORRE**  
**DEITADO?**

**RESPOSTA: CHUVA**



## 6 BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS

Inspirados no que já nos cantou o poeta, nas lembranças que trazemos da vida, quase sempre, as brincadeiras fazem parte da saudade que gostamos de ter. Elas representam coletividade, trocas afetivas, disputas, conflitos e tudo o mais que é tão importante para que nos constituamos sujeitos relacionais de uma forma positiva.

Além disso, as brincadeiras são bastante democráticas. Sem demandar quase recursos, elas permitem que todas as crianças possam, em suas infâncias, vivenciar essas experiências lúdicas, interagindo, compartilhando e crescendo na relação com as outras pessoas.



## 6.1 Morto Vivo <sup>15</sup>



“Morto-vivo” é uma brincadeira que impulsiona a coordenação motora, expressão corporal, agilidade e concentração. Além de não necessitar do uso de materiais, pode ser realizada dentro ou fora de casa.

**Idade indicada:** a partir dos 2 anos.

**Materiais Necessários:** nenhum.

**Como brincar?** Para que a diversão seja completa, deve haver no mínimo 3 participantes. Um deles deve ser escolhido para ser o líder e ficar à frente do grupo. Aleatoriamente, o líder dará os comandos, quando disser: “**Vivo**”, todos devem permanecer em pé, e “**Morto**”, todos devem agachar. Quem errar na execução dos comandos, será eliminado. Para aumentar a dificuldade, o líder pode aumentar e/ou diminuir a velocidade em que dá os comandos, exigindo mais atenção dos participantes. O último a permanecer na brincadeira pode se tornar o líder da próxima rodada.

---

<sup>15</sup> Brincadeira inspirada nas orientações da Seção de Educação Física da Secretaria de Educação do estado do Paraná (PARANÁ, 2020).

Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=92>

## 6.2 Jogo Da Velha <sup>16</sup>

Apenas com uma caneta, um papel, variações e possibilidades, o Jogo da Velha faz sucesso entre todas as idades, inclusive com as crianças. Com regras simples, ele pode ser facilmente aprendido.

**Idade Indicada:** a partir dos 5 anos.

**Materiais necessários:**

- caneta ou lápis;
- folhas em branco.

**Como brincar?** Nesse jogo participam duas pessoas. Devem ser desenhadas duas linhas paralelas verticais e duas horizontais, criando 9 espaços como na figura abaixo:



Cada jogador deve usar um símbolo: X ou O. Alternadamente, devem marcar cada espaço vazio com seu símbolo. Vence quem conseguir formar primeiro uma linha com três símbolos iguais, seja ela vertical, horizontal ou diagonal. Se todos os espaços forem preenchidos e ninguém formar uma linha com seu símbolo, o jogo empata, ou seja, “deu velha”.

<sup>16</sup> Brincadeira inspirada na proposta apresentada no site BigMãe (JOGO..., 2020). Disponível em: <https://www.bigmae.com/regras-jogo-da-velha/>

## 6.3 Pula Corda <sup>17</sup>



Pula corda é uma das brincadeiras mais populares da infância. Além de propor muitos momentos de diversão, é uma atividade física benéfica para a saúde. A criança pode pular sozinha ou em grupo, basta ter uma corda. Sozinha, a criança pode segurar as pontas e pular girando a corda em volta do corpo. Em grupo, dois participantes seguram de cada lado e giram a corda para as demais crianças. Para ficar ainda mais divertido, podem ser utilizadas letras de músicas ou verso de poemas, por exemplo, pulando em seus ritmos e o principal: sem errar ou tropeçar.

---

<sup>17</sup> A leitura da brincadeira tomou por base as orientações de Medina (2020b). Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/educacao/jogospular-corda-uma-brincadeira-saudavel-e-divertida-para-as-criancas/>

