



TEMPO DE BRINCAR

João e Maria

Chico Buarque e Sívuca

Agora eu era o herói
E o meu cavalo só falava inglês
A noiva do cowboy
Era você além das outras três
Eu enfrentava os batalhões
Os alemães e seus canhões
Guardava o meu bodoque
E ensaiava o rock para as matinês

Agora eu era o rei
Era o bedel e era também juiz
E pela minha lei
A gente era obrigado a ser feliz
E você era a princesa que eu fiz coroar
E era tão linda de se admirar
Que andava nua pelo meu país

Não, não fuja não
Finja que agora eu era o seu brinquedo
Eu era o seu pião
O seu bicho preferido
Vem, me dê a mão
A gente agora já não tinha medo
No tempo da maldade acho que a gente nem tinha nascido

Agora era fatal
Que o faz-de-conta terminasse assim
Pra lá deste quintal
Era uma noite que não tem mais fim
E você sumiu no mundo sem me avisar
E agora eu era um louco a perguntar
O que é que a vida vai fazer de mim?

Para ouvir: <https://www.youtube.com/watch?v=OH4HmXYQshs>.

Por que este manual foi criado?



Desde a implantação do *Programa Escola da Família*, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos sempre existiram nas quadras, nos pátios ou nos espaços verdes das unidades escolares. Talvez porque o brincar seja inerente ao homem, talvez porque tenhamos no PEF o eixo cultura ou, ainda, porque seja mesmo a expressão mais primitiva de prazer – a de relacionar-se consigo e com o outro, de forma descontraída e descompromissada.

A criação deste manual vem reforçar o que o PEF já conhece tão bem e qualificar mais ainda o brincar aos finais de semana. Nas páginas que seguem, será possível encontrar conceitos e opiniões de especialistas; conhecer a origem das brincadeiras, bibliografia e sites sobre o tema; constatar que Monteiro Lobato valorizou e eternizou o brincar em sua literatura; descobrir várias pinturas que retratam este universo de brincantes mirins e adultos; assistir ao filme *Território do Brincar*. Além desses assuntos, pesquisamos brincadeiras que viajaram no tempo e permanecem ainda hoje em várias regiões do Brasil e do mundo. Sugerimos atividades que poderão auxiliá-los na organização da programação semanal.

Enfim, o apresentado aqui é um petisco para abrir o apetite dos educadores que, habilidosamente, saberão criar um cardápio recheado de ideias. Temos a certeza de que com a experiência de também terem sido crianças, contribuirão com brincadeiras que costumavam fazer, sabendo trazer aos espaços escolares um clima mágico e alegre, capaz de revitalizar mente, coração e alma.

Grande abraço e...
vamos todos cirandar!!!!

Coordenação Geral
Programa Escola da Família

Algumas palavras sobre o tema



Adriana Friedmann

[...] Vivemos uma diversidade interessantíssima de culturas lúdicas, mas pouco as conhecemos e as partilhamos: o consumo sem fim, cada vez mais massificado, de brinquedos quase que descartáveis quando inúmeros outros vêm ocupar seus lugares; o empobrecimento das brincadeiras e estímulos desmedidos nos bufês infantis que querem reinventar um tempo lúdico artificial; a diminuição do tempo do recreio nas escolas e o gradativo desaparecimento do brincar no cotidiano das crianças, substituído por cursos extra-escolares, são alguns alertas a respeito da situação da infância hoje. [...]

(Prefácio do livro *Criança brincando! Quem educa?*, de Luiza Helena Tannuri Lameirão. 2ª edição. Ed. João de Barro.)

Por que brincar?



Elvira de Souza Lima* fala sobre o assunto:

Brincar é uma prática cultural. Essa afirmação já define a brincadeira como uma necessidade própria da infância, através da qual a criança se humaniza, apropriando-se das formas humanas de comunicação e familiarizando-se com os processos de interação social: ela aprende a ouvir, a esperar a sua vez, a negociar, a defender seu ponto de vista, a rir com as outras crianças, a criar. Brincar envolve emoção e humor, dimensões importantes na relação entre pessoas.

[...]

No passado não muito distante, a criança brincava de modo bastante independente dos adultos, pois ela tomava, por si mesma, as decisões em relação à brincadeira: do que brincar? Com quem? Onde? Quando? Quando começa? Quando acaba? Mudar de brincadeira...

Hoje, nos centros urbanos, com o desenvolvimento complexo da sociedade e as mudanças que esse desenvolvimento acarreta nos modos de vida, a criança brinca cada vez menos. Além disso, a decisão da brincadeira muitas vezes é feita pelos adultos. É importante resgatar a brincadeira como parte integrante da infância.

[...]



A criança brinca para conhecer-se a si própria e aos outros em suas relações recíprocas; para aprender as normas sociais de comportamento e os hábitos determinados pela cultura; para conhecer os objetos em seu contexto, ou seja, o uso cultural dos objetos; para desenvolver a linguagem e a narrativa; para trabalhar com o imaginário; para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem à sua volta e as relações entre os membros de um mesmo grupo.

[...]

A brincadeira infantil é uma forma de perpetuar, para a espécie, as atividades necessárias ao desenvolvimento da infância.

Concluimos, então, que a sobrevivência da espécie humana não é meramente biológica, a sobrevivência é igualmente cultural, mesmo para a sobrevivência biológica dependemos da apropriação das formas de comunicação criadas pela cultura. É pelas práticas culturais que essa apropriação se torna possível.

[...]

Teóricos da escola russa, estudiosos da atividade de brincar, mostraram que é na situação do brincar, que se apresentam à criança as premissas necessárias para o desenvolvimento da memória voluntária, e que a prática do brincar é especialmente efetiva para o exercício dos processos da memória.

(*Brincar para quê?* –de Elvira de Souza Lima, Ed. Inter Alia)

*Elvira Souza Lima é pesquisadora em desenvolvimento humano, com formação em neurociências, psicologia, antropologia e música. Trabalha com pesquisa aplicada às áreas de educação, mídia e cultura.

A escola que deixa brincar



Seis motivos para deixar uma criança brincar livremente

Danilo Mekari

Quando criança, quem nunca se sentiu em um submarino, em uma nave espacial, em um castelo ou em um forte apache apenas com caixas de papelão? Durante a escola, quem nunca esperou ansiosamente o sinal de intervalo para sair da sala de aula e brincar com os colegas no pátio?

Para quem acredita que o recreio é apenas um hiato no cotidiano escolar, é necessário compreender que o tempo de brincar é tão fundamental quanto o tempo de estudar. E que as crianças se desenvolvem enquanto brincam.

[...]

1) Brincar promove o desenvolvimento integral.

O ato de brincar é uma oportunidade educativa que vai muito além dos conteúdos do currículo escolar tradicional. Para Ana Cláudia Arruda Leite, do Instituto Alana, priorizar os momentos lúdicos e livres da criança é possibilitar o seu desenvolvimento em plenitude, além de ser um processo no qual a sociedade se humaniza.

“Qual infância estamos construindo? É comum os pais e educadores reclamarem da falta de tempo, e o brincar é colocado em segundo, terceiro e até quarto plano. As consequências são graves para o desenvolvimento das crianças e, ao final, também

da vida adulta. Não à toa, vemos hoje muita medicalização infantil”, aponta Ana Cláudia, citando o filme *Tarja Branca – A revolução que faltava*.

Para o escocês Andrew Swan, diretor pedagógico do projeto *Spice Kids*, brincar é uma oportunidade da criança conhecer outras pessoas da sua idade e aprender com elas. “É nesse momento que acontece o desenvolvimento social, criativo e emocional.”

Opinião semelhante tem Sirlândia Teixeira, vice-presidente da ABBri (Associação Brasileira de Brinquedotecas). “Quando a brincadeira é livre, a autonomia da criança é favorecida. Isso alimenta o seu desenvolvimento integral: físico, intelectual, emocional e social”, arremata.

2) Está previsto nas leis brasileiras e mundiais.

Há uma série de dispositivos nacionais e internacionais que ressaltam a importância da brincadeira no processo de aprendizagem de bebês e crianças. No Brasil, o *Estatuto da Criança e do Adolescente* estabelece o brincar e o divertir-se como aspecto fundamental do direito à liberdade; já o *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil* (1998) garante “o direito das crianças a brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil”.

No contexto mundial, a *Convenção sobre os Direitos da Criança* da Unicef reconhece, em seu Artigo 31, o direito da criança ao repouso, ao tempo livre e à participação em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade. “No Brasil, porém, é baixa a consciência da importância do brincar e da recreação”, observa Marilene. “Para atender às necessidades do adulto, as crianças brincam em espaços confinados como *shoppings centers* e *playgrounds* de condomínios.”

De acordo com Sirlândia, tais dispositivos não garantem que esse direito seja exercido nas escolas do País.

3) Na escola não se brinca (ao menos livremente).

“Por que não se brinca dentro da escola?”, questiona a vice-presidente da ABBri. “A maioria das instituições de ensino utiliza apenas o horário do intervalo para deixar os alunos brincarem. Isso está errado”, complementa.

Sirlândia lembra que nessas escolas não existe espaço para fantasias infantis – os únicos brinquedos utilizados são os pedagógicos ou educativos para uso didático. “É claro que a brincadeira deve ser segura, mas ela precisa também trazer um desafio para a criança. O educador não precisa ter um objetivo toda vez que a criança for brincar, pois é nesse momento que surge a espontaneidade.”

Para Ana Cláudia, é preciso “repensar o momento do brincar, dando a oportunidade da criança conduzir o seu interesse e seu tempo”. Por meio da metodologia lúdica, a criança aprende naturalmente. “É um espaço em que ela cria, sente e pensa. Não é isso que a escola precisa?”, pergunta Sirlândia, convocando os educadores e pais a exercerem o brincar livre.

“Se a criança já enfrenta desafios para brincar na cidade, imagine a criança deficiente...”, questiona Rudi Fischer, do projeto *Anna Laura Parques para Todos**. Com o objetivo de criar espaços que promovam a acessibilidade social de crianças com deficiência, o projeto criou um parque piloto, que funciona desde o início de 2014, na AACD do Parque da Mooca.

*O Projeto ALPAPATO, Anna Laura Parques Para Todos, foi criado como uma homenagem a Anna Laura Petlik Fischer, uma menina alegre, linda, saudável e inteligente que nos deixou em 30/05/2012. Participam deste projeto várias pessoas, instituições e empresas. O Projeto ANNA LAURA PARQUES PARA TODOS disponibiliza espaços estruturados que proporcionam alegria, integração, motivação para todos, uma vez que é composto por diversos recursos lúdicos que propiciam às crianças com e sem deficiência um momento de troca ao compartilharem as mesmas experiências. Desta forma, as crianças com mobilidade reduzida e/ou alterações sensoriais e intelectuais terão a oportunidade de brincar de forma segura e ampliar experiências motoras, cognitivas e sensoriais, gerando sensações prazerosas que favorecem a melhora da autoestima, promovendo a acessibilidade social, caminho que conduz a uma sociedade sem preconceitos.

4) Brincar é inerente à condição da criança no mundo.

“Quem trabalha com criança naturalmente teria que trabalhar com o brincar.” Essa é a opinião de Paula Selli, do Museu Lasar Segall, instituição que tem promovido a visita de bebês e mães ao seu acervo. Durante as atividades, são trabalhados diversos aspectos do desenvolvimento do ser humano: lazer, diversão, descoberta, liberdade, noção de regras, memória, experimentação, autonomia, socialização, identidade, representação e imaginação. “Ao mesmo tempo em que é uma ação de todos nós, o brincar é inerente à condição da criança e à sua percepção do mundo”, sustenta Paula.

Segundo Ana Cláudia, a brincadeira pode revelar a essência da criança e esse processo deve ser protagonizado mais pela relação com a natureza do que com os brinquedos industrializados. “Defendemos uma infância que tenha tempo para construir seus próprios brinquedos. A natureza é uma grande amiga da criança e possibilita um terreno muito fértil para a imaginação e um brincar ativo”, sugere. “O

brincar é um gesto que diz respeito à condição humana. É a nossa primeira intervenção no mundo.”

5) Brincar é imprevisível e estimula a criança a controlar o seu limite.

