



CÂMARA DOS DEPUTADOS
GABINETE DO DEPUTADO LUCIANO VIEIRA - PSDB/RJ

PROJETO DE LEI Nº _____, DE 2026
(Do Sr. LUCIANO VIEIRA)

Declara como patrimônio cultural do povo brasileiro o conjunto de brincadeiras tradicionais infantis.

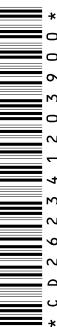
O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Fica declarado Patrimônio Cultural e Imaterial do povo brasileira o conjunto de brincadeiras tradicionais infantis.

Parágrafo único. Entende-se por brincadeiras tradicionais infantis o conjunto de brincadeiras as quais as crianças praticavam nas décadas de 1970, 1980, 1990 e 2000, entre elas:

- I - soltar pipa;
- II - jogar bola;
- III- pular amarelinha;
- IV- jogar bolinha de gude;
- V- rodar pião;
- VI - brincar de pique-esconde e outros piques;
- VII - pular corda
- VIII - pular elástico;
- IX - andar de carrinho de rolemã;
- X - jogar queimado;
- XI - brincar de cama de gato;
- XII - jogar peteca;
- XIII - dançar ciranda;
- XIV - brincar de pau na lata;
- XV - brincar de cinco marias;
- XVI - jogar pingue pongue.

Art. 2º Para fins do disposto nesta Lei, o Poder Executivo procederá aos registros necessários.



Art. 3º O Poder Executivo, através de seus órgãos competentes, apoiará as iniciativas que visem à valorização e divulgação desta cultura, bem como poderá oferecer áreas específicas para que a prática dessas brincadeiras possam continuar ocorrendo no Brasil.

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

As brincadeiras tradicionais infantis podem ser consideradas uma manifestação popular que configura uma profunda fonte cultural. A importância que as brincadeiras tradicionais têm para a cultura popular leva-nos a propor este projeto de lei visando o reconhecimento deste conjunto de brincadeiras como patrimônio cultural e especificamente imaterial do povo carioca. Conforme a Constituição de 1988, em seu art. 216, constituem Patrimônio Cultural brasileiro: Os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira. Em resumo, patrimônio cultural é tudo aquilo que possui significado social e que representa e/ou traduz identidades.

O conceito de patrimônio tornou-se bastante abrangente ao considerar e ao valorizar todos os elementos que dizem respeito à cultura de um grupo e da coletividade. A UNESCO, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, é responsável pela proteção do patrimônio cultural em escala mundial. A partir da Convenção sobre o Patrimônio Mundial, Cultural e Natural, promovida por essa mesma organização, em 1972, os países passaram a compreender a importância de preservar a cultura imaterial. O Patrimônio Imaterial é transmitido de geração em geração e constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana.

As brincadeiras tradicionais infantis de que trata esta proposição são:

Soltar pipa

A pipa é um brinquedo composto de varetas de bambu e papel que é controlado através de um fio e sobe contra o vento no céu.

Jogar bola

A bola é utilizada para o lazer de uma pessoa em diversas ocasiões. Na maioria dos jogos, as jogadas acontecem em função do estado da bola sendo acertada, chutada, ou arremessada pelos jogadores.

Pular amarelinha



Após riscar o desenho do trajeto com “casas” no chão, o primeiro a jogar fica de pé, na frente da casa número 1 e começa jogando uma pedra na casa 1. A casa onde está a pedra não pode ser pisada, é preciso pular por cima dela e então o participante vai pulando num pé só, ou, no caso de ter 2 casas lado a lado, um pé em cada casa, percorrendo as casas até chegar ao “Céu”.

Bolinha de gude

Com um impulso do polegar, atira-se uma bolinha tentando atingir um alvo marcado previamente (triângulo, buraco, etc) ou tomar as bolinhas dos adversários, acertando-as.

Rodar pião

Em uma mão, o jogador segura com firmeza o corpo do pião e com a outra, ele enrola o cordão em toda a sua volta, desde o topo até a ponta final. Depois de enrolar, ele deixa uma sobra do cordão e enrola esse pedaço em volta do dedo indicador. Em seguida, o jogador toma posição e, com um movimento que se assemelha a um "gancho", joga o pião. O movimento, feito com uma espécie de "chicoteio", faz o pião deslizar no cordão e começar a girar assim que bater no chão.

Pique esconde

O objetivo da brincadeira é se esconder e depois se salvar antes de ser encontrado. Uma criança faz a contagem, com os olhos fechados e voltada para a parede, enquanto os outros participantes se escondem. Além do pique esconde existem diversos tipos de pique como o pique pega, pique ajuda, pique alto e etc.