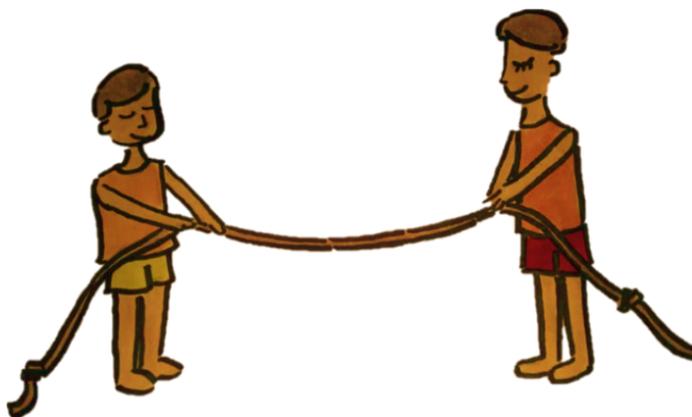
## 6.4 Cabo De Guerra <sup>18</sup>

Também usando apenas uma corda, essa brincadeira estimula o trabalho em equipe, a cooperação e resistência. Pode ser realizada com no mínimo dois participantes, mas o ideal é pelo menos quatro.

**Idade indicada:** a partir de 2 anos.

### Materiais necessários:

- corda;
- lenço;
- giz ou fita.



**Como brincar?** As crianças devem se dividir em duas equipes com o mesmo número de participantes. Um lenço deve ser amarrado no centro da corda e, no chão, deve ser demarcada uma linha (podendo ser feita com giz ou fita) que resultará em “dois campos”. Cada equipe deve ficar de um lado da linha e segurar as pontas da corda puxando a equipe adversária para o seu campo. Ganha a equipe que conseguir puxar a outra para seu campo ou serem os últimos a soltarem a corda.

---

<sup>18</sup> Proposta inspirada nas orientações de Monteiro (2020). Disponível em: <https://jogodobrincar.com/cabo-de-guerra/>.

## 6.5 Forca <sup>19</sup>



**Idade indicada:** a partir dos 6 anos.

### **Materiais necessários:**

- folhas de papel em branco;
- canetas ou lápis.

**Como brincar?** Com no mínimo dois participantes, um deve escolher ficar responsável por desenhar a forca e escolher uma palavra dando pistas para facilitar – a palavra pode ser aleatória ou de algum grupo como frutas ou animais. Numa folha, deve colocar traços correspondentes à quantidade de letras da palavra escolhida. Os outros participantes, cada um de uma vez, devem dizer letras que preencham os traços até completar a palavra inteira. Quando a letra é acertada, o responsável pela forca deve colocá-la no lugar correspondente. Quando a letra falada não pertencer a palavra, ela deve ser escrita ao lado e uma parte do boneco deve ser desenhada na forca. Os jogadores ganham a brincadeira se descobrirem a palavra antes do boneco ser desenhado por completo. O boneco deve ser composto por 6 partes (cabeça, tronco, braços e pernas), que correspondem a 6 chances. Mas, se preferir, detalhes podem ser acrescentados, – bocas, olhos, nariz, etc. – aumentando as chances.

<sup>19</sup> Proposta inspirada na leitura da brincadeira proposta por Medina (2020a).

Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogosforca-jogo-de-palavras-como-jogar-forca-com-as-criancas/>.

## 6.6 Dança Da Cadeira <sup>20</sup>

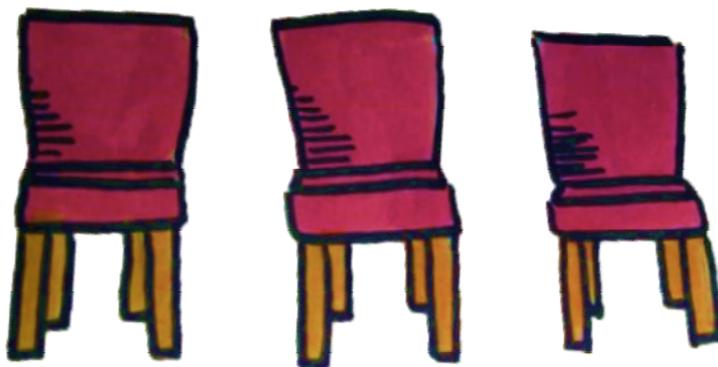
**Idade indicada:** a partir dos 4 anos.

### **Materiais necessários:**

- cadeiras.