Ex-funcionário do *Centro Nacional do Brincar*, na Escócia, Andrew rememora sua infância em cima das árvores, correndo pelos bosques e pulando nos lagos. “Hoje, a criança não tem muitas oportunidades de brincar, pois muitas delas não saem nem do apartamento. Precisamos criar oportunidades, porque elas continuam querendo brincar como antigamente”, ressalta.

O escocês acredita que, de algo natural, a brincadeira passou a ser controlada pelos adultos. “Vivemos em uma sociedade de aversão ao risco, que o entende negativamente – e não como oportunidade. Por isso, vemos a redução de parquinhos e do acesso aos espaços públicos. A minimização dos riscos levou à criação de espaços estéreis e monótonos para as crianças.”

A medicalização excessiva de crianças, um fenômeno cada vez mais comum, provém da falta de contato com a natureza, acredita Ana Cláudia. “Em vez de Ritalina, podíamos dar parques e espaços públicos para as crianças e pensar em maneiras de levar a brincadeira para dentro das escolas”, opina.

Para Andrew, ao ser imprevisível, incerto e novo, o brincar contém naturalmente elementos de risco. “Crianças são atraídas por atividades arriscadas: correr, pular, fazer algo que nunca fizeram, testando o limite de seu controle.”

6) É ferramenta para a construção de uma cidade educadora.

A busca por espaços públicos mais convidativos à população em geral e, especificamente, às crianças, deve ser objetivo de toda a sociedade. “A criança precisa vivenciar o dia a dia da cidade. Ela tem que se sentir em sua casa quando está no espaço público”, sustenta Irene Quintáns, da Red Ocara.

“Contudo, o que vemos é a sociedade se fechando cada vez mais, fazendo com que o espaço para brincadeiras se restrinja ao *playground* ou até mesmo à varanda do

apartamento. Tenho certeza de que, para muitas crianças, brincar na praça é um luxo.”

Para Bruna Leite, do projeto *A Chance to Play*, o brincar é uma importante ferramenta na construção de uma **cultura de paz**, “pois através dele você reforça relações familiares e de amizades. O direito ao brincar fortalece os vínculos comunitários”.

Por fim, Ana Cláudia sugere que as crianças possuem a receita ideal para o surgimento de uma nova relação entre os cidadãos, que preze pela afinidade e compaixão e não pela violência e distanciamento. “A criança ensina nós, adultos, a sermos mais acolhedores da diferença.”

(<http://portal.aprendiz.uol.com.br/2014/11/12/seis-motivos-para-deixar-uma-crianca-brincar-livremente/>)

O adulto que reaprende a brincar



Por que brincar faz bem à saúde (até dos adultos)

Tânia Fortuna defende a brincadeira como importante para o desenvolvimento infantil e tranquilidade adulta.

Cuidar de criança é brinquedo sim! Brincar é uma experiência fundamental na infância. Os adultos que compartilham desses momentos ganham também. Quando brincamos, somos mais humanos do que nunca, garante a professora Tânia Fortuna, especialista* no assunto. São dela os comentários abaixo.

Porque é generoso

O adulto que para e se volta para a infância, dos filhos, dos netos, sobrinhos, enfim, e passa a conhecer a cultura deles, os desenhos animados, as coisas que eles saboreiam, o que apreciam, a gíria, a linguagem com amigos, está sendo generoso. Mas a brincadeira é também generosa com este adulto ao acolhê-lo e dar-lhe a chance de entrar em contato com o novo, com a esperança, com a possibilidade de um mundo reinventado. Cada ser que nasce carrega em si a perspectiva do novo, da mudança. Essa é a riqueza. O contato com novas gerações é o contato com o que está por vir, com aquilo que pode ser recriado, “recreado”.

Porque conecta

A brincadeira tem o poder de integrar nosso eu: quando brincamos, entramos em contato com nossos sentimentos, desejos, impulsos e temores, bem como com nossas capacidades e conhecimentos. Tais componentes do nosso eu, muitos deles contraditórios ou francamente antagônicos, coexistem através da brincadeira. Além disso, entramos em contato com tudo o que não é eu, ou seja, o mundo material, o ambiente, os outros e seus sentimentos, atos e pensamentos. Também entramos em



contato com o passado (nossa bagagem e a dos outros), com o presente (a brincadeira é feita de imediatez) e com o futuro (porque pode nos ligar ao que não existe, “é de mentirinha”).

É ser mais criativo e...

A brincadeira se baseia na criação, na invenção de novos possíveis, na transformação do que não é em algo que pode vir a ser: brincando, posso ser qualquer coisa, enfrentar e viver qualquer coisa, até mesmo aquilo que nem sei o que é e aquilo que sequer existe. Esta é a base para a criação: a instituição do novo; algo que não existe, passa a existir – ao menos mentalmente e, assim, quem sabe, abre caminho para que venha a existir de fato.

... menos individualista

A brincadeira requer o outro, mesmo quando ela é solitária – neste caso, é como se houvesse um outro dentro de nós. Temos que reconhecer o outro na sua diferença e na sua singularidade. Até quando a brincadeira é predatória e altamente competitiva e quando nela predomina o egocentrismo, o fato de exigir um outro para se desenvolver faz com que ela instaure as condições para que se admita a existência de algo além de mim, algo que é alguém de quem eu preciso, tanto quanto este alguém precisa de mim.

Brincar alivia

Uma das informações mais importantes que a brincadeira nos dá de quem brinca é a gestão da angústia. Quando diante de uma realidade difícil de aceitar, inventamos uma outra, ao mesmo tempo que protegemos o ego de alguma coisa muito dura, muito aflitiva e muito exigente. Um exemplo de gestão da angústia, em criança bem pequena, é quando ela brinca de se esconder atrás de uma fralda, fecha o olhinho e abre, fecha e abre, e cada vez que abre aqueles olhinhos, o alívio, a alegria de reencontrar aquela figura da qual ela vinha brincando de se esconder. Por instantes, ela dominou a angústia de perder e experimentou a alegria de recuperar. Se mais velha, ela constrói aquela supertorre com todas aquelas peças, admira e... derruba! Derruba tudo para começar tudo de novo. É a alegria em ver o processo todo e se descobrir capaz de fazer e de gerir seu impulso destrutivo.

Brincar desenvolve

Se observamos as sinapses que ocorrem durante a brincadeira, as conexões que nossos neurônios fazem enquanto estamos brincando, principalmente nos primeiros cinco anos de vida, vamos ver que elas são mais frequentes e numerosas em certas regiões do cérebro, particularmente, no cerebelo, na base do cérebro, zona esta responsável pelo equilíbrio dinâmico, pela nossa destreza motora. Então, uma criança que brinca, especialmente atividades motoras, está estimulando seu cérebro a se desenvolver em níveis de complexidade e com mais diligência e destreza do que uma outra criança que não pratica atividades lúdicas. Outro fator pelo qual é importante

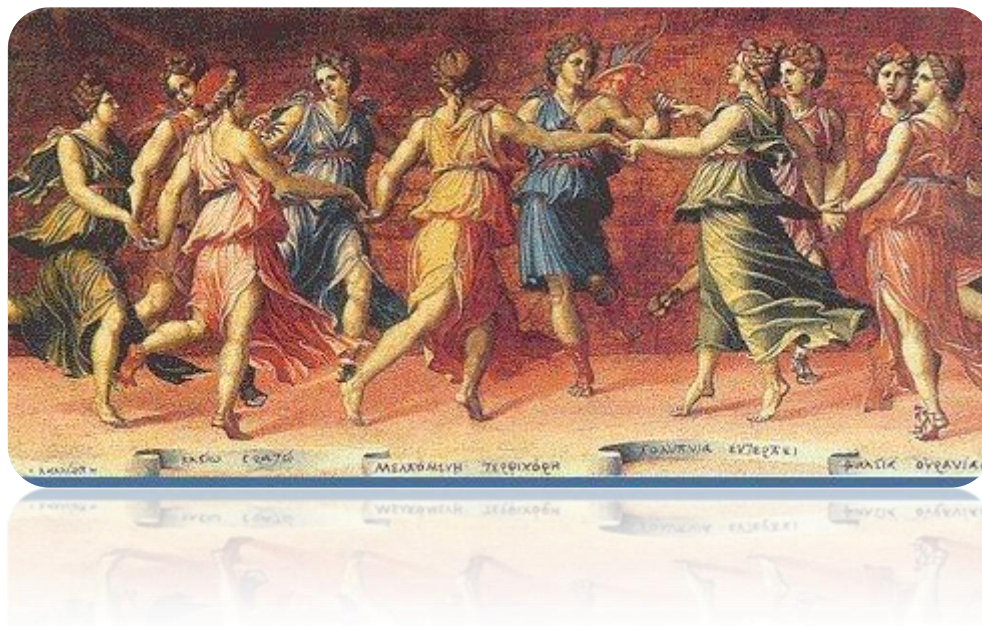
brincar é que as crianças entram no mundo da simbolização: uma coisa passa a ser como se fosse outra, sem ser a coisa em si. É uma revolução para o ser humano. Abre as portas para o desenvolvimento da linguagem, para o raciocínio abstrato mais tarde, para capacidade de representação do sentido mais amplo.

**Tânia Ramos Fortuna é Pedagoga, Especialista em Piaget, Mestre em Psicologia Educacional, professora de Psicologia da Educação da Faculdade de Educação da UFRGS e coordenadora geral do Programa de Extensão Universitária Quem quer Brincar?, da UFRGS.*

(<http://www.clicrbs.com.br/especial/rs/unimedespacovida/19,0,2727461,Por-que-brincar-faz-bem-a-saude-ate-dos-adultos.html>)

Cultura lúdica sempre acompanhou a humanidade

Patrícia Piacentini*



Falar das relações do homem com jogos, brinquedos e brincadeiras é voltar às civilizações da Antiguidade, como egípcia, babilônica, chinesa, asteca, dentre outras, onde já existia uma cultura lúdica. Há registros de brinquedos que eram, na verdade, miniaturas de objetos do universo dos adultos. “O homem brinca porque sua natureza é simbólica. Ele necessita fazer esse trânsito entre o material e o imaterial, de viver o ‘como se’, para se relacionar com a natureza, com o transcendente, consigo mesmo. Ao fazer isso, ele realiza sua essência de ser criativo, produtor e usuário de cultura”, explica Maria Célia Rabello Malta Campos, doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano e presidente da Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri).

Segundo a pesquisadora, bonecas e chocalhos, por exemplo, acompanham a humanidade desde seu início, com sua função e significado, transitando entre o lúdico e o sagrado. “Esses

objetos eram usados (e ainda o são, nas sociedades tradicionais) em rituais xamânicos, como forma de comunicação com o transcendente, para espantar maus espíritos. Por isso, esses brinquedos também eram dados às crianças, como proteção”, esclarece.

Os sentidos do lúdico

Para tratar de cultura lúdica, é preciso entender o significado de conceitos como jogo e brincadeira. A pesquisadora Tizuko Kishimoto, da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP), relaciona brinquedo e brincadeira com criança, o que não deve ser confundido com o jogo, usado por adultos também, mas que comporta muitos sentidos. “Se tomarmos ‘jogo’ como uma ação ou atividade guiada por regras com finalidade em si mesma, recreativa, teríamos problema para designar como jogo as brincadeiras livres ou de papéis”, exemplifica Alvaro Marcel Palomo Alves, doutor em Psicologia e Sociedade e professor da Universidade Estadual de Maringá (UEM).

Alves cita o trabalho do historiador holandês Johan Huizinga (1938), que extrapola as relações entre jogo, história e cultura: “Para ele, a vida cultural do homem emerge a partir do jogo e não o contrário, existindo uma espécie de ‘instinto do jogo’. O jogo é anterior à cultura, mas sem dúvida é recriado e ressignificado por ela”, destaca.

Brincadeiras de casinha, brinquedos de guerra, heróis da televisão, jogadores de futebol etc., enumera o professor, são elementos que encerram em si significados e ideologias, servindo de apoio na construção de sentidos exigidos por jogos simbólicos. “Neste sentido é que ocorre a bidirecionalidade da transmissão cultural, pois a atividade de brincar da criança é estruturada conforme os sistemas de significado cultural do grupo ao qual ela pertence”, diz o professor. O grande equívoco dos adultos que tentam impedir certos conteúdos nos jogos infantis, aponta Alves, é acreditar que a criança que brinca está levando o elemento do jogo “a sério”, confundindo o plano do jogo com a realidade do papel social representado. “Se vírmos um menino no jogo de computador ganhando pontos por brigar na rua (virtualmente), não poderemos transpor o plano do jogo virtual para o real, acreditando que o menino está ficando mais violento porque joga”, demonstra.

