

**BRINCADEIRAS
DE PEGA-PEGA
DO G4**

BRINCADEIRAS DE PEGA-PEGA DO G4



VERACRUZ

NÓS SOMOS AS CRIANÇAS DO G4 DO VERA CRUZ,
DO VERINHA!

A GENTE APRENDEU MUITAS BRINCADEIRAS DE
PEGA-PEGA E RESOLVEU FAZER ESSE LIVRO PARA QUE
MUITAS OUTRAS CRIANÇAS APRENDAM AS NOSSAS
BRINCADEIRAS. NÓS ESCRIVEMOS JUNTOS AS REGRAS
DE TODAS ELAS.

A GENTE TAMBÉM PESQUISOU BRINCADEIRAS DE
PEGA-PEGA EM OUTRAS CULTURAS. A DANI ENSINOU
O PEGA-PEGA DOS ÍNDIOS GUARANI, QUE É O PEGA-
PEGA DA ONÇA E DO GALO. A GENTE TAMBÉM
DESCOBRIU
QUE ALGUMAS CRIANÇAS DA ÁFRICA BRINCAM DE
PEGA-PEGA MAMBA!

NOSSOS PAIS NOS AJUDARAM A INVENTAR DUAS
NOVAS BRINCADEIRAS: O PEGA-PEGA BICHO E
O PEGA-PEGA VIRA BICHO.

ESPERAMOS QUE VOCÊS GOSTEM E BRINQUEM
BASTANTE!

CRIANÇAS DO G4
(TEXTO COLETIVO)

VAMPIRO, QUE HORAS SÃO?



PRIMEIRO PRECISA SORTEAR QUEM VAI SER O VAMPIRO, QUE É O PEGADOR. O VAMPIRO PRECISA FICAR LONGE DAS CRIANÇAS E DE COSTAS PARA TODO MUNDO.

AS CRIANÇAS PERGUNTAM: “VAMPIRO, QUE HORAS SÃO?”, E O VAMPIRO FALA O NÚMERO DE UMA HORA. AS CRIANÇAS TÊM QUE DAR O NÚMERO DE PASSOS CORRESPONDENTE À HORA. QUANDO ELE FALA “MEIA NOITE” TODO MUNDO CORRE E QUEM ELE PEGAR VAI SER O PRÓXIMO VAMPIRO.

PATO, PATO, GANSO!



AS CRIANÇAS TÊM QUE SENTAR NA RODA E DEPOIS PRECISA SORTEAR QUEM VAI FAZER O PATO, PATO, GANSO.

UMA CRIANÇA COLOCA A MÃO NA CABEÇA DAS OUTRAS CRIANÇAS E FALA “PATO, PATO, PATO...”.

QUANDO A CRIANÇA FALA “GANSO”, TEM QUE CORRER. QUEM FOR PEGO TEM QUE FAZER REBOLA CHUCHU NO MEIO DA RODA.

SE NÃO FOR PEGO, TEM QUE SENTAR NO LUGAR DO OUTRO E A OUTRA CRIANÇA FAZ O PATO, PATO, GANSO.

PEGA-PEGA ESTÁTUA



TEM QUE SORTEAR O PEGADOR E TODO MUNDO CORRE.

QUANDO ALGUÉM É PEGO VIRA ESTÁTUA. TEM QUE FICAR ESTÁTUA DE PERNA ABERTA E NÃO PODE SE MEXER.

PARA SALVAR QUEM É PEGO TEM QUE PASSAR EMBAIXO DA PERNA.

NÃO VALE PEGAR QUANDO ESTÁ SALVANDO.

RIO VERMELHO



PRIMEIRO TEM QUE DESENHAR AS ONDAS DO RIO NO CHÃO, DEPOIS TEM SORTEAR O PEGADOR, QUE FICA NO MEIO DO RIO.

TODAS AS OUTRAS CRIANÇAS FICAM NA MARGEM DO RIO.

AS CRIANÇAS COMEÇAM FALANDO: “QUEREMOS ATRAVESSAR O RIO VERMELHO”.

PEGADOR: “SÓ COM UMA COR”.

CRIANÇAS: “QUAL COR?”.

O PEGADOR ESCOLHE UMA COR E QUEM TIVER PODE ATRAVESSAR ANDANDO. QUEM NÃO TIVER A COR PRECISA ATRAVESSAR CORRENDO PARA NÃO SER PEGO.

QUEM FOR PEGO SERÁ O PRÓXIMO PEGADOR.

PEGA-PEGA ARANHA



TEM QUE SORTEAR UM PEGADOR.

O PEGADOR TEM QUE ANDAR IGUAL ARANHA.

QUEM FOR PEGO, VIRA ARANHA E AJUDA O PEGADOR.

A BRINCADEIRA ACABA QUANDO TODO MUNDO VIRA ARANHA.

MAMBA



TEM QUE SORTEAR O PEGADOR, QUE É A MAMBA.

QUEM O PEGADOR PEGAR, TEM QUE DAR A MÃO.

O PEGADOR TEM QUE PEGAR TODAS AS CRIANÇAS, QUE ENTRAM NA MAMBA ATÉ ELA FICAR BEM GRANDE.

NÃO PODE SOLTAR A MÃO E QUEM NÃO É PEGADOR NÃO PODE PUXAR PRO OUTRO LADO, NEM PEGAR.

QUANDO O PEGADOR ESTÁ CORRENDO, TODO MUNDO TEM QUE CORRER COM ELE.

O ÚLTIMO A SER PEGO É A MAMBA NA PRÓXIMA VEZ.

