

## Jogo da “Péla”

**Material:** Duas pedras ou um caixote (para fazer o pelão)

Uma bola de trapos ou uma bola de lona

**Jogadores:** Duas equipas com o mesmo número de elementos

**Jogo:** Fazem-se duas equipas com o mesmo número de elementos.

Antes de se começar a jogar, as equipas combinam o número de pontos que têm de ganhar (entre 50 e 100) para terminar o jogo.

Faz-se o pelão colocando duas pedras, uma ao lado da outra, havendo entre elas uma distância de 60 cm aproximadamente. Também se pode optar pela colocação de um caixote.

A equipa A fica junto ao pelão, enquanto a equipa B se afasta e se dispersa (afastamento mínimo de 4 a 5 metros).

Um a um, todos os elementos da equipa A vão atirar a bola, o mais longe possível, em direção à equipa B. A bola é lançada ao ar, na vertical, e depois bate-se-lhe com muita força, com o punho ou com a mão aberta.

Os elementos da equipa B vão apanhar a bola e, do sítio onde a apanham, tentam acertar com ela no pelão. Se o pelão é feito com duas pedras, a bola tem de bater numa delas ou passar entre elas; se for um caixote, terá de acertar nele. Se a Péla salvar o pelão, isto é, passar por cima ou ao lado dele, a equipa A ganhará um ponto e o jogo continua com o mesmo elemento da equipa A, a atirar a bola.

Quando alguém da equipa B conseguir acertar no pelão, o elemento da equipa A que tinha atirado a bola dá a vez a outro elemento da sua equipa.

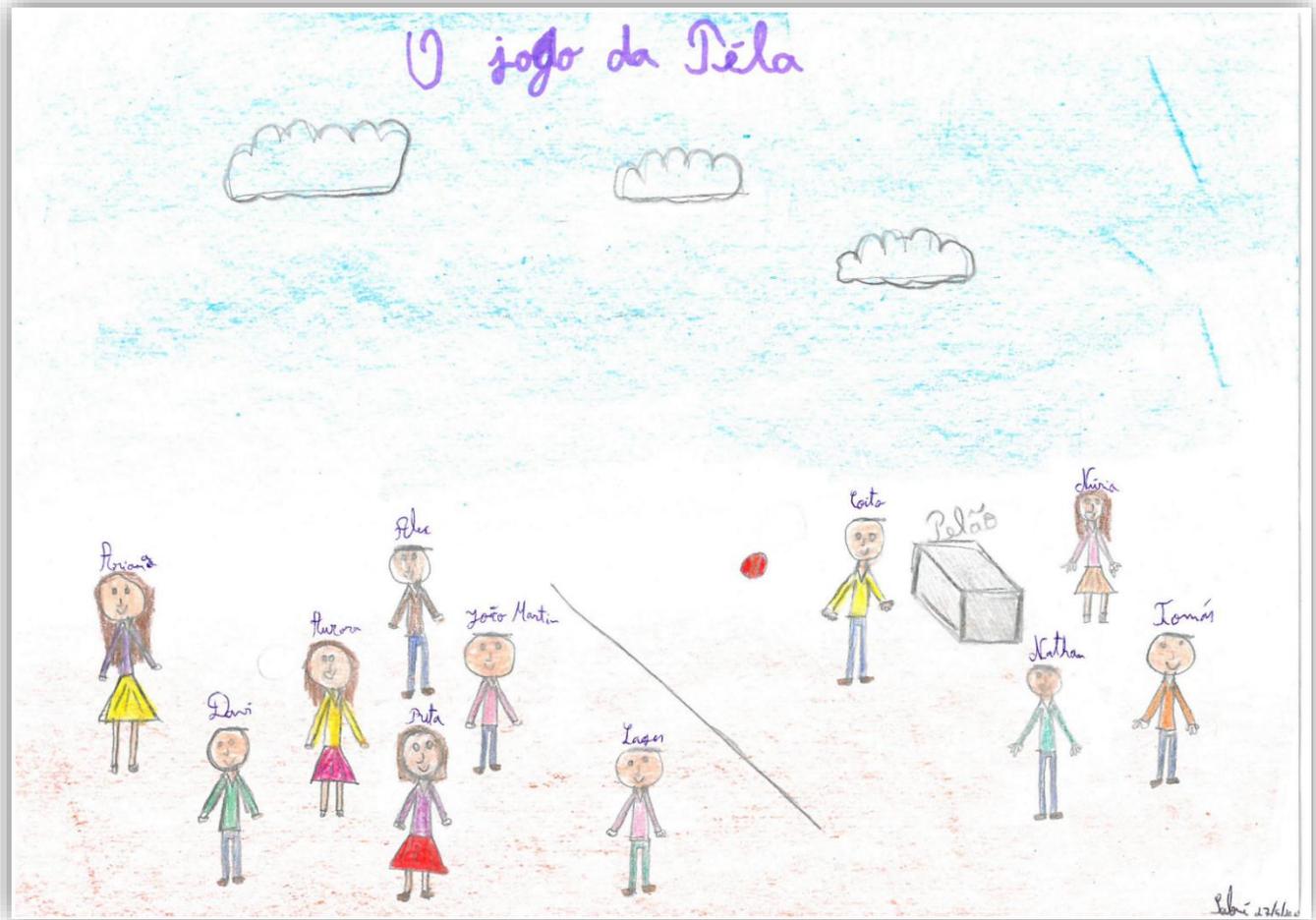
Portanto, enquanto a equipa B não acertar no pelão, a equipa A vai ganhando um ponto de cada vez e é sempre o mesmo elemento a atirar a Péla. Por outro lado, de cada vez que alguém da equipa B acertar no pelão, ninguém ganha pontos e o elemento da equipa A que tinha atirado a Péla dá a vez a um companheiro, até que todos os elementos da equipa A tenham jogado. Nessa altura, trocam-se as posições (a equipa B vai para junto do pelão e a equipa A afasta-se dele).

