



BRINCADEIRA ANJO BEM E ANJO MAU

1. Preparação e Papéis

- Divisão de papéis: Três crianças são escolhidas para funções fixas: o Anjo Bom, o Anjo Mau (ou Diabo) e a Mãe (ou Anfitriã).
- As Crianças: O restante do grupo representa as crianças comuns que ficarão sob a proteção da Mãe.
- Escolha dos nomes: Em segredo (geralmente sussurrando para a Mãe), cada criança escolhe o nome de uma fruta, cor ou flor. O Anjo Bom e o Anjo Mau não podem ouvir.

2. A Dinâmica do Jogo (O Diálogo)

O Anjo Bom e o Anjo Mau se afastam. Um de cada vez se aproxima do grupo, batendo palmas ou fingindo bater em uma porta.

- **O visitante bate:** "*Toc, toc, toc*" (ou "*Tum, tum, tum*").
- **A Mãe pergunta:** "*Quem é?*"
- **O visitante responde:** "*É o Anjo Bom*" (ou "*É o Anjo Mau*").
- **A Mãe pergunta:** "*O que você quer?*"
- **O visitante responde:** "*Quero uma fruta*" (ou cor/flor).
- **A Mãe diz:** "*Pode escolher!*"

3. A Tentativa de Adivinhação

- O Anjo da vez diz o nome de uma fruta (por exemplo: "*Morango!*").
- Se **nenhuma** criança tiver escolhido "morango", a Mãe diz: "*Aqui não tem*". O Anjo vai para o final da fila e o outro Anjo tenta a sorte.
- Se **uma** criança tiver escolhido "morango", a Mãe confirma: "*Aqui tem!*".

4. A Perseguição (O Pega-Pega)

- Assim que a Mãe confirma que a fruta existe, a criança que escolheu aquele nome deve **correr**.
- O objetivo da criança é correr ao redor de um circuito combinado (como dar a volta em uma árvore ou ir até um muro) e voltar para a proteção da Mãe.
- O Anjo que adivinhou tenta **capturar** a criança antes que ela retorne.
- Se for capturada pelo Anjo Mau, ela vai para o "Inferno" (um lado do quintal). Se for salva pelo Anjo Bom, vai para o "Céu" (o outro lado). Se conseguir voltar para a Mãe sem ser pega, continua no jogo.

5. Fim do Jogo

A brincadeira termina quando todas as frutas/cores forem adivinhadas. Ganha o Anjo (Bom ou Mau) que conseguir capturar o **maior número de crianças** para o seu lado.