Ferramenta de socialização

Os jogos e brincadeiras têm como função a socialização dos grupos, pelo estreitamento dos vínculos entre as pessoas. “As crianças até muito recentemente não dispunham de um tempo e de um espaço exclusivo para brincar. As crianças compartilhavam das mesmas atividades lúdicas dos adultos, pois não existia essa separação tão rígida entre mundo adulto e mundo da criança, entre trabalho e lazer, como temos agora, na era da produção capitalista. O tempo de produzir e o tempo do ócio e do prazer se entremeavam. Vemos que o lugar e a função dos jogos se modificam muito, conforme o processo histórico da sociedade”, diz Campos.

Brincar é a primeira forma de participar e de produzir cultura. “Nas brincadeiras, a criança se expressa, vive sua cultura e a reproduz. Ao brincar, ela dialoga com a sociedade e com o outro, representando as funções dos diferentes papéis sociais do mundo adulto. Ela vai se apropriando de sua cultura e das relações sociais de forma ativa, transformando, recriando, experimentando”, explica Campos.

Até os cinco anos, jogos e brincadeiras são a atividade principal da criança. “Ela brinca com seu próprio corpo, com sua roupa, com o corpo da(o) cuidadora(r) e, sobretudo após os três anos, brinca com os significados”, esclarece Alves. A escola soviética, conhecida como psicologia histórico-cultural, liderada pelo psicólogo bielo-russo Vygotsky (1896-1934), defende que o jogo é a principal zona de desenvolvimento da infância, portanto determinante na evolução psíquica da criança. Cada etapa de desenvolvimento está ligada a uma modalidade de jogo, do bebê ao adulto. “Assim, promover oportunidades de brincar, em todas as idades, é assegurar um desenvolvimento saudável e a plena realização das potencialidades das pessoas”, destaca Campos.

No jogo, afirma Alves, a criança experimenta as possibilidades de ação que a cultura exige, mas sem ter ainda as plenas condições para tal. “Ela não pode dar aulas, dirigir um caminhão

ou pilotar um avião; não tem as condições físicas e cognitivas para tal, mas no jogo ela faz tudo isso. A criança vivencia profunda ansiedade quando se depara com a morte, a violência ou o adoecimento, mas no jogo ela pode sair da passividade perante esses acontecimentos da vida e, de alguma forma, assumir maior controle sobre eles (cuidando de uma boneca doente ou de um irmãozinho)”, explica. Jogos e brincadeiras são determinantes não apenas do aprendizado dos conteúdos escolares, como aprender ciência, matemática ou português, mas principalmente para a formação da personalidade, aponta Alves.

Jogos eletrônicos

Mas será que as plataformas digitais não afastam as crianças e jovens de jogos e brincadeiras e da socialização com os outros? “A geração nascida nas décadas de 1970 e 1980 aprendeu que jogos e brincadeiras são aqueles tradicionais, centrados em regras conhecidas. Mas as gerações 1990 e 2000, principalmente de classe média, aprenderam que a socialização pode acontecer mediada pela tecnologia. Ela aproxima e reinventa uma série de papéis e incrementa o ‘jogo’”. De acordo com ele, os jogos tradicionais são reinventados cotidianamente nos canais de TV por assinatura, como o sucesso de brincadeiras nos desenhos "Pocoyo", "Peppa Pig" e "Galinha Pintadinha".

“Não podemos ver nos jogos virtuais apenas o aspecto do isolamento, mas também de novas formas de socialização, com papéis mais complexos e que merecem ser estudados, pesquisados e utilizados pela sua potencialidade humanizadora”, afirma. “A cultura é viva, contraditória, dialética, e pensar a infância é pensar toda a sociedade”, resume. Alves reforça ainda o papel dos adultos na condução dos jogos: “Se demos ao nosso filho de três anos um *tablet* ou um telefone celular, é óbvio que, pelo seu caráter interativo, ele vai preferir os jogos eletrônicos, mas, se nós inserirmos a criança em outras atividades, ela aprenderá a ter diversão e prazer nelas também”, finaliza.

Já Campos se preocupa com a oferta de jogos eletrônicos e do grande *marketing* em torno deles. Ela aponta ainda outro fator que pode afastar a criança da socialização proporcionada pelo brincar: a falta de espaços para a brincadeira. “As crianças continuam gostando muito de interagir e de brincar juntas livremente. Porém, os espaços seguros e estimulantes para isso estão sumindo de nossas cidades. Eles foram ocupados pela especulação imobiliária e pela falta de compromisso dos gestores públicos com a infância”, alerta. Além disso, é preciso valorizar o tempo lúdico. “O tempo do brincar diminuiu muito. Está ocupado por atividades dirigidas e por tarefas escolares, às vezes excessivas e precoces”.

*Patrícia Piacentini é especialista em desenvolvimento infantil e Terapeuta DIR (Desenvolvimento Diferenças Individuais).

Fonte: <http://pre.univesp.br/cultura-ludica#.VdtkRPIViko>.

A brincadeira na pré-história



De acordo com o *Livro Didático Público de Educação Física*, os jogos e as brincadeiras existem desde a pré-história, e seus registros indicam as mais variadas formas de jogar. Podemos citar aqui, os jogos de expressão utilitária, recreativa e religiosa, que foram encontrados como forma de manifestação da cultura de alguns povos, como nos países da Ásia, da América pré-colombiana, da África, da Austrália, e entre os indígenas de ilhas mais longínquas do Oceano Pacífico. (RAMOS, 1982, p.56)

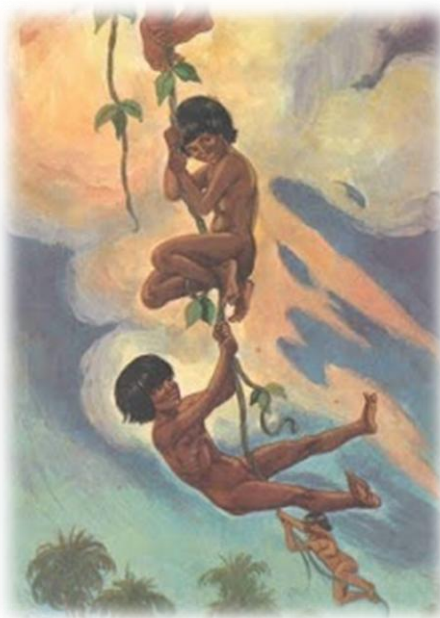
Um bom exemplo de que nossos antepassados brincavam é o jogo do osso, de origem pré-histórica. Ele fez parte da infância de muitos avós e bisavós. Consiste em jogar um objeto para o alto e pegar outro em seu lugar, fazendo um jogo de malabarismo. É comum o uso de pedrinhas e saquinhos no lugar de ossos, que eram utilizados na pré-história.

Fontes:

<http://www.brasilecola.com/cultura/brincadeiras-brinquedos-culturais.htm>.

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1925-6.pdf>.

Brincadeiras indígenas



Brincadeira de índio

As crianças das aldeias adoram se divertir com brincadeiras, jogos e brinquedos muito parecidos com os de meninas e meninos da cidade.

Brincadeira de peteca? Perna de pau? O boliche que os americanos veneram? Quebracabeça? Jogo de dados? Bola de gude? Que coisa antiga! Muito antes de o homem branco chegar ao Brasil, descobrir as terras daqui e achar-se dono absoluto de tudo, as crianças de cor amarela, cabelo preto liso e escorrido, que não falavam português e andavam naturalmente nuas, já brincavam assim. Elas não tinham os recursos que os brinquedos e jogos têm hoje, mas a essência era a mesma. Talvez até melhor. Até hoje, as crianças das aldeias brincam dessa forma.

Uma equipe de pesquisadores da empresa *Origem Jogos Indígenas* rodou por várias tribos e aldeias espalhadas pelo País. Filmou e produziu um documentário.

[...]

A maioria deles é muito parecida com as brincadeiras que você faz no pátio da escola, em casa, na quadra ou no *shopping*. A descoberta só reforça a ideia de que herdamos muita coisa dessa gente, como tomar banho diário, a rede para tirar aquela soneca e a deliciosa tapioca.

Para saber a origem dos jogos, brinquedos e brincadeiras, os pesquisadores visitaram, com autorização da FUNAI, oito aldeias diferentes do País, como a tribo dos kamaiurá, no Alto Xingu, os Bororo da aldeia Meruri e os Pareci da aldeia JM, ambas em Mato Grosso, além dos Terena, da aldeia Cachoeira, em Mato Grosso do Sul.

Logo nas primeiras visitas, os estudiosos perceberam que crianças, jovens e adultos brincavam muito nas ruas das aldeias. O pesquisador Maurício Lima conta que o mais impressionante foi a semelhança da diversão dos índios com jogos comuns aos da sociedade brasileira. Foram descobertas mais de 40 brincadeiras.

Em algumas aldeias eles fazem até apostas, como no caso da Formoso, no Mato Grosso. Em todos os jogos de dados (eles chamam de rifa) apostavam flechas e cestos, mas atualmente preferem os cigarros, canivetes e sabonetes. Antes da pesquisa, se acreditava que as brincadeiras dos índios eram apenas uma forma de passar às crianças ensinamentos de sobrevivência. Um exemplo pode ser visto no uso do arco e da flecha tanto para a caça quanto para se defender.

Agora, sabemos que os índios têm atividades usadas só para passar o tempo – explica o pesquisador.

Na aldeia Meruri, no Mato Grosso, os Bororo já conheciam os jogos de estratégias e as crianças brincam de peteca e com o jogo cama de gato, com desenhos inspirados na cultura deste povo.

Os Canela, no Maranhão, conhecem um quebra-cabeça considerado um clássico pela simplicidade da ideia e engenhosidade da solução. Eles chamam o jogo pelo nome de Ihkã Cahhêc Xá.

Além disso, os pesquisadores registraram nesta aldeia muitas brincadeiras que as crianças da cidade praticam no dia a dia, como pular corda, batalha de pião, perna de pau, estilingue.

Já na aldeia Vendaval, à beira do rio Solimões, no estado do Amazonas, as crianças e adolescentes Ticuna utilizam jogos muito originais e materiais da Floresta Amazônica para criar seus brinquedos. Os campeonatos de bilboquê são muito disputados. O bilboquê é fabricado com castanha de uma fruta encontrada na floresta. No jogo de bola de gude, as regras são as mesmas que conhecemos, mas as bolinhas são feitas de barro e o nome do jogo é nigütaruü.

Os pesquisadores levaram 24 horas em avião e barco para chegar a uma aldeia dos Mayoruna, que fica no vale do rio Javari, na fronteira do Brasil com o Peru, no estado do Amazonas. Esse povo só foi localizado na década de 1970. Conhece brinquedos como o pião, o zunidor e uma espécie de bumerangue, denominado na língua deles

de bincate. As crianças utilizam muito o arco e a flecha no momento em que se preparam para a vida adulta. Os Mayoruna são muito bons caçadores e pescadores.

BOLICHE – chamado de Tidymure pelo povo Paresis, o boliche é praticado só pelas mulheres. No centro da aldeia prepara-se uma pista retangular, de aproximadamente 15 metros de comprimento e 1 metro de largura. Nas duas extremidades são fixados dois pinos de cada lado, feitos com uma haste de bambu e uma semente de milho no topo. A haste é enterrada na areia. No lugar da bola, os Paresis usam a fruta do marmeleiro.

PIÃO – feito com a fruta yuaapong e varinha de bambu, o pião é lançado friccionando a varinha de bambu. Entre os índios da tribo Yawalapti, no Alto Xingu, o brinquedo é produzido com a fruta do tucum e com um furo para produzir o zumbido.