Há só uma situação em que a equipa que está longe do pelão pode ganhar pontos: é quando alguém da equipa apanha a bola na mão sem que esta toque no chão. Diz-se então que é “bola à mão” e essa equipa ganha 3 pontos.

Ambas as equipas vão contando os pontos em voz alta e, quando falta apenas um ponto para terminar o jogo, costuma dizer-se “bola ao longo” em sinal de que o jogo está a acabar.

Vence a equipa que primeiro atingir os pontos combinados no início do jogo.

## Jogo da “Péla” - visto pelas crianças



## Jogo do “Lenço ou Barra do Lenço”

**Material:** Lenço de tecido

**Jogadores:** Duas equipas com o mesmo número de elementos

Um juiz

**Jogo:** Constituem-se duas equipas, com o mesmo número de elementos, alinhadas à distância de 20 metros, aproximadamente, uma da outra.

Entre elas, ao meio, fica o juiz.

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

O juiz tem um lenço pendurado na mão e chama um número à sorte de entre os que estão em jogo.

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

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

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 jogador que tem o seu número.

Ganha a equipa que primeiro somar 20 pontos.

Em algumas situações o juiz pode, ao verificar a demora dos jogadores em apoderar-se do lenço:

Chamar outro número ou até toda a equipa, dizendo: 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 têm de marchar como quem pisa o vinho.

Dizendo Pé-coxinho tendo estes de andar ao pé-coxinho.

## Jogo do “Lenço ou Barra do Lenço” - visto pelas crianças



## Jogo do “Bom Barqueiro”

**Jogadores:** Duas crianças que formam a “ponte”

Crianças em fila, em número par de elementos

**Jogo:** Num espaço amplo, um grupo de crianças coloca-se em fila. A primeira criança dessa fila representa a mãe. Um pouco afastadas deste grupo duas crianças, de braços erguidos, de modo a fazerem uma “ponte”, representando o “senhor barqueiro”. Antes de começar o jogo, e sem que ninguém ouça, as duas crianças que formam a “ponte”, combinam um nome para cada uma delas (nomes de frutos, nomes de animais, nomes de países ...)

Uma vez organizados, a mãe e os filhos, em fila, vão passando por baixo da ponte, cantando:

Que linda falua,

Que lá vem, lá vem.

É uma falua

Que vem de Belém.

Vou pedir ao senhor barqueiro

Que me deixe passar

Tenho filhos pequeninos

Não os posso sustentar.

Passará, passará

Mas alguém ficará,

Se não for a mãe da frente

É o filho lá de trás.

Nesta altura, o filho que vai em último lugar na fila fica retido na “ponte”. Aí perguntam-lhe muito baixinho:

- Queres (dizem os dois nomes escolhidos)?

Segundo a resposta dada, terá de se colocar atrás do colega que representa o nome escolhido.

Depois de todos (filhos e mãe) terem ficado retidos estão formadas duas equipas.

Marca-se um traço no chão e procede-se a uma prova de força.

Ganha a equipa que conseguir arrastar o grupo adversário para o seu campo.

## Jogo do “Bom Barqueiro” - visto pelas crianças