### **Como brincar?** Dança da cadeira: gira, gira, gira!

A brincadeira consiste na formação de uma roda de cadeiras e outra de pessoas, com uma quantidade a menos de assentos em relação às pessoas participantes. Enquanto uma música toca, as pessoas devem circular pelo espaço e ficarem atentas para, quando a música parar, procurar um lugar para sentar. A pessoa que não conseguir uma cadeira será eliminada e a brincadeira continua retirando um assento de cada vez, até que uma última pessoa consiga garantir o seu lugar e tornar-se vencedora. Essa brincadeira faz sucesso até hoje tanto entre crianças, quanto adultos.



---

<sup>20</sup> A Proposta inspirada nas orientações de Rebeca Angelis (ANGELIS, 2020).

Disponível em: <http://www.joaquimnabuco.edu.br/noticias/5-brincadeiras-folcloricas-que-marcaram-geracoes>.

## 6.7 Amarelinha <sup>21</sup>

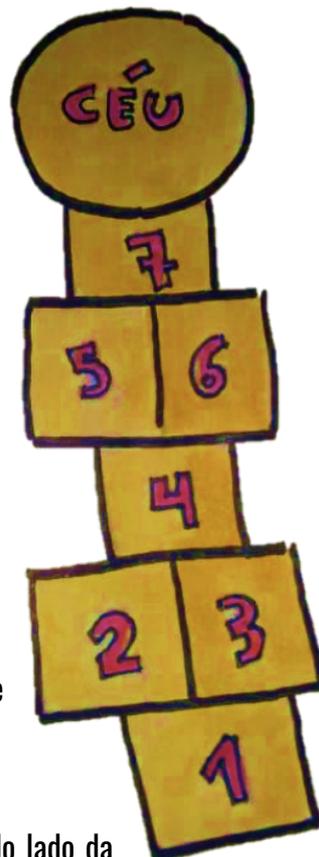
**Idade indicada:** a partir dos 3 anos.

**Materiais necessários:**

- pedra;
- tinta ou giz para desenhar os quadrados.

**Como brincar?**

1. Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.
2. Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
3. Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa do lado da outra, pode pôr os dois pés no chão.
4. Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2.
5. A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.
6. Perde a vez quem:
  - pisar nas linhas do jogo;
  - pisar na casa onde está a pedrinha,
  - não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair;
  - não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta.
7. Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.



<sup>21</sup> A leitura apresentada para esta brincadeira seguiu as orientações de Gabriella Brandão (2020). Disponível em: <http://dicaspaisefilhos.com.br/diversao/brincadeiras/brincadeira-amarelinha>.

## 7 CANTIGAS DE RODA



As cantigas de roda são práticas brincantes que possuem uma força cultural especial nas histórias de nossas vidas, sobretudo, no desenvolvimento da cultura infantil. Historicamente, podemos considerar as cantigas um patrimônio popular da tradição oral que precisa ser oferecido às crianças para que elas tomem conhecimento desse tesouro passado de geração em geração, a ser apropriado culturalmente.

Quem não abre um sorriso ao resgatar uma boa lembrança de cantiga de roda que brincava quando criança? Costumeiramente, brincar com cantigas de roda envolve a formação de grupos com crianças, formando uma ciranda com todas de mãos dadas e sintonizadas às letras de fácil compreensão, ao ritmo e à melodia envolventes, com expressões orais e corporais que marcam a cultura local. As energias de acolhimento, de ludicidade e de encantamento presentes nos fazem atribuir às cantigas de roda um “lugar” seguro e potente para as infâncias existirem livremente.

Sabemos que em razão da circunstância do momento, as crianças estão, fisicamente, limitadas a vivências com poucas pessoas de sua convivência. Contudo, o desafio nos convida à ressignificação, e, pensando nas brincadeiras com cantigas de roda, ainda que não possamos oportunizar a formação de uma grande roda cheia de crianças saltitantes, entoando alegremente

suas preferidas cantigas brincantes, podemos cultivar o resgate das manifestações populares e fortalecer as paisagens culturais das infâncias, partilhando tal patrimônio e reinventando as formas de brincar.

Acreditamos que nessa reinvenção brincante, formando, temporariamente dentro de casa, uma roda com três, quatro ou apenas dois (você e a criança), a magia da brincadeira popular estará viva, e, mais viva ainda será a intimidade vinculada aos que estarão unidos/unidas, como um fio condutor, ao aconchego das cantigas.