ADUGO – é como os índios bororo, da aldeia Meruri, no Mato Grosso, chamam esse jogo de tabuleiro. Mas eles jogam no chão, com o tabuleiro traçado na areia e usando pedras como peças. Uma peça representa a onça, e as outras 15, os cachorros. A peça que representa a onça é diferente das demais. Trata-se de um jogo de estratégia para dois jogadores, onde um deles atua com apenas uma peça, a onça, com o objetivo de capturar as peças do adversário. A captura é feita de forma semelhante ao jogo de damas. O outro jogador atua com as 15 peças, que representam os cachorros, com o objetivo de encurralar a onça e deixá-la sem possibilidade de movimentação. Jogos semelhantes são conhecidos por serem praticados pelo povo inca, no Peru, e também na Índia e na China. No Peru, as peças representam o puma (onça parda comum nos Andes) e carneiros. Na Índia, tigres e cobras, e na China, senhor feudal e camponeses.

YWA YWA – é um jogo que mostra a grande habilidade do povo Kamaiurá na utilização do arco e da flecha. Um grupo de crianças lança um arco circular feito de fibra de buriti, que rola no chão enquanto outro grupo tenta atingir este arco.

TIPA – desenha-se um círculo na areia, onde se colocam 5 pedrinhas. Dois jogadores se revezam na tentativa de lançar as pedrinhas para cima, usando uma colher de pau de forma a que elas caiam de volta dentro do círculo. Quem deixar uma das pedras cair fora perde a partida.

UI'UI – jogo de habilidade e observação diferente de qualquer outro. Neste jogo, um fio feito com palha de buriti bem afinado é encoberto pela areia e os demais jogadores têm de descobrir em que direção ele se encontra.

RIFA – trata-se de um jogo de dados muito usado nas aldeias do povo Paresis. O dado é esculpido em madeira, tem quatro faces, sendo que apenas uma delas é marcada com um X. As outras faces não têm qualquer desenho. Quando o dado fica com a face

marcada com o X para cima, o jogador tem a chance de vencer a rodada. Mas o adversário sempre tem a chance de conseguir o empate.

PERNAS DE PAU – usa-se madeira local e uma tira de embirra, que serve para fixar dois pedaços de madeira menores onde se apoia o pé. O nó da tira é ajustado de acordo com a altura em que o índio fica apoiado. O brinquedo é chamado de Texware.

PIÃO – feito com a fruta yuaapong e varinha de bambu, o pião é lançado friccionando-se a varinha de bambu. Entre os índios da tribo Yawalapti, no Alto Xingu, o brinquedo é produzido com a fruta do tucum e com um furo para produzir o zumbido.

PETECA – feita com palha de buriti e recheada de folhas de algodão para ficar macia. Em cada aldeia a peteca tem um nome diferente. É conhecida como Popok na aldeia Kamaiurá, Paopao entre os Bororos e Pó-hyhpr para os indígenas Canela.

CAMA DE GATO – neste jogo, chamado de Mojarutap Myrytsiowit, os índios Kamaiurá criam diferentes figuras, demonstrando habilidade manual e originalidade. Eles usam fio de tecido de buriti. As figuras são ligadas à cultura indígena, como morcegos, gaivotas, peixinhos, tucunaré e cobra.

(Fonte: <http://piib.socioambiental.org/c/noticias?id=32330>)

Brincadeiras africanas



Herança africana nas brincadeiras de crianças

Devido ao passado escravista, a diversidade cultural do Brasil está fortemente ligada à cultura africana. A influência na formação do povo brasileiro foi determinante em vários aspectos: ainda que os escravos fossem subjugados pelos brancos, a convivência entre eles era intensa e não havia como evitar a transmissão de crenças, costumes e religiões. Com as **crianças**, não foi diferente. Uma das funções dos filhos de escravos era acompanhar o “sinhozinho” e a “sinhazinha” na hora da diversão, o que acabou consolidando no país diversas **brincadeiras** de origem africana que até hoje são as preferidas de meninos e meninas.

Essas brincadeiras precisam de poucos recursos e são mais conhecidas do que se imagina. Confira algumas delas:

Escravos de Jó

É uma brincadeira de roda guiada por uma cantiga bem conhecida, cuja letra pode mudar de região para região. Para brincar, é preciso no mínimo duas pessoas. Todos têm suas pedrinhas e no começo elas são transferidas entre os participantes, seguindo a sequência da roda. Depois, quando os versos dizem: “Tira, põe, deixa ficar!”, todas seguem a orientação da música. No verso “Guerreiros com guerreiros”, a transferência das pedrinhas é retomada, até chegar ao trecho “zigue, zigue, zá!”, quando os participantes movimentam as pedras que estão em mãos para um lado e para o outro, sem entregá-las a ninguém. O jogador que erra os movimentos é eliminado da brincadeira, até que surja um único vencedor.

Pular corda

Preferida das meninas, tanto na versão tradicional quanto nas versões diferenciadas em que a brincadeira é guiada por alguma cantiga. Além de ser divertida para o lazer, é uma atividade excelente para exercitar o coração e a coordenação motora. Pode ser praticada tanto individualmente quanto em grupo, quando duas pessoas seguram as pontas das cordas e movimentam o instrumento para que um ou mais participantes possam pular. Quem esbarrar na corda sai da brincadeira. Ou simplesmente perde. E a brincadeira prossegue.

Pular elástico

Outra muito apreciada pelas meninas! Para brincar, basta separar pelo menos dois metros de elástico de roupa e dar um nó. É necessário no mínimo três participantes: dois para segurar o elástico e outro para pular. As duas crianças que vão segurar o elástico ficam em pé, frente a frente, e colocam o elástico em volta dos tornozelos para formar um retângulo. Daí, o participante da vez faz uma sequência de saltos: pula para dentro, sobre e para fora do elástico, tentando completar a tarefa sem tropeçar. O grau de dificuldade aumenta ao longo da disputa: o elástico ainda deve subir do tornozelo para o joelho, cintura, tronco e pescoço. Dependendo da altura das crianças, o jogo vai ficando impraticável, mas é o desafio que estimula a brincadeira!

Batatinha frita, um, dois, três

Um participante será o líder e deverá ficar de costas para o resto do grupo. Traça-se uma linha e todo grupo se coloca atrás dela. O líder de costas para o grupo grita: “Batatinha frita um dois três!”, e vira-se rapidamente. Enquanto o líder está de costas dizendo o refrão, o grupo avança sem fazer barulho e para rapidamente antes que o jogador se vire. Quem for pego andando volta para trás da linha. O vencedor será quem chegar junto do líder sem ser percebido.

Macaco disse

Os participantes formam uma grande roda e sentam-se. O macaco então é escolhido pelo grupo. Cada vez que o macaco diz: “Macaco disse que é pra todo mundo pular de uma perna só”, todos os jogadores devem obedecer. De vez em quando o macaco, para confundir, não dá a senha do jogo que é a expressão “Macaco disse”. Quando isso acontecer, os jogadores que fizerem o gesto mandado sairão do jogo. Quem ficar por último ganha.

Chicotinho queimado

Jogo de roda e corrida onde circula um chicotinho que é arremessado nas pernas de quem perde o jogo. Como a brincadeira é a crônica da vida, presume-se que essa brincadeira de alguma forma é alusiva ao castigo que era atribuído aos escravos. O que caracteriza a brincadeira africana é a forma livre de brincar.



Passa-passa

Os jogadores devem estar sentados no chão, em círculo e de pernas cruzadas, com os braços abertos sobre as pernas. Um jogador escolhido deve passar o objeto de sua mão direita para a mão direita do jogador que estiver do seu lado esquerdo; o movimento deve continuar em toda a roda, aumentando cada vez mais a velocidade. Quem deixar o objeto cair vai saindo da roda.

Fontes:

<http://www.ancorador.com.br/recreacao-esporte/brincadeiras-africanas-heranca-africana-nas-brincadeiras-de-criancas>

<http://roseartseducar.blogspot.com.br/2013/07/brincadeiras-de-origem-africana.html>

Brincadeiras europeias



A cultura e o jogo na Educação Brasileira

A educação no Brasil sofreu muitas influências até que fosse formada, e assim influências nos jogos infantis foram surgindo, mas com certeza, a contribuição portuguesa nos jogos brasileiros foi de total importância. Em virtude da ampla imigração que aqui chegava, fica difícil afirmar as contribuições específicas de cada raça nos jogos tradicionais infantis no Brasil.

A pesquisadora Kishimoto*, que escreve sobre o assunto há muito tempo, acredita que foi por intermédio dos portugueses que se divulgou, aqui no Brasil, o papagaio de papel, conhecidos até então na Europa e América. Esse jogo é chamado pelos portugueses de estrela, raia, arraia, papagaio, bacalhau ou gaivotão; os brasileiros deram o nome de gaio, curica, pipa, cafifa, pandorga, arraia, quadrado e raia. Aqui no Brasil, é interessante salientar que dependendo da região, este jogo recebe um nome diferente.

A colonização portuguesa contribui com jogos tradicionais populares no mundo inteiro como o jogo dos saquinhos, amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros. Tais brincadeiras permanecem até os dias atuais em nossa cultura. Muitas se preservam em sua estrutura inicial, porém outras se modificaram com o passar da história. A influência portuguesa repercutiu também nos versos, adivinhas e parlendas.

[...]

Muito temos a agradecer a Portugal, pela influência da cultura, religião, língua e origem dos jogos de nossas crianças.

Amarelinha

De origem francesa, a amarelinha chegou ao Brasil e rapidamente se tornou popular. A brincadeira consiste em um desenho formado por blocos numerados de 1 a 9, com semicírculos nas extremidades e é jogada com uma pedrinha que deve respeitar as paredes de cada bloco.

Pipa

Cerca de 1000 anos antes de Cristo, a pipa era utilizada como forma de sinalização, mas ao chegar ao Brasil, trazida pelos portugueses, a pipa tornou-se somente uma forma de diversão. Ela voa pela força dos ventos e é controlada por uma corda que permite ao condutor deixá-la cada vez mais alta ou mais baixa.

Ciranda

A famosa dança infantil, de roda, conhecida em todo o Brasil, teve origem em Portugal, onde era um bailado de adultos. O semelhante a ela é o fandango, baile rural praticado até meados do século XX, no interior do Rio de Janeiro (Parati) e São Paulo, em que homens e mulheres formavam rodas concêntricas, homens por dentro e mulheres por fora. Os versos que abrem a ciranda infantil são conhecidíssimos ainda hoje: "Ciranda, cirandinha/ Vamos todos cirandar/ Vamos dar a meia volta/ Volta e meia vamos dar". De resto, há variações regionais que os complementam como "O anel que tu me deste/ Era vidro e se quebrou./ O amor que tu me tinhas/ Era pouco e se acabou".

Cabra-Cega

O terreno deve ser plano e limpo, de preferência sem buracos. Número de participantes: vários. A cabra cega tenta apanhar os outros jogadores e identificá-los pelo tato. Põe-se uma venda em um jogador para ser a cabra-cega. Os outros jogadores andam à sua volta tocando-lhe, mas sem se deixarem apanhar nem irem para muito longe. Quando um jogador é apanhado pela cabra-cega não pode falar porque deve ser identificado pelo tato. Se pego, o jogador apanhado passa a ser a cabra-cega.

***Tizuko Morchida Kishimoto**

Atua no campo da educação infantil, focalizando estudos sobre formação de professores, propostas pedagógicas, história e políticas públicas, museu e brinquedoteca, letramento e o brincar. Produz materiais pedagógicos destinados a professores e a comunidade em geral, para educação de crianças cegas (braillevirtual, lupa), organiza e mantém curso à distância para formar profissionais para atuar em brinquedotecas e disponibiliza, gratuitamente, materiais digitais para os interessados na ludicidade. Tem utilizado recursos da pesquisa-ação para envolver profissionais da rede pública de São Paulo para melhorar a qualidade da práxis e da discussão das Pedagogias da Infância. Mantém grupo de pesquisa no Brasil, em rede com grupos internacionais para discutir a infância, as pedagogias, entre os quais, a Universidade do Minho. Relaciona-se com grupos de pesquisadores em Parmal, Itália e, na França, com a Universidade Paris 13 para estudar as especificidades do brincar e da infância. Especializa-se no campo dos jogos e brincadeiras, mantendo contato com pesquisadores do International Toy Research Association. Entre outros interesses pesquisa a cultura da infância em diferentes países, dentre os quais o Japão, a França e Portugal. (Fonte: Currículo Lattes)

Ideias para brincar junto



As ideias aqui apresentadas são apenas um aperitivo das inúmeras possibilidades de brincadeiras que poderão ser organizadas no *Programa Escola da Família*. Cada escola descobrirá por si mesma quais farão parte de sua programação.