Pular corda

É uma brincadeira coletiva onde uma das extremidades da corda é presa em um poste ou em um portão enquanto um participante fica na outra ponta, batendo. Também é possível que duas crianças, uma em cada extremidade, segurem e batam a corda para que outras pulem. As crianças que estão pulando sobre a corda seguem comandos (com um pé, com dois pés, passar antes que a corda toque o chão) ou o que pede a letra de uma música.

Pular elástico

Para pular ou saltar na brincadeira de elástico, são necessários no mínimo três participantes. As crianças amarram as pontas de uma tira de elástico de aproximadamente três metros de comprimento. Duas crianças, distantes três metros uma da outra, colocam o elástico ao redor de suas pernas, formando um retângulo. O terceiro participante se posiciona ao lado do elástico esticado e pula no vão do retângulo, com uma ou duas pernas. Os pulos são alternados de acordo com sequência estipulada pelos participantes e também de acordo com a movimentação do elástico, que sobe, desce e cruza. Uma canção, ou até mesmo o cantar de uma palavra, dividida sílaba por sílaba, pode determinar os movimentos de quem pula.

Carrinho de rolimã

É um carrinho, geralmente construído de madeira e rolamentos de aço, para a disputa de corridas ladeira abaixo. Ele geralmente é utilizado em descidas asfaltadas e lisas.



A construção de um carrinho geralmente é artesanal, feita com ferramentas simples, como martelo e serrote, e é construído de um corpo de madeira com um eixo móvel na frente, utilizado para controlar o carrinho enquanto este desce pela rua.

Queimado

Queimado é um esporte coletivo em que os jogadores de duas equipes tentam acertar os oponentes com uma ou mais bolas, evitando serem atingidos. O objetivo de cada equipe é eliminar todos os membros da equipe adversária, acertando-os com bolas lançadas.

Cama de gato

É uma brincadeira que consiste em um dos participantes fazer passar entre os dedos um cordão, cordel ou barbante que tem suas pontas ligadas, criando com ele várias disposições ou armações que são transportadas para os dedos de um segundo participante, e que deve se desmanchar com um único lance.

Peteca

Esta brincadeira pode ser jogada em dupla, onde uma fica em frente para outra numa distância de mais ou menos dois metros, ou com mais participantes formando um círculo. Quem começa a brincadeira deve segurar a peteca com uma mão e arremessá-la abaixo para cima com a outra mão, lançando aos outros companheiros de jogo. O jogador seguinte arremessa a peteca passando para o outro sem deixar cair. Quando a peteca cair no chão, na brincadeira com mais crianças, o jogador sai da brincadeira. O ganhador do jogo será quem não deixou a peteca cair nem uma vez.

Ciranda

Uma das cantigas folclóricas mais antigas é a Ciranda, cirandinha. Em roda e de mãos dadas, as crianças cantam e rodam. No final da canção, um colega é escolhido para ficar no meio da roda. A brincadeira termina quando todos os participantes estiverem no centro.

Pau na lata

É jogado entre duas duplas, com dois tacos de pau, duas bolas, duas latas e dois círculos desenhados no chão. O objetivo principal do jogo para a equipe rebatedora é fazer pontos cruzando os tacos no meio do campo, enquanto para a equipe lançadora é tentar derrubar a lata da equipe adversária, assim se trocando de posição com a equipe lançadora.

Cinco Marias

As "cinco Marias" que dão nome a brincadeira são os saquinhos de pano cheios de areia ou arroz. Ela consiste em executar uma sequência de movimentos com os saquinhos. Há várias fases e ganha quem conseguir executar corretamente todas elas. Quem errar perde a vez, tendo que retomar na próxima rodada de onde parou. As cinco Marias são lançadas no chão. A pessoa escolhe uma delas e a joga para o alto. Enquanto essa está no alto ela deve, com a mesma mão, pegar uma das outras quatro que ficaram no solo. Feito isso, deve-se agarrar o saquinho que foi lançado antes que



esse caia no chão. Esse movimento deve ser repetido com os demais saquinhos. Quem conseguir pegar todas passa para a próxima fase.

Pingue-pongue

É um jogo que pode ser jogado por dois ou quatro jogadores e tem regras semelhantes ao tênis de mesa, porém é praticado de forma mais descontraída. É jogado com raquetes de madeira e uma bola que deve ser rebatida para o outro lado da mesa por cima da rede que a divide. No ping pong é possível marcar pontos quando o adversário erra o saque, toca na bola duas vezes seguidas, a bola toca no campo adversário duas vezes consecutivas, a bola toca o lado de madeira da raquete, da rede ou seu suporte.

Esta proposição tem como finalidade valorizar as brincadeiras tradicionais infantis e possibilitar que elas continuem presentes na cultura brasileira, contribuindo para a interação, socialização e desenvolvimento das crianças nos seus diferentes aspectos.

Ante o exposto, solicito o apoio dos nobres pares para a aprovação do presente projeto de lei.

Sala das Sessões, em de 2026.

Deputado LUCIANO VIEIRA - PSDB/RJ

