

Amarelinha (academia, escada, macaca, sapata)



Primeiro desenhe no chão um diagrama como este aí acima. Quem for jogar fica no inferno e lança uma pedra, mirando no número 1. Se acertar, pula num pé só no número 2 e depois no 3. Em seguida, pula colocando um pé no número 4 e outro no 5 (as asas). Pula de novo com um pé só no número 6 (o pescoço) e pisa com os dois pés no céu (que também é chamada de lua).

Para voltar, faz a mesma coisa, abaixando um pouco no número 2 para pegar a pedra que ficou no número 1, pulando depois para o inferno. Começa tudo de novo, só que dessa vez, tem de mirar a pedra no número 2 e pular num pé só direto no número 3. E assim vai a brincadeira, até que o jogador erre e passe a vez para o próximo companheiro. Quem sai do jogo, quando volta, começa de onde errou.

Você também pode jogar amarelinha sozinho. Quando errar, recomece do número 1.