- Estações do brincar.
- Um quintal para brincar.
- Pais brincantes.
- Brincadeiras de outras gentes (imigrantes).

Ideias para brincar junto – vamos a elas!

ESTAÇÕES DO BRINCAR



No pátio, na quadra ou na área verde da escola, serão organizadas várias estações de brincadeiras.

Exemplos de estações: roda, jogo de peteca, jogo de bola de gude, amarelinha, pula corda, lencinho atrás, passa anel, calçadinha de ouro, está quente está frio, mãe da rua, estátua etc. As crianças, em sistema de rodízio, experimentarão todas as brincadeiras.

UM QUINTAL PARA BRINCAR



Se a escola tiver área verde, este “quintal” poderá ter: balança de pneu ou de madeira; gangorra; cantos para brincar de casinha, boneca, vendinha, escolinha, hospital, de carrinho; pipa; bolinha de sabão etc.

PAIS BRINCANTES



Pais e filhos poderão jogar e brincar de: esconde-esconde, queimada, xadrez, ludo, taco, corrida de saco, jogo de varetas etc.

BRINCADEIRAS DE OUTRAS GENTES



Como se divertem as crianças de outros países?

Japão: o jô-quem-pô é muito popular neste país. As crianças brincam como aqui, fazendo gestos que representam papel, pedra ou tesoura. A diferença é que lá do outro lado do mundo elas gritam "jan-ken-pon!".

Alemanha: uma brincadeira que é muito popular entre as crianças alemãs parece-se com o nosso esconde-esconde, mas ao avesso. Neste jogo, apenas uma criança se esconde e todas as outras procuram. Quem encontra a criança escondida fica junto com ela no esconderijo, que vai se enchendo até sobrar uma só criança, que será a próxima a se esconder.

Itália: no jogo "mora", duas pessoas escondem as mãos atrás das costas e ficam de frente uma pra outra. Elas devem escolher uma quantidade de dedos para mostrar, ao mesmo tempo em que tentam imaginar quanto daria a soma de seus dedos com os do outro jogador. Juntas, mostram os dedos e gritam o número que pensam que é a soma. Quem acertar vence.

Egito: em uma brincadeira típica deste país, as crianças formam um círculo. Alguém inicia o jogo provocando o companheiro do lado com cócegas, caretas, mímicas... Como num telefone sem fio, os participantes vão provocando quem está ao seu lado, e assim por diante. Quem fizer barulho, perde o jogo e deve sair do círculo, até sobrar apenas o vencedor.

Taiwan: num dos jogos preferidos das crianças deste país, a primeira coisa a fazer é escolher quem é a galinha, a águia e os pintinhos. A águia deve tentar pegar os pintinhos, enquanto a galinha tenta defendê-los. O primeiro pintinho que for apanhado vira a águia na próxima rodada.

Colômbia: as crianças gostam de uma brincadeira que também temos aqui. Alguém joga a bola para o alto e grita o nome de outra criança. Esta deve tentar agarrar a bola o mais rápido possível, enquanto o resto da garotada sai correndo. Assim que estiver com a bola nas mãos, a criança grita "Pare!", e as outras devem parar de correr. Aí a que está com a bola dá três passos até a criança mais próxima e tenta acertá-la.

Austrália: "Que horas são, Seu Lobo?"

Uma criança será o lobo e ficará de costas para as outras, afastada cerca de 15 metros. As outras crianças começam a perguntar que horas são ao lobo. O número de horas dito pelo lobo é o número de passos que as crianças devem dar em sua direção. Assim, cinco horas são cinco passos, oito horas são oito passos. Quando as crianças estiverem bem perto do lobo, ele se vira e diz: "Hora do jantar!" e tenta pegar as outras crianças. Quem for pego será o próximo lobo.

África: Gana - Da Ga

Uma área do chão será marcada para ser a casa da serpente. A criança que será a serpente ficará dentro de sua casa e as outras crianças circulam pelo espaço restante e chamam a serpente. A serpente deve sair e tentar pegar as crianças. Quando agarra alguma, essa fará parte da serpente e volta para a casa com ela de mãos dadas. E assim vai sucessivamente; a serpente vai aumentando de tamanho à medida que pega mais crianças. Se durante a correria a serpente romper-se, as crianças que a formam devem voltar correndo para sua casa.

Fontes:

<http://criancas.uol.com.br/especiais/ult2631u2.jhtm>

<http://vamoscontar.ibge.gov.br/atividades/educacao-infantil/8204-brincadeiras-do-mundo.html>

Ideias que valorizam o brincar



Em torno do tema Brincar, educadores, pais, alunos e pessoas da comunidade descobrirão atividades paralelas que enaltecerão a brincadeira e a ludicidade. Tais como:

- Oficina de criação de brinquedos (liderada por alguém da comunidade: pai, avô, mãe etc.).
- Oficina de criação de jogos.
- Feira de troca de brinquedos.
- Desenhos infantis que viram bonecos.
- Exposição de brinquedos antigos e de crianças de outras épocas brincando.
- Oficina de conserto de brinquedos.
- Quando o personagem vira boneco (contação de história seguida de oficina de criação de boneco).
- Exibição de filme (*Tarja Branca*, *Território do Brincar* etc.).
- Oficina de criação de instrumentos musicais para: banda, fanfarra, escola de samba etc.

Ideias que valorizam o brincar – vamos a elas!

OFICINA DE CRIAÇÃO DE BRINQUEDOS



Serão ensinadas técnicas de confecção de brinquedos, tais como: boneca, roupa de boneca, carrinho, pipa, carrinho de rolimã, pião, bilboquê, fantoche, barquinho, bola de meia etc. Materiais recicláveis poderão ser utilizados. O importante é que sejam lideradas por pais, avós, tios ou por outras pessoas da comunidade.

Site para consulta: <http://www.mundodastribos.com/brinquedos-reciclaveis-como-fazer.html>

A collection of colorful, handcrafted paper food items arranged on a light-colored table. The items include a yellow pizza with red toppings, several sandwiches with various fillings like lettuce, cheese, and meat, and ice cream cones with different colored cones and toppings. There are also some small, square-shaped items that look like cookies or crackers. The background shows some books and other items on a shelf.

Sites para consulta:

<http://somentecoisaslegais.com.br/geral/brinquedos-reciclados>

FEIRA DE TROCA DE BRINQUEDOS



A feira será uma excelente oportunidade para que as crianças revejam os brinquedos que têm em casa e escolham aqueles que gostariam de colocar à disposição para troca. Ao participarem de uma feira de troca, têm a oportunidade de aprenderem a “negociar”, percebendo a possibilidade de conseguirem outros brinquedos, sem a necessidade de comprar, de consumir. Isso é um exercício de educação financeira e de autocontrole.

DESENHOS INFANTIS QUE VIRAM BONECOS



A ideia é genial, pois as crianças poderão ver seus desenhos materializados em bonecos. Esta oficina precisa de alguém com noções de costura para ensinar algumas etapas: a fazer o molde, a rechear o brinquedo, a costurar e a dar o acabamento final.

Materiais como: retalhos, linhas, agulhas, botões, novelos de lã, miçangas, estopa, espuma etc. deverão ser providenciados previamente.

Uma exposição poderá ser organizada com tudo o que foi criado. O desenho deverá ser exposto ao lado do boneco.

**EXPOSIÇÃO
BRINQUEDOS ANTIGOS
FOTOS DE CRIANÇAS DE OUTRAS ÉPOCAS BRINCANDO**



A exposição será uma bela chance para que conheçam brinquedos e brincadeiras de outras épocas. Ela poderá envolver alunos e pessoas da comunidade, que poderão contribuir trazendo para a escola tais objetos. Será interessante que sejam expostos com uma pequena legenda.

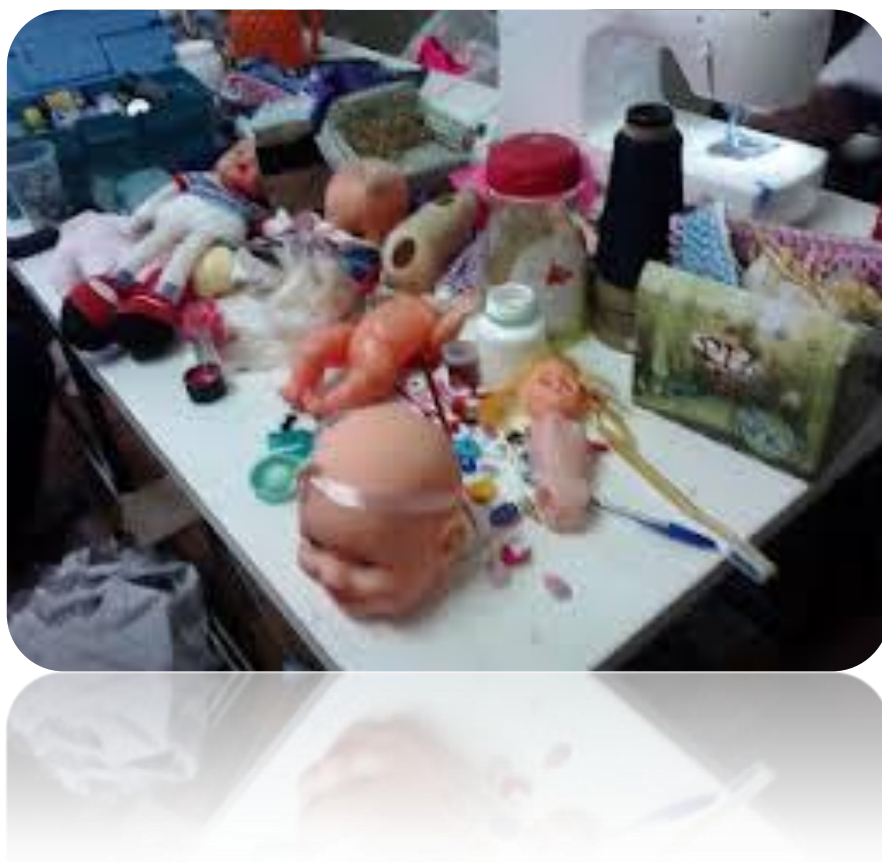
Exemplo (brinquedo):

Boneca de louça de Dona Vera, avó da aluna Cristina Veiga (6ª série A).

Exemplo (foto):

Bisavô do aluno Juliano Costa Marques brincando de aro (empurrando aro de bicicleta com um pedaço de arame).

OFICINA DE CONSERTO DE BRINQUEDOS



Técnicas de conserto de brinquedos poderão ser ensinadas. Embora seja um ofício em extinção, se houver na região alguém que trabalhe com isso, poderá ser convidado a realizar esta oficina.

QUANDO O PERSONAGEM VIRA BONECO



Realiza-se, primeiramente, uma sessão de contação de histórias, faz-se um bate-papo a respeito, depois se escolhe quais personagens virarão bonecos. Esta oficina precisa de alguém com noções de costura para ensinar as etapas: fazer o molde, rechear o brinquedo, costurar e dar acabamento final. Materiais como: retalhos, linhas, agulhas, botões, novelos de lã, miçangas, estopa, espuma etc. deverão ser providenciados previamente.

Uma exposição poderá ser organizada com tudo o que foi criado. O livro deverá ser exposto ao lado dos bonecos. Cada boneco deverá apresentar o nome do respectivo personagem.

OFICINA DE INSTRUMENTOS MUSICAIS



Os instrumentos serão confeccionados com materiais recicláveis e deverão receber um acabamento bem caprichado. Antes de oferecer a oficina ao público, providencie tudo o que será necessário. Depois organize uma bandinha ou uma escola de samba.

