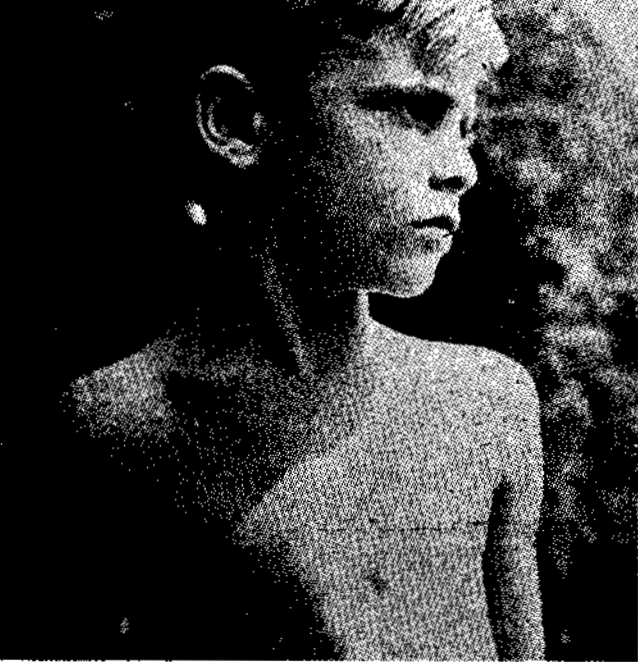


# JOGOS INFANTIS

Pelo 1.º Sgt. monitor C. B. LOBO



## OS BEZOUROS — (Exercício respiratório)

Forma-se um ou varios pequenos círculos, sem intervalos, com a frente para o interior; a seguir o instrutor colocará uma das crianças dentro do círculo, enquanto que as outras, imitando o zumbido do bezouro, procuram, sem serem vistas, tocar a cabeça da que está dentro do círculo.

Aquela que for vista, substituirá a do interior do círculo e assim sucessivamente.

## O CAO E A LUA — (Exercício respiratório)

Os alunos dispostos ao redor do instrutor (formando roda), este atirá um objeto para cima (bola ou outro objeto qualquer), e aqueles imitarão o uivo do cão, enquanto o objeto permanecer no espaço.

Repetir — 3 a 4 vezes.

## A CEGONHA — (Marchar)

As crianças com as mãos nos quadris procuram marchar elevando os joelhos e estendendo as pernas, imitando assim, o passo da cegonha.

## A PREGUIÇA — (Tregar)

O instrutor mandará os alunos entrelaçar as pernas e braços em árvores, postes, traves, etc., ficando em suspensão. Feito isto, dirá: Vamos ver quem demora mais tempo imitando a preguiça. Os alunos obedecerão a voz de: Soltar um braço; Subir mais; Soltar as pernas, etc.

## O TROTE — (Saltar)

Todas as crianças começam, ao sinal do instrutor, a trotar, imitando o cavalo, ora com uma perna, ora com a outra; para frente, lateral e para traz.

## A PADIOLA — (Lev. e Transportar)

Dispostas as crianças de frente uma para outra, presas pelos punhos, coloca-se uma terceira deitada sobre elas, (barriga para baixo). Em seguida, deslocam-se para um ponto indicado pelo instrutor, revezando-se até serem todas transportadas.

## A CHUVA — (Correr)

Colocadas as crianças na extremidade de um campo (pátio, etc.), todas com a mesma frente e em linha, o instrutor designará uma que se chamará "CHUVA" e que se colocará a dois metros (mais ou menos) atrás das demais.

A um sinal do instrutor, todas procuram alcançar a outra extremidade do campo não consentindo que a criança denominada "CHUVA" passe a sua frente. As que ficarem durante o percurso atrás da "CHUVA" ficarão molhadas.

Obs.: — A criança denominada "CHUVA" não poderá tocar as demais.

## O VAE E VEM — (Correr)

O instrutor numera as crianças. De posse de um objeto (lenço, cinto, etc.) o instrutor o lançará para cima chamando um número. A criança chamada apanhará o objeto e sairá em perseguição das demais, que correrão para um ponto previamente indicado. A criança tocada durante o percurso sairá de jogo ou sofrerá uma pena qualquer.

Obs.: — O instrutor poderá a título de ilustração, em vez de numerá-las, denomina-las com nomes de Países ou Capitais, etc.

## O ARPOADOR — (Lançar)

Dispostas as crianças no local do jogo (pátio) sem formação, o instrutor imitará o arpoador, que consiste em lançar uma lança, ora com o braço direito, ora com o esquerdo.

Repetir — 4 a 8 vezes.

## O TROFÉO — (Atacar e defender)

Separados as crianças em dois partidos A e B, o instrutor lançará um objeto (bola, bandeira, etc.) no meio dos dois partidos. Cada partido se colocará na extremidade do seu campo. Ao sinal do instrutor todas partem afim de apoderar-se do objeto lançado pelo instrutor, trazendo-o para o ponto de partida, no que é impedido pelo outro partido. O partido que conseguir levar o objeto para o seu campo será o vencedor.

## A PESCARIA — (Atacar e defender)

Separa-se a turma em dois partidos — A e B. A seguir passa-se um traço bem visível no solo entre os dois partidos. Ao sinal do professor ambos aproximam-se e iniciam a pescaria, que consiste em trazer para seu partido um peixe (adversário). É permitido segurar pelas pernas, cabeça, etc.. Será vencedor o partido que conseguir extinguir o outro.

Obs. — Poderá vir em socorro de um seu camarada que estiver sendo pescado, não sendo porém, permitido, invadir o campo oposto.