A roda a ser formada agora com as crianças, geometricamente, pode ser um círculo minúsculo ou nem mesmo ser uma “roda” pela insuficiência de pessoas para constituí-la, mas, o amor a ser circulado no movimento que cada cantiga permite, no encontro íntimo do repasse de uma tradição cultural, com letras e melodias construídas em tempos de outrora, certamente, darão às crianças a possibilidade de construir uma peculiar relação de significados e vínculos que seria construída fora de casa e com outras pessoas de modo distinto. Fazemos desse momento, dentro de casa, a maior oportunidade que teremos de encontro e de intimidade com as crianças. Como poetizou Manoel de Barros (2003, p.67), “a gente descobre que o tamanho das coisas há que ser medido pela intimidade que temos com as coisas. Há de ser como acontece com o amor. Assim, as pedrinhas do nosso quintal são sempre maiores do que as outras pedras do mundo. Justo pelo motivo da intimidade”.

## 7.1 Escravos De Jó

Escravos de Jó

Jogavam caxangá

Tira, bota

Deixa ficar

Guerreiros com guerreiros

Fazem zigue, zigue, zá

Guerreiros com guerreiros

Fazem zigue, zigue, zá.



[Cantigas do Cancioneiro Popular Brasileiro] <sup>22</sup>

**Como brincar?** Cada participante escolhe um objeto (pode ser uma caneta, um pente, um copo que não se quebre, tampinhas de garrafa etc.). Sentados no chão, formando uma roda, começa-se a cantar “Escravos de Jó”. Seguindo o ritmo da cantiga, passa-se o objeto que está em sua mão para o participante ao lado, sempre fazendo-o tocar o chão para fazer a marcação sonora da passagem. O divertido é coordenar a intensidade rítmica da cantiga com o movimento brincante de passar os objetos. Atenção! Na parte de “Tira, Bota, Deixa ficar”, o participante deve tirar o objeto do chão, botá-lo novamente, balançando as mãos, deixando-o ficar. No “zigue, zigue, zá”, ao invés de passar adiante o objeto, o participante deve estar atento para o movimento que finge passar, efetivando a passagem apenas quando se fala “zá”.

Se você não conhece o ritmo da cantiga, nem a brincadeira, pode consultar o vídeo do canal Escola Patolândia (VOCÊ SABE BRINCAR..., 2020).



**Assista ao vídeo!**

<sup>22</sup> As cantigas citadas são do Cancioneiro popular brasileiro, geradas a partir do conhecimento popular que passa de geração em geração: “Dessa forma a maioria das canções são consideradas de domínio público, pois os autores foram esquecidos ou não são conhecidos”. (O QUE É O CANCELONEIRO..., 2020).

## 7.2 Lagarta Pintada



Lagarta pintada  
 Quem foi que te pintou?  
 Foi a velha cachimbeira  
 Por aqui passou  
 Tempo de areia  
 Fazia poeira  
 Puxa lagarta  
 Por essa orelha

[Cantigas do Cancioneiro Popular Brasileiro]

**Como brincar?** Os participantes devem estar sentados em roda no chão, com as mãos ao centro. Todos cantam “Lagarta Pintada” e um dos participantes vai tocando uma por uma das mãos. No final da cantiga, a última mão que foi tocada segura a orelha do participante ao lado. Assim, seguem cantando até que todos os participantes estejam segurando as orelhas uns dos outros.

Se você não conhece o ritmo da cantiga, nem a brincadeira, pode consultar o vídeo do canal Parabolé (LAGARTA PINTADA, 2020).



Assista ao vídeo!