Sites para consulta:

https://www.youtube.com/watch?v=htlwHMCT_Ew

https://www.youtube.com/watch?v=o2oQds05PMk&index=6&list=RDhtlwHMCT_Ew

EXIBIÇÃO DE FILME
(*Tarja Branca, Território do Brincar etc.*)



Após a exibição do documentário, abrir o tema para discussão, focando aspectos como tais:

- Com o que é possível identificar-se quando se assiste a este documentário?
- Brincar é importante? Por quê?
- Brincar é coisa exclusiva de crianças?
- As crianças de hoje e o brincar.
- Na minha época eu brincava de...
- Como são as brincadeiras em meu bairro/cidade.
- Brincadeiras como marcas culturais.
- Outros aspectos.

Acesso a vídeos do filme-documentário, *Território do Brincar*:

<http://territoriodobrincar.com.br/videos/>

Acesso a vídeos do filme-documentário, *Tarja Branca*:

<https://www.youtube.com/watch?v=Yls6vrqwtCg>

<https://www.youtube.com/watch?v=MkGvhgDKa8g&list=PLGFNzkHRZ6KRjo-ojuJyMUASD8sZ-oBV7&index=10>

https://www.youtube.com/watch?v=VdHxf_JWT9A&list=PLGFNzkHRZ6KRjo-ojuJyMUASD8sZ-oBV7&index=5

Outras possibilidades para consulta

BRINCADEIRAS E VÍDEOS:

<https://www.youtube.com/watch?v=c5uMtTjPp9c>

<http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/regioes/centro-oeste/>

<http://deniseludwig.blogspot.com.br/2013/10/pinturas-de-brincadeiras-e-jogos-de.html>

<https://vaipraruamenino.wordpress.com/>

Monteiro Lobato – um homem que soube valorizar o brincar



Monteiro Lobato para ler, contar, cantar e encantar

Para contribuir com a formação de cidadãos conscientes da sua origem, que conheçam, valorizem nossa literatura e cultura, é preciso articular o reconhecimento do legado cultural brasileiro como patrimônio nosso.

Abordagens sobre procedimentos de leitura e contação de histórias para crianças pequenas afirmam que os clássicos infantis são lidos e apresentados diversas vezes e poucas vezes Monteiro Lobato é apontado.

Monteiro Lobato deu para seu público – a criança- leitora – o que tinha de melhor: sua graça irreverente, suas histórias emocionantes, seu conhecimento cutucador, seus personagens imprevisíveis, sua mistura fantástica do real com o imaginário, sua crença na liberdade.



Lobato e os clássicos da literatura

Desde criança Monteiro Lobato gostava de ler e de escrever. Seu amor pelos livros surgiu quando descobriu a biblioteca de seu avô, o Visconde de Tremembé, com quem foi morar após a morte de seus pais, quando tinha 12 anos de idade.

Lobato passou a infância no Vale do Paraíba, onde nasceu no dia 18 de abril de 1882. Ainda jovem morou em São Paulo para estudar na Faculdade de Direito do Largo de São Francisco.

Já formado, casou-se em 1908 com Maria da Pureza de Castro Natividade, a quem chamava de Purezinha, e mudou-se para a cidade de Areias, também no interior de São Paulo. Trabalhou ali por pouco tempo como advogado e promotor público, pois logo herdaria a fazenda de Buquira, que tentou transformar em um empreendimento lucrativo. Mas como as terras estavam esgotadas e não produziam como ele desejava, voltou para a capital e não parou um minuto. Atuou como jornalista, foi dono de uma revista e fundou editoras de livros. Viajou para os Estados Unidos, em 1927, onde assumiu o posto de adido comercial no Consulado do Brasil, em Nova York. De volta ao País em 1931, investiu na indústria siderúrgica e no petróleo, abrindo companhias de perfuração de poços. Nos momentos de lazer, gostava de pintar, tirar fotografias e jogar partidas intermináveis de xadrez.

Com o nascimento dos filhos, Monteiro Lobato percebeu que faltavam boas histórias para as crianças brasileiras. Em geral, o que havia eram traduções de livros estrangeiros, difíceis de ler e ambientadas em cenários muito diferentes dos nossos. Pensando nisso, ele inventou o Sítio do Picapau Amarelo, em 1920, e teve a ideia de adaptar contos de fadas e clássicos da literatura. Recontou as fábulas de La Fontaine e Esopo, as aventuras de Peter Pan, Hans Staden, Dom Quixote, os mitos do Minotauro e de Hércules, o herói grego. Com esses livros, Lobato trouxe para nossos leitores o que havia de melhor na Literatura Universal.



Sugestão de atividades a partir de algumas obras de Monteiro Lobato

✓ Fábulas

Carneiros unidos contra uma raposa, um burro metido a juiz e um macaco que passa a perna no gato. Estes e outros animais povoam as páginas deste livro que reúne fábulas recontadas por Monteiro Lobato. Narradas por Dona Benta, as fábulas são acompanhadas das perguntas e críticas inteligentes da turma do Sítio do Picapau Amarelo e dos comentários curiosos da Emília.

Atividades

As fábulas narram histórias em que os animais falam, têm características humanas e costumam enfrentar situações de confronto, perigo ou desafio.

- Orientar as crianças a fazer uma leitura dramatizada da fábula.
- Os leitores poderão se caracterizar, confeccionando máscaras e vestimentas dos animais protagonistas.
- As crianças poderão assistir a vídeos de fábulas.

Abaixo, alguns vídeos disponíveis on-line:

A Tartaruga e a Lebre

<http://www.youtube.com/watch?v=D7LiHXQX8V8&p=A40F406DA8D34773&index=49&playnext=2>

A Cigarra e a Formiga

http://www.youtube.com/watch?v=_EvYa7sHd8r&p=A40F406DA8D34773&index=50&playnext=1

A Raposa e a Dona Corvo

<http://www.youtube.com/watch?v=oZho23BDcFA&p=A40F406DA8D34773&index=50&playnext=1>

Sites com sugestões de outras fábulas

<http://revistaescola.abril.com.br/leitura-literaria/era-uma-vez-fabulas.shtml>

<http://sitededicas.uol.com.br/cfab.htm>

Histórias de Tia Nastácia

Depois de pesquisar e escrever sobre o Saci, Monteiro Lobato reuniu o melhor das fábulas clássicas com os mais conhecidos contos do folclore brasileiro.

Quem inventou as histórias de João e Maria, da raposa faminta, de Manoel da Bengala ou do pulo do gato? Elas fazem parte do folclore. São relatos, casos, superstições e ditados que o povo repete de geração em geração, dos pais para os filhos. Recebem pequenas modificações aqui e ali até serem recolhidas pelos escritores e entrarem para livros como este.

Tia Nastácia sabe contar casos como ninguém. Neste livro, ela vai revelando aos moradores do Sítio do Picapau Amarelo todas as histórias que ouviu de seus pais quando era criança. Sentada na varanda da casa de Dona Benta, ela deixa todo mundo deslumbrado com a sua memória. Quando termina uma história, Pedrinho, Narizinho e Emília fazem comentários que deixam as narrativas ainda mais divertidas.

Tia Nastácia conta diversas histórias do folclore. Aliás, o próprio Monteiro Lobato irá explicar tudo no primeiro capítulo do livro **Histórias de Tia Nastácia**. Leia este capítulo e depois responda ao que se pede.

Atividades

“Pedrinho, na varanda, lia um jornal. De repente parou, e disse à Emília, que andava rodando por ali:

— Vá perguntar à vovó o que quer dizer folclore.

— Vá? Dobre a língua. Eu só faço coisas quando me pedem por favor.

Pedrinho, que estava com preguiça de levantar-se, cedeu à exigência da ex-boneca.

— Emilinha do coração – disse ele —, faça-me o maravilhoso favor de ir perguntar à vovó que coisa significa a palavra folclore, sim, teteia?

Emília foi e voltou com a resposta.

— Dona Benta disse que folk quer dizer gente, povo; e lore quer dizer sabedoria, ciência. Folclore são as coisas que o povo sabe por boca, de um contar para o outro, de pais a filhos — os contos, as histórias, as anedotas, as superstições, as bobagens, a sabedoria popular etc. e tal. Por que pergunta isso, Pedrinho?

O menino calou-se. Estava pensativo, com os olhos lá longe. Depois disse:

— Uma ideia que eu tive. Tia Nastácia é o povo. Tudo que o povo sabe e vai contando um para o outro, ela deve saber. Estou com o plano de espremer Tia Nastácia para tirar o leite do folclore que há nela.

Emília arregalou os olhos.

— Não está má a ideia, não, Pedrinho! Às vezes a gente tem uma coisa muito interessante em casa e nem percebe.

— As negras velhas – disse Pedrinho – são sempre muito sabidas. Mamãe conta de uma que era um verdadeiro dicionário de histórias folclóricas, uma de nome Esméria, que foi escrava do meu avô. Todas as noites ela sentava-se na varanda e desfiava histórias e mais histórias. Quem sabe se Tia Nastácia não é uma segunda Tia Esméria?

Foi assim que nasceram as Histórias de Tia Nastácia.”

1. Podemos encontrar vários motivos pelos quais Lobato escolheu Tia Nastácia para contar as histórias folclóricas. Vamos enumerá-los?
2. Com seus amigos, participantes do PEF, pesquise junto a seus parentes, pessoas idosas, vizinhos etc., histórias “ou causos” interessantes. Transcreva esses “causos” e forme o **Livro de Histórias Folclóricas** de sua turma.
3. Cite exemplos do “falar caipira” de Tia Nastácia. A Língua Portuguesa falada pela Tia Nastácia é incorreta?

Reinações de Narizinho

Reinações de Narizinho é o primeiro volume de uma série que tem o Sítio do Picapau Amarelo como referência geográfica para as aventuras dos personagens lobatianos, assim como nas obras Caçadas de Pedrinho e O Picapau Amarelo. Um Sítio brasileiríssimo, com um cenário inusitado, onde tudo era possível acontecer e muitos personagens encantados eram convidados a aparecer. O Sítio era isolado do mundo, refugiado em uma civilização ideal, onde todos eram protegidos de tudo, e havia sempre uma disponibilidade para entrar no jogo do “faz de conta”, pois não havia preocupações com a produção, pois lá ninguém trabalhava, exceto Tia Nastácia. É nesse Sítio que a fantasia e a realidade se misturam o tempo todo, na maior das brincadeiras e gostosuras – (Abramovich - 2005). Nele tudo é descrito vivamente e de modo rápido. No Sítio do Picapau Amarelo, não existe diferença entre realidade e fantasia.

A obra infantil de Lobato caracteriza-se pela vontade de libertação. Moralismo convencional e sugestões religiosas foram aí abolidos. Lobato, antes de mais nada, louva a vida. Seus livros acreditam na inteligência das crianças. Não será difícil descobrir nesses textos em prosa uma filosofia de vida.

O Sítio de Dona Benta foi-se tornando famoso tanto no mundo de verdade como no chamado de mentira. O mundo de mentira, ou Mundo da Fábula, é como a gente grande costuma chamar a terra e as coisas do País das Maravilhas, lá onde moram os anões e os gigantes, as fadas e os sacis, os piratas como o Capitão Gancho e os anjinhos, como Flor-das-Alturas. O Mundo da Fábula não é realmente nenhum mundo de mentira, pois ele existe na imaginação de milhões e milhões de crianças.

O livro ***As Reinações de Narizinho***, escrito em 1931, faz parte das aventuras da famosa turma do Sítio do Picapau Amarelo, a mais famosa criação do autor Monteiro Lobato. Na realidade, trata-se do primeiro livro da série que o autor escreveria sobre o sítio. Portanto, é nesse livro que somos apresentados a alguns dos personagens clássicos que vivem no Sítio: **Emília**, a boneca de pano que fala; a bondosa **Tia Nastácia**; os primos **Pedrinho e Narizinho** e sua avó **Dona Benta**; o **Visconde de Sabugosa**, um brinquedo feito de sabugo de milho, que faz as vezes de um erudito; **Rabicó**, um leitãozinho protegido por Narizinho. Gordo e rosado, é o último de sete leitõezinhos. Guloso e poltrão, concorda em casar-se com Emília; **Burro Falante**, animal sábio vindo do País das Fábulas, onde todos os animais têm o dom da fala. Foi resgatado das garras do leão pelo pessoal do sítio; **Príncipe Escamado**, um peixinho que é o soberano do Reino das Águas Claras. Conhece Narizinho às margens do ribeirão. E o **Doutor Caramujo**, o médico da corte do Reino das Águas Claras, é renomado por suas pílulas milagrosas que curam todas as doenças.