CURIOSIDADE:

MAMBA É O NOME DE UMA COBRA QUE VIVE NA ÁFRICA. É A COBRA MAIS VENENOSA DO MUNDO.

PEGA-PEGA MORTO



PRIMEIRO TEM QUE SORTEAR O PEGADOR. QUEM FOR PEGO DEITA NO CHÃO E FINGE DE MORTO.

AS CRIANÇAS QUE NÃO SÃO PEGAS PODEM SALVAR QUEM ESTÁ MORTO, COLOCANDO A MÃO EM QUALQUER LUGAR DO CORPO.

NÃO VALE PEGAR QUEM ESTÁ MORTO OU QUEM ESTÁ SALVANDO.

DEPOIS DE UM TEMPO PODE SORTEAR OUTRO PEGADOR.

PEGA-PEGA DA ONÇA E DO GALO



A GENTE TEM QUE SORTEAR QUEM É A ONÇA E QUEM É O GALO.

AS OUTRAS CRIANÇAS FAZEM UMA CERCA, QUE É UMA RODA. O GALO FICA DO LADO DE DENTRO DA CERCA E A ONÇA FICA DO LADO DE FORA.

A ONÇA TEM QUE PEGAR O GALO, MAS AS CRIANÇAS DA CERCA NÃO PODEM DEIXAR A ONÇA PASSAR. SE TIVER UM BURAQUINHO, A ONÇA PASSA E O GALO PODE SAIR.

SE A ONÇA PEGAR O GALO, A GENTE SORTEIA OUTRA ONÇA E OUTRO GALO.

CURIOSIDADE:

ESSA É UMA BRINCADEIRA TÍPICA DOS ÍNDIOS GUARANI. O NOME ORIGINAL DESSA BRINCADEIRA É “URU E TIUI”.

PEGA-PEGA GAVIÃO E GALINHA



PRIMEIRO A GENTE SORTEIA UM GAVIÃO E UMA GALINHA.
O RESTO DAS CRIANÇAS SÃO OS PINTINHOS.

A GALINHA FICA NO NINHO, OS PINTINHOS NO OUTRO NINHO
E O GAVIÃO NO MEIO.

A GALINHA CHAMA OS PINTINHOS PARA O SEU NINHO E
O GAVIÃO TENTA PEGÁ-LOS.

QUEM FOR PEGO SAI DA BRINCADEIRA E FICA SENTADO.

DEPOIS QUE TODOS OS PINTINHOS RESTANTES ESTIVEREM NO
MESMO NINHO QUE A GALINHA, ELA VAI PARA OUTRO NINHO E A
BRINCADEIRA CONTINUA ATÉ TODOS OS PINTINHOS SEREM PEGOS.

CURIOSIDADE:

ESSA TAMBÉM É UMA BRINCADEIRA INDÍGENA,
PORÉM DOS ÍNDIOS TEMBÉ.

PEGA-PEGA VIRA BICHO



PRIMEIRO A GENTE SORTEIA OS DOIS PEGADORES.
OS PEGADORES CONTAM ATÉ DEZ E CORREM PARA PEGAR.
QUEM FOR PEGO, VIRA ESTÁTUA DE BICHO E SE CANSAR
PODE TROCAR DE ESTÁTUA.

PARA SE PROTEGER DO PEGADOR, É SÓ DAR A MÃO PARA
OUTRA CRIANÇA.

É IMPORTANTE NÃO FICAR DE MÃOS DADAS POR MUITO
TEMPO. TEM QUE CONTAR ATÉ TRÊS E DEPOIS SOLTAR.

CURIOSIDADE:

ESSE PEGA-PEGA FOI INVENTADO PELAS CRIANÇAS DO G4 E
SEUS PAIS, NO NOSSO SÁBADO DE ATIVIDADES.

PEGA-PEGA BICHO



PRECISA SORTEAR O PEGADOR, QUE É O CAÇADOR.

TODO MUNDO É BICHO E PRECISA FUGIR DO CAÇADOR.

QUANDO O CAÇADOR PEGAR O BICHO, QUEM FOR PEGO FAZ O BARULHO DO BICHO QUE ESCOLHEU E VAI PARA JAULA.

A BRINCADEIRA ACABA QUANDO TODO MUNDO É PEGO.

CURIOSIDADE:

ESSE PEGA-PEGA FOI INVENTADO PELAS CRIANÇAS DO G4 E SEUS PAIS, NO NOSSO SÁBADO DE ATIVIDADES.



G4 Tarde – Turma de 2012

Bruno Palhares Garrido
Gustavo Pinazo Samways
João Pedro Nardi Jaime
Lucas Corazza Genioli de Oliveira
Lucas Meirelles Ferreira Peccin
Martin Cardoso de Mello Sasserant
Rafael Fukui
Rodrigo Borguetti Horn
Tomás Gonzalez Victorica
Vinícius Lima Gabionetta Zini
Ana Ladeia Tavares
Beatriz Cortez de Moraes
Bruna Nascente Tessari
Catarina Rodrigues Wickert
Clara Mariani Monteiro
Gabriela Farias Chagas
Giovana Maria Del Bianco Lucas de Oliveira Almada
Maria Luisa Sette
Marianna Marcondes Batista
Nicole Mesquita Herron
Olívia Rubin Severiano
Valentina Tembra Gomes Oliveira



Junho, 2012

Professoras:

Rebeca Schneider Mesquita
Isabela de Souza Meirelles

Atendente:

Ailda Coelho Moura de Oliveira

Orientação:

Lícia Breim Tavares Pedrosa

Cordenação:

Elizabeth Dória Scatolin

Direção:

Heitor Fecarotta



VERA CRUZ

Junho, 2012