## 7.3 Rebola, Chuchu

O pé de chuchu nasceu

E a chuva quebrou um galho

O pé de chuchu nasceu

E a chuva quebrou o galho

Rebola, chuchu

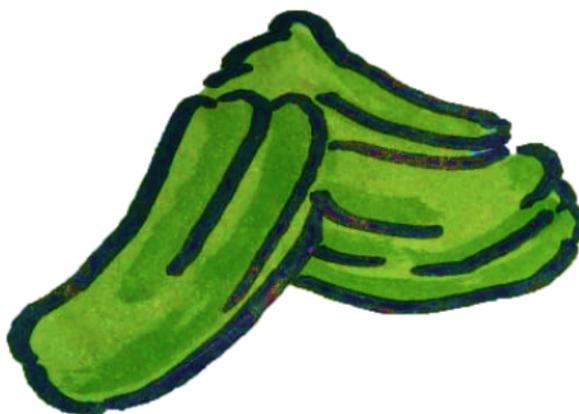
Rebola, chuchu

Rebola senão eu caio

Rebola, chuchu

Rebola, chuchu

Rebola senão eu caio



Se quiser aprender a dançar

Vá na casa do seu Juquinha

Se quiser aprender a dançar

Vá na casa do seu Juquinha

Ele pula, ele roda

Ele faz requebradinha

Ele pula, ele roda

Ele faz requebradinha



**Assista ao vídeo!**

[Cantigas do Cancioneiro Popular Brasileiro]

**Como brincar?** Os participantes dão as mãos e fazem a roda girar cantando “Rebola, chuchu”. Junto com a criança, invente gestos e movimentos corporais que aludem aos versos da cantiga. Se você não conhece o ritmo da cantiga pode consultar o vídeo do canal da Bruna Souza (CANTIGA DE RODA..., 2020).

## 7.4 Carneirinho, Carneirão



Carneirinho, carneirão, neirão, neirão  
 Olhai pro céu, olhai pro chão, pro chão, pro chão  
 Manda o rei, nosso senhor, senhor, senhor  
 Para todos (se ajoelharem)  
 Carneirinho, carneirão, neirão, neirão  
 Olhai pro céu, olhai pro chão, pro chão, pro chão  
 Manda o rei, nosso senhor, senhor, senhor  
 Para todos (se levantarem)  
 [...]

[Cantigas do Cancioneiro Popular Brasileiro]

**Como brincar?** De mãos dadas, os participantes formam uma roda, fazendo-a girar à medida que cantam a cantiga. Um participante é escolhido “o rei”, ficando com a tarefa de dizer a todos o que deve ser feito. Trazemos a sugestão “se ajoelharem” e “se levantarem”, mas fica a critério do rei usar a imaginação para deixar a cantiga brincante mais divertida.

Se você não conhece o ritmo da cantiga pode consultar o vídeo do Canal Quintal da Cultura (QUINTAL MUSICAL..., 2020).



Assista ao vídeo!



## 7.5 Adoletá<sup>23</sup>

Adoletá

Lepeti Peti Polá

Lê café com chocolá

Adoletá

Puxa o rabo do tatu

Quem saiu foi tu

Puxa o rabo da pantera

Quem saiu foi ela

Puxa o rabo da cutia

Quem saiu foi sua tia

Tapa o furo do pneu

Quem saiu foi eu!

[Cantigas do Cancioneiro Popular Brasileiro]



**Como brincar?** Os participantes formam uma roda e cada um coloca sua mão direita sobre a mão esquerda de quem estiver do seu lado direito e sua mão esquerda sob a mão direita de quem estiver do seu lado esquerdo. Todos cantam a cantiga e alguém começa batendo a própria mão direita na mão direita do participante que está no seu lado esquerdo. Desse modo, as batidas nas mãos vão seguindo na roda até a cantiga acabar e tocar alguma das mãos. Finalizada a cantiga, quem tiver a mão tocada sai da roda. A brincadeira também pode acontecer apenas com dois participantes. De frente um para o outro, bate-se a mão direita com a direita de quem estiver à sua frente e a esquerda com a esquerda.

Se você não conhece o ritmo da cantiga nem a brincadeira pode consultar o canal Parabolé (ADOLETA, 2020).



Assista ao vídeo



<sup>23</sup> Há outras variações para essa brincadeira. Dê preferência a que a criança gostar mais.