O livro *As reinações de Narizinho*, na realidade, traz uma coleção de pequenas histórias individuais, que conta as aventuras da turma. O nome real da Narizinho do título é Lúcia, mas ela é apelidada por todos de narizinho por seu nariz arrebitado.

Resumo de *As Reinações de Narizinho*

Apesar da maioria das aventuras se passarem no próprio Sítio do Picapau Amarelo, em alguns momentos Narizinho e seus amigos se aventuram por outros espaços,

como o Reino das Águas claras, onde conhecem o Príncipe Escamado. Na realidade, o Reino das Águas Claras fica no ribeirão que passa pelo sítio, mas para Narizinho e Emília é um mundo novo e mágico.

Justamente em uma dessas aventuras mágicas, a boneca Emília aprende a falar: ela recebe uma pílula mágica do Doutor Caramujo e torna-se a boneca falante – não apenas da língua das pessoas, mas também da língua das abelhas e das formigas.

A dona de Emília, Narizinho, começa a imaginar que seja melhor arranjar um casamento para a boneca. Acontece o enlace de Emília com Rabicó, o porquinho que Pedrinho e Narizinho dizem ser marquês – e assim, ao casar-se com ele, Emília torna-se a Marquesa de Rabicó.

Outro casamento aproxima-se: o Príncipe Escamado está apaixonado por Narizinho, e deseja casar-se com a menina. Mas na cerimônia, acaba dando tudo errado porque Rabicó come a coroa, na realidade uma rosquinha de polvilho.

Depois, os amigos do Reino das Águas Claras vão visitar a turma no Sítio, onde mais confusões acontecem: entre elas, a Miss Sardine acaba na panela da Tia Nastácia. Em outra ocasião, os personagens dos contos de fadas, como Branca de Neve, Cinderela, Aladim e o Gato de Botas vão visitar o Sítio, para deleite de Narizinho e Pedrinho.

Há ainda outro personagem de contos tradicionais que aviva as aventuras da turma do Sítio do Picapau Amarelo. Após ouvirem a história de Pinóquio, de Dona Benta, eles decidem criar um irmão para ele de madeira nacional. Assim nasce o João Faz de Conta, irmão brasileiro de Pinóquio com quem eles vivem diversas reinações.

Por último, a turminha de As reinações de Narizinho faz duas excursões a reinos distantes com a ajuda do pó de pirlimpimpim: primeiro eles vão ao País das Fábulas, onde interagem nas fábulas de La Fontaine; depois, tentando voltar, erram na quantidade do pó e vão parar no País das Mil e Uma Noites.

A obra é uma das mais importantes da nossa literatura, pois além de dar asas à imaginação dos pequenos leitores, estimula o gosto pela leitura.

Reinações de Narizinho		
Personagens	Brinquedos	Brincadeiras
• Dona Benta • Tia Nastácia • Pedrinho • Narizinho • Emília • Visconde • Marquês de Rabicó • Burro Falante • João Faz de Conta • Personagens do País das Maravilhas	• Emília (Boneca de Pano) • Visconde • Marquês de Rabicó • João Faz de Conta • Boneca que chora e filhos • Serviço de Cozinha • Bodoque • Arapuça • Coleção de Feijões pintados • Pincel de goma arábica • Varinha de condão • Cavalinho de Pedrinho • Mala com brinquedos • Anel mágico • Vidro Azul • Espelho Mágico • Bota Sete Léguas • Lâmpada Mágica • Alfinete de pombinha • Carro de roda de carretel • Pó mágico de pirlimpimpim	• Formar desenhos e objetos nas nuvens • Noivado • Casamento • Chicote queimado • Esconde-esconde • Bento que bento fede • Esconder objetos • Brincar com carneirinho • Brincadeiras com os adultos • Brincar de boneca • Brincar de contar histórias • Trocar as letras e formar outras palavras • Correr • Pular • Andar • Subir em árvores • Chá de mentirinha com torradas • Comer de mentirinha • Brincadeira de “virar” – transformar os objetos em outros objetos • Brincar de “estar aqui e estar lá” ao mesmo tempo • Concurso de desenho • Circo • Corrida de cavalo • Pular Arco

Caçadas de Pedrinho

O livro relata uma descoberta do Marquês de Rabicó: uma onça anda rondando as proximidades do Sítio do Picapau Amarelo. Pedrinho e Narizinho decidem então organizar uma expedição para caçar a fera, mas sem avisar Dona Benta ou Tia Nastácia, que com certeza se oporiam à aventura. Durante a caçada, eles encontram Quindim, um rinoceronte falante, e decidem trazê-lo para morar no sítio.

<i>Caçadas de Pedrinho</i>		
Personagens	Brinquedos	Brincadeiras
• Dona Benta • Tia Nastácia • Pedrinho • Narizinho • Emília • Visconde • Marquês de Rabicó • Rinoceronte - Quindim • A menina Cléo • Animais da floresta	• Emília (Boneca de Pano) • Visconde • Marquês de Rabicó • Armas (espingardas de cabo de guarda-chuva, espeto de madeira para assar frango etc.) • Pernas de bambu • Regadorzinho de jardim • Móvel de boneca • Carrinho de cabrito • Boizinho de chuchu	• Caça • Equilibrar-se em cima das pernas de bambu • Esconde-esconde • Chicote queimado • Pegador • Voltas com o rinoceronte • Rinoceronte puxando o carrinho de cabritos • Subir nas árvores • Brincadeiras com os adultos • Faz de conta

O Picapau Amarelo

Aqui, os personagens da turma do Sítio – a boneca falante Emília, os primos Narizinho e Pedrinho, o Marques de Rabicó e o Visconde de Sabugosa – encontram mais personagens de contos e mitos. Dessa vez, eles encontram personagens da **mitologia grega** (como Medusa e o deus Netuno), alguns personagens de **contos de fadas europeus** (como Cinderela e o Pequeno Polegar) e **personagens clássicos da**

literatura (como Capitão Gancho e Dom Quixote). Todas essas personagens do mundo das fábulas decidem mudar-se para o Sítio, levando com elas diversos elementos, como cavalos e castelos.

Tudo na história de *O Picapau Amarelo* começa com uma carta do Pequeno Polegar, escrita numa pétala de flor. Em sua carta, o personagem afirma que ele e todos os outros do País das Fábulas estão com saudades da turma do Sítio, e a saudade é tamanha que eles desejam mudar-se para lá – pedido que curiosamente Dona Benta acata. Aceita ter os habitantes do País das Maravilhas como novos moradores do Sítio do Picapau Amarelo. Com a presença de Peter Pan, Dom Quixote, Branca de Neve, Aladim, Gata Borralheira e muitos outros personagens, o Sítio torna-se palco de grandes aventuras e muitas confusões, como quando o Mar dos Piratas transbordou e alagou o castelo da Branca de Neve, causando medo na princesa e nos anões. Sem falar no triunfante resgate dos anões da torre ilhada pelos piratas do navio Hiena dos Mares, que depois se tornou o Beija-Flor das Ondas, o iate de passeio da turma do Sítio.

Essa mudança gera mil confusões e aventuras – sempre cheia de bons exemplos e ensinamentos. Para uma obra escrita na década de 1930, o livro *O Picapau Amarelo* traz diversas inovações e decisões muito ousadas por parte de Lobato. O maior exemplo é o casamento de Branca de Neve. No livro, a princesa vai casar-se pela segunda vez, porque ficou viúva cedo. Esse comportamento, por si só, já era um tabu naquele tempo. A ousadia do autor vai além: nas preparações para o casamento, o Visconde de Sabugosa dá à Branca de Neve o conselho de casar-se apenas por amor – uma quebra com a sujeição feminina em voga na época, que acreditava que princesas (simbolizando todas as mulheres) deviam seguir o que era esperado delas, e não o que verdadeiramente desejavam. É no casamento de Branca de Neve que Monteiro Lobato deixa o “gancho” para o próximo livro da série: no final do casamento, Tia Nastácia é sequestrada. A resolução do mistério virá somente no livro seguinte da turma, ***O Minotauro***.

O Picapau Amarelo		
Personagens	Brinquedos	Jogos e Brincadeiras
• Dona Benta • Tia Nastácia • Pedrinho • Narizinho • Emília • Visconde • Marquês de Rabicó • Rinoceronte Quindim • O Burro falante • Personagens do mundo da fábula • Crianças da cidade	• Emília (Boneca de Pano) • Visconde • Marquês de Rabicó • Bodoque • Binóculo • Arco e flecha do cupido • Boneco americano	- Subir nas árvores • Jornalista • Investigador • Faz de conta • Dar “setadas” de amor • Andar em cima do rinoceronte • Brincar de Sítio • Incorporar os personagens do Sítio, imitá-los • Brincadeiras orais • Correr



Esse local é o berço do escritor Monteiro Lobato, que nasceu em Taubaté e passou sua infância brincando no casarão entre as árvores centenárias.

O sítio de 20 mil m² possui um parque, um coreto e um casarão colonial que atualmente abriga o *Museu Histórico, Folclórico e Pedagógico Monteiro Lobato*. A paisagem é formada por árvores frutíferas, cafezais, pastos e coqueira.

O local ainda possui exposições permanentes sobre a vida e a obra de Lobato, mostras de artistas plásticos regionais, e apresentações constantes dos personagens do Sítio.

Curiosidade



Picapau amarelo fêmea – Iranduba /Amazonas. Picapau amarelo macho – Manú/Peru.

Fontes:

1. *Brinquedos, Brincadeiras e Jogos na Literatura Lobatiana*. Pâmela Jacqueline De Souza Camargo.
2. *Wikipédia*, a enciclopédia livre.
3. *Monteiro Lobato – Conta outra vez*; Ed.Globo.
4. *Literatura Infantil: gostosuras e bobices*. – Fanny Abramovich (2005).

A criança que brinca será um adulto criativo

A criatividade nasce do ato lúdico e vive no domínio da imaginação.

Veralúcia de Albuquerque Sampaio Gomes Tabocas



Estamos na década de 1950. Na cozinha, a mãe abre latas e despeja o conteúdo na panela de pressão. O filho escoteiro quer ganhar uma medalha de filmagem. O pai lhe deu uma câmera super 8. De repente, vem-lhe a inspiração para filme de terror.

Para uma tomada, ele necessita de um líquido vermelho, parecido com sangue, escorrendo de um armário da cozinha. A mãe então sai, compra trinta latas de cerejas e despeja-as na panela, obtendo um maravilhoso xarope vermelho.

A mãe não é do tipo que diz: “Vá brincar lá fora. Não quero essa porcaria aqui dentro de casa”. Ela é mais prestimosa: deixa-lhe a casa livre para que a transforme em estúdio cinematográfico, removendo móveis, estendendo panos de fundo sobre as coisas. Ajudando-o a fazer roupas e até atua em seus filmes.

A cena da cozinha “ensanguentada”, lembrou-se ela mais tarde, obrigou-a a catar cerejas pelas gavetas e armários durante anos. O nome do filho: Steven Spielberg.

Fonte: O Espírito Criativo; Kaufman e Ray Goelman; Ed. Cultirx; 1992.

Brincadeiras que atravessaram o tempo

A

Adoleta

Várias pessoas formam uma roda. Juntam as mãos e vão batendo na mão de cada membro, conforme vai passando a música. A música é: “Adoleta, le peti petecolá, les café com chocolá. Adoleta. Puxa o rabo do tatu, quem saiu foi tu, puxa o rabo da panela, quem saiu foi ela, puxa o rabo do pneu, quem saiu fui eu.”

Bate na mão de sílaba em sílaba, fala uma sílaba e bate na mão do companheiro do lado, fala outra sílaba e o companheiro bate na mão da outra pessoa. Assim por diante. A música vai terminar no “eu”. Quando terminar, a pessoa que recebeu o tapa na mão por último terá de pisar no pé de alguém (cada pessoa do jogo só poderá dar um passo na hora que terminar a música). Se ela conseguir, a pessoa em quem ela pisou será eliminada. Se não conseguir, sairá.