## REFERÊNCIAS

- 4 MANEIRAS criativas para criar um pião. [S.l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (6min 5s). Publicado pelo canal Balavala. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=MnshCmh8e6s&ab\\_channel=Balavala](https://www.youtube.com/watch?v=MnshCmh8e6s&ab_channel=Balavala). Acesso em: 10 ago. 2020.
- ABERTURA. Intérprete: Dionísio de Azevedo. Compositores: Toquinho e Fernando Faro. // CASA de brinquedos. [Compositor e intérprete]: Toquinho et al. [São Paulo]: Polygram, 1983. Faixa 1, Abertura (3min 10s). Disponível em: <http://www.toquinho.com.br/album/casa-de-brinquedos/>. Acesso em: 10 ago. 2020.
- ADOLETA/ jogo de mão/ brincadeira tradicional. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (33 s). Publicado pelo canal Parabolé. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=42eueTcTsWM&ab\\_channel=CanalParabol%C3%A9](https://www.youtube.com/watch?v=42eueTcTsWM&ab_channel=CanalParabol%C3%A9). Acesso em: 05 ago. 2020.
- ANGELIS, Rebeca. **5 brincadeiras folclóricas que marcaram gerações**: peteca, amarelinha, pião, bola de gude, elástico. [S.l.]: Centro Universitário Joaquim Nabuco, 2018. Disponível em:  
<http://www.joaquimnabuco.edu.br/noticias/5-brincadeiras-folcloricas-que-marcaram-geracoes>. Acesso em: 28 jul. 2020.
- BARRETO, Bianca. **Como fazer cata-vento que gira de verdade** - cata-ventos vintage feitos com papel de scrapbooking. 2014. Disponível em: <http://www.madamecriativa.com.br/blog/como-fazer-cata-vento-que-gira-de-verdade-cataventos-vintage-feitos-com-papel-de-scrapbooking>. Acesso em: 28 jul. 2020.
- BARROS, Manoel. **Memórias inventadas**: a infância. São Paulo: Planeta, 2003.
- BOTELHO, Laís. **Brincadeira reciclada**. [Rio de Janeiro: Grupo Abril]: 2017. Disponível em:  
<https://vejario.abril.com.br/blog/meu-mundinho/brincadeira-reciclada/>. Acesso em: 2 ago. 2020.
- BRANDÃO, Gabriella. **Brincadeira**: amarelinha. [S.l.: s. n.], 2012. Disponível em:  
<http://dicaspaisefilhos.com.br/diversao/brincadeiras/brincadeira-amarelinha>. Acesso em: 28 jul. 2020.
- BRINCADEIRA do lobisomem (pegador). Disponível em:  
<https://legado.educacaoeparticipacao.org.br/oficinas/esconde-lobisomem/>. Acesso em: 1 ago. 2020.
- CAÇA ao saci: aprenda a brincadeira mais famosa do Dia do Saci. [S.l.: s.n.], 2016. Disponível em:  
<https://lunetas.com.br/pega-saci-aprenda-brincadeira-mais-famosa-do-dia-do-saci/>. Acesso em: 1 ago. 2020.

CAMARGO, Patrícia. **7 brincadeiras para fazer no Dia do Folclore**. [S.l.: Tempo Junto], 2018. Disponível em: <https://www.tempojunto.com/2018/08/22/7-brincadeiras-para-fazer-no-dia-do-folclore/>. Acesso em: 1 ago. 2020.

CANTIGA de roda: o pé de chuchu. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (2min 38s). Publicado pelo canal de Bruna Souza. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=tVG-C0JuKzg&ab\\_channel=BrunaSouza](https://www.youtube.com/watch?v=tVG-C0JuKzg&ab_channel=BrunaSouza). Acesso em: 5 ago. 2020.

CORDEIRO, Diva. **Como fazer bolas de meia**. Disponível em: <http://www.divacordeiro.com.br/como-fazer-bolas-de-meia/>. Acesso em: 28 jul. 2020.

DOBRADURA do Saci. 1 imagem digital. Disponível em: <https://criandoecopiandosempre.blogspot.com/2007/08/dobradura-do-saci.html>. Acesso em: 10 ago. 2020.

JOGO da velha: saiba as regras e aprenda a jogar. Disponível em: <https://www.bigmae.com/regras-jogo-da-velha/>. Acesso em: 28 jul. 2020.

LÁ vem história – a onça e a cotia. [S. l.: s. n.], 2011. 1 vídeo (3min 51s). Publicado pelo canal TV Rá Tim Bum. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=2R2DpCXLBp4&ab\\_channel=TVR%C3%A1TimBum](https://www.youtube.com/watch?v=2R2DpCXLBp4&ab_channel=TVR%C3%A1TimBum). Acesso em: 5 ago. 2020.

LAGARTA pintada/ jogo de mão/ brincadeira tradicional. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (1min 49s). Publicado pelo canal Parabolé. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=BIIZY7FPWeE&ab\\_channel=CanalParabol%C3%A9](https://www.youtube.com/watch?v=BIIZY7FPWeE&ab_channel=CanalParabol%C3%A9). Acesso em: 5 ago. 2020.

LEITÃO, Mercia; DUARTE, Neide. **Folclorices de brincar**. São Paulo: Editora do Brasil, 2009.

LENDA do Curupira. Disponível em: <https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/curupira/>. Acesso em: 1 ago. 2020.

LENDA do Saci Pererê. Disponível em: <https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/saci/>. Acesso em: 1 ago. 2020.

LOBISOMEM – lendas e mitos. Disponível em: <https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/lobisomen/>. Acesso em: 1 ago. 2020.

MEDINA, Vilma. **Forca**: jogo de palavras para as crianças. [S.l.: s.n.], 2015. Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogosforca-jogo-de-palavras-como-jogar-forca-com-as-criancas/>. Acesso em: 30 jul. 2020a.

- MEDINA, Vilma. **Pular corda**. Uma brincadeira saudável para as crianças. [S.l.: s. n.], 2015. Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/educacao/jogospular-corda-uma-brincadeira-saudavel-e-divertida-para-as-criancas/>. Acesso em: 30 jul. 2020b.
- MONTEIRO, Fabricio. **Cabo de guerra**. Disponível em: <https://jogodobrincar.com/cabo-de-guerra/>. Acesso: 28 jul. 2020.
- MORELLI, Helena. **Carrinho de rolo de papel higiênico**. Disponível em: <https://www.fazfacil.com.br/artesanato/carrinho-rolo-papel-higienico/>. Acesso: 4 maio 2020.
- PARANÁ (Estado). Secretaria da Educação. Educação Física. **Morto vivo**. Curitiba: Secretaria de Educação, [2010]. Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=92>. Acesso em: 28 jul. 2020.
- O QUE é cancionero popular brasileiro. Disponível em: <http://www.sensibile.com.br/blog/detalhes/5/o-que---o-cancioneiro-popular-brasileiro>. Acesso em: 19 ago. 2020.
- QUEM canta um conto. Interprete: Bia Bedran. In: BIA canta e conta 2. [S.l.: s.n], 2020. Disponível em: <https://biabedran.com.br/cds>. Acesso em: 5 ago. 2020. Faixa 1 (2 min 19s)
- QUINTAL musical: carneirinho, carneirão. [S. l.: s. n.], 2014. 1 vídeo (3 min 2s). Publicado pelo canal Quintal da Cultura. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=ODkdvvromNk&ab\\_channel=QuintaldaCultura](https://www.youtube.com/watch?v=ODkdvvromNk&ab_channel=QuintaldaCultura). Acesso em: 5 ago. 2020.
- RODRIGUES, Célia. **Dobradura do Saci**. [S.l.: s. n.], 2007. Disponível em: <https://criandocopiandosempre.blogspot.com/2007/08/dobradura-do-saci.html>. Acesso em: 1 ago. 2020.
- TELEFONE de lata. In: WIKIPÉDIA. Disponível em: [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Telefone\\_de\\_lata](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Telefone_de_lata). Acesso em: 28 jul. 2020.
- VENTA venta, cata-vento... Disponível em: <https://www.acesa.com/infantil/arquivo/oficina/2003/08/08-catavento/>. Acesso em: 28 jul. 2020.
- VOCÊ sabe brincar de escravos de Jó? [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (1min 30s). Publicado pelo canal Escola Patolândia. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=vW4rRwZ\\_E40&ab\\_channel=EscolaPatol%C3%A2ndia](https://www.youtube.com/watch?v=vW4rRwZ_E40&ab_channel=EscolaPatol%C3%A2ndia). Acesso em: 5 ago. 2020.

VOLUME 4

#FICA  
A DICA  
DO CE



APOIO



**PROPG**  
PRÓ-REITORIA DE  
PÓS-GRADUAÇÃO



**PROEXC**  
PRÓ-REITORIA  
DE EXTENSÃO E CULTURA