Amarelinha

Esta brincadeira tão tradicional entre as crianças brasileiras também é chamada de maré, sapata, avião, academia, macaca etc. A amarelinha tradicional é desenhada no chão com giz e tem o formato de uma cruz, com um semicírculo em uma das pontas, onde está a palavra céu, lua ou cabeça. Depois vem a casa do inferno (ou pescoço) e a área de descanso, chamada de braços (ou asas), onde é permitido equilibrar-se sobre os dois pés. Por último, a área do corpo (ou quadrado).

Alerta

O jogador pega a bola, a joga para cima e grita o nome de uma pessoa. A pessoa que teve seu nome citado deve pegar a bola e gritar “Alerta!”. Imediatamente, todas devem ficar estáticas. O jogador dá três passos e, parado, deve tentar acertar com a bola na pessoa que estiver mais próxima. Se acertar, a pessoa atingida sairá da brincadeira. Se errar, ele é quem sai. É uma espécie de queimada parada.

Arranca-Rabo

O grupo é dividido em dois, os integrantes de um dos times penduram um pedaço de fita na parte de trás da calça ou bermuda; eles serão fugitivos. Ao sinal do mestre, os fugitivos correm tentando impedir que as crianças do time adversário peguem suas fitas. Quando todos os rabos forem arrancados, as equipes trocarão os papéis e quem era pegador vira fugitivo.

Arremesso de Bambolê

É um tipo de arremesso de argolas, mas com bambolê. Uma pessoa será a vítima e ficará a cinco metros dos jogadores. Fará ponto quem conseguir primeiro encaixar o bambolê na pessoa. Ganhará quem tiver mais pontos.



Balança

Dois mestres pegam alguém pelas pernas e braços e começam a balançar seu corpo pra lá e pra cá. Uma variação é fazer isso com mais pessoas, ou seja, os balançados seguram um no braço do outro. É divertidíssimo!

Bambolê de Guerra

Jogam, uma dupla de cada equipe. As duplas entrarão em um bambolê e ficarão de costas para a outra, pois correrão de frente. Serão feitos dois riscos, cada um a exatos dois metros de cada lado do bambolê. O Objetivo é correr e fazer força para ultrapassar a linha, mas será difícil, pois a outra dupla irá fazer o mesmo. A dupla que conseguir ultrapassar o risco vencerá.

Banderinha Arreou

Jogam dois grupos, cada um com seu campo e sua bandeirinha. No fundo de cada campo, coloque a “bandeira” do time, que pode ser qualquer objeto. O jogo começa quando alguém diz “bandeirinha arreou”. O Objetivo é roubar a bandeira do time adversário e trazer para o seu campo. Mas o jogador que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém ficará preso no lugar. Só poderá sair se for “salvo” por alguém de seu próprio time. Ganhará, o time que capturar a bandeira adversária mais vezes.



Batatinha

Em fileira, uma criança (o batatinha) , coloca-se de costas para a fileira, atrás da raia, à distância de três metros mais ou menos. O batatinha atrás da raia grita: Batatinha frita com arroz!, ou, Batatinha, um dois, três! Nesse momento os da fileira aproveitam a oportunidade para avançarem rumo à raia, pulando. Após dizer a frase, o batatinha volta-se para o grupo. O que for apanhado em movimento deve retornar ao ponto de partida, ou passar para o lado da raia e esperar que termine a brincadeira. Ganhará o que conseguir atingir a raia, aos pulos, sem que seja percebido pelo batatinha.

Bate e corre

Os participantes formam uma roda e um jogador inicia a brincadeira. Ao sinal de início, o jogador separado põe-se a correr em volta da roda, devendo bater inesperadamente no ombro de um colega. Esse sai no seu encalço, enquanto o outro continua a correr em torno da roda para tentar ocupar o lugar, agora vago no círculo, antes de ser apanhado. Se conseguir, o corredor desafiado reinicia a brincadeira indo tocar outro. No caso contrário, o alcançado vai para o centro da roda. Lá fica até outro cometer erro semelhante ao seu, trocando de lugar com ele.

Bate figurinha

Os meninos reúnem as figurinhas dos álbuns que são repetidas, fazem um montinho e batem a mão sobre elas, as que virarem ao contrário são ganhas por quem bateu a mão. O jogo é feito de comum acordo entre todos, e só vale bater figurinhas repetidas para que ninguém saia no prejuízo.

Bilboquê

Este jogo consiste na habilidade de enfiar a carapuça do bilboquê no fuso (bastonete). Consta de duas partes: na primeira, cada criança vai jogando o bilboquê, contando até dez ou vinte, conforme combinação do grupo. Cada vez que um jogador acerta, marca ponto. Na segunda parte, iniciam as provas, selecionadas entre os participantes. Cada prova é também contada, de acordo com o número de vezes que o jogador acerta. Quem erra cede o lugar a outro participante, e fica aguardando sua vez para a próxima rodada.

Bilboquê com floreiro: consiste em lançar a carapuça para outro lado, fazendo evoluções, com um desenho no ar, e, depois, impulsionar a carapuça para o meio, procurando enfiá-la no bastonete.

Bobinho

É uma brincadeira de bola. Os jogadores vão jogando a bola um para o outro, e o objetivo do bobinho é roubar a bola. Se conseguir, quem chutou a bola pela última vez será o novo bobinho. Pode ser brincado com os pés ou com as mãos.

Boca de Forno

Brincam um mestre e participantes. O diálogo é assim:

MESTRE: Boca de forno.

PARTICIPANTES: Forno é.

MESTRE: Vão fazer tudo que o mestre mandar?

PARTICIPANTES: Vamos.

MESTRE: E se não fizer?

DEMAIS: Leva bolo.

Aí, então, o mestre manda os participantes buscarem algo. Quem trazer primeiro, será o novo mestre, os demais levarão palmadas.

Bola na parede

Jogo de duplas. De cada vez, um participante joga a bola contra a parede. Nisso, o adversário tem que pegar a bola e fazer o mesmo até que alguém não consiga pegar. Esse alguém é eliminado e quem ficou no jogo escolhe um novo rival. Ganha o vencedor da última dupla.

Boliche Cego

Jogam um participante de cada equipe. É um boliche comum, mas os participantes jogam de olhos vendados. O objetivo do jogo é derrubar o último pino, não importando quantos lançamentos foram, uma vez que quando um erra, é a vez do outro. Quem conseguir vence.

Bolinha de gude

Bolinhas coloridas e feitas de vidro são jogadas num círculo, feito no chão de terra, pelos meninos. O objetivo é bater na bolinha do adversário e tirá-la de dentro do círculo para ganhar pontos ou, até, a própria bola do colega.

Bolinhas de sabão

É muito fácil fazer a alegria da criançada comprando-se os kits de bolha de sabão. Mas aqui vai uma dica para se fazer essa brincadeira de forma bem tradicional. Adquire-se um talo de mamoeiro e o corta tirando a folha e a parte mais grossa. Faz-se em um

copo espuma de sabão, mergulha-se o canudo e, em seguida, sopra-se bem de leve fazendo-se as bolas que serão soltas no ar.

Botão

Jogo que consiste em uma tábua (onde são desenhadas linhas de futebol de campo); fichas (representando os jogadores); um botão pequeno (bola); uma palheta (pequena ficha). Os jogadores são representados pelas fichas. A impulsão desses, sob a bola, é feita pelos competidores com auxílio da palheta. As regras do jogo assemelham-se às do futebol de campo. Quando o competidor, imprimindo a palheta sobre o botão-jogador, não conseguir atingir a goleira, a jogada será passada ao seu adversário. Apenas dois elementos podem jogar. Um terceiro faz papel de juiz. Estabelece-se um tempo de jogo, ao término do qual, será vencedor quem obtiver maior número de gols. Este jogo pode ser obtido em lojas de brinquedos que já possuem os kits de fichas com logomarcas de times, as goleiras, a bola e a palheta.

Bruxa

Um dos participantes é escolhido para ser bruxa . Este só inicia a perseguição, após haver contado até vinte ou trinta (conforme o estipulado antes da brincadeira). Quando a bruxa tocar com a mão em alguém, deverá dizer: Bruxa . Esse será seu substituto. O grupo pode combinar um local para ser o ferrolho.

Variante: Quando os que estão sendo perseguidos se cansam ou se machucam, gritam: Isola (ou Tempo ou Ara). Querendo, podem retornar à brincadeira. O pedido de isola não pode ser feito no momento que o jogador estiver sendo apanhado pela bruxa.

Brincadeira dos Bichos

Esta brincadeira é mais um trote que se passa nos participantes do que uma brincadeira propriamente dita, mas como brincadeira é também divertida.

Os participantes – 6 a 10 pessoas – deverão vir até você, que dirá no ouvido de cada um o nome de um animal diferente. Após a distribuição de papéis, os participantes devem ficar de pé, em um círculo, com os braços em volta dos ombros uns dos outros. Daí você começa a contar uma história, usando como personagens todos os animais que escolheu para seus “amigos”. Aquele que ouvir o seu animal ser mencionado deverá tentar se sentar, mas seus vizinhos deverão impedi-lo ao máximo. Aquele que se sentar primeiro vence.

Pode-se também dizer a todos o mesmo bicho. Burro, por exemplo. Os participantes ficarão observando uns aos outros, enquanto você estiver contando sua história,

cheia de animais diferentes. Finalmente, quando você mencionar “burro”, todos cairão sentados no chão.



Carica

Jogo de duplas. Em um espaço amplo, são desenhados no chão vários círculos, distanciados um do outro em, pelo menos, 2 metros. Cada jogador terá um pedaço de papel amassado e achatado (carica) e, um de cada vez, deverá acertar a carica dentro do círculo. Se acertar, o jogador pode ultrapassar um círculo, ou seja, a distância é sempre igual (2 metros). Se errar, ou se a carica sair do círculo, ele voltará ao início e fará tudo de novo. Ganha quem atingir, primeiramente, o último círculo.

Carneirinho / Carneirão

Brincadeira de roda, onde as crianças, de mãos dadas, cantam girando: *Carneirinho, carneirão, neirão, neirão, Olhai pro céu, Olhai pro chão, pro chão, pro chão.* (Toda a roda obedecendo olha para o céu e para o chão) *Manda ao rei de Portugal para nos sentarmos.* (Todos se levantam, e, sempre de mãos dadas, girando, cantam o estribilho.) *Carneirinho, carneirão, Olhai pro céu, Olhai pro chão; Manda o rei de Portugal para nos levantarmos.* (Todos se levantam e, sempre de mãos dadas, girando, cantam o estribilho.) *Carneirinho, carneirão... Manda o rei de Portugal para nos ajoelharmos.* (Todos ajoelham e, ajoelhados, cantam o estribilho.) *Carneirinho, carneirão... Olhai pro céu, Olhai pro chão; Manda o rei de Portugal para nos levantarmos.* (Todos se levantam; continuando a girar, cantam em seguida o estribilho.) *Carneirinho, carneirão, Olhai pro céu, Olhai pro chão; Manda o rei de Portugal para nos deitarmos.* (Todos se deitam e, deitados, bem espichados e de costas no chão, com os pés para o centro da roda, cantam o estribilho.) *Carneirinho, carneirão, Olhai pro céu, Olhai pro chão; Manda o rei de Portugal para nos levantarmos.* (À palavra “levantarmos” do último verso, dois meninos, dos mais fortes, levantam-se e, com os braços bem estendidos, dão as mãos aos que estão deitados e erguem um a um. Os que forem erguidos e permanecerem eretos são considerados valentes; os que se dobrarem, os mais fracos. A esses, ergue-se a vaia dos valentes e termina a brincadeira.

Carrinho de mão

Trace duas linhas no chão, uma de largada e outra de chegada. Os participantes dividem-se em pares e se colocam atrás da linha de largada. Todos contam até três e um corredor de cada dupla se abaixa, estica as pernas para trás e apoia as mãos no chão. O outro corredor levanta as pernas do parceiro e as duplas começam a correr – um com os pés e o outro com as mãos. Quem cair volta à posição de largada. Vence quem chegar primeiro à linha de chegada.

Cata-vento

Imitação dos aparelhos meteorológicos destinados a determinar a velocidade e direção dos ventos. Geralmente são feitos de papelão ou de cartolina e presos por um alfinete ou pequeno prego à ponta de uma vara que lhe serve de cabo.

Chefe comanda

As crianças colocam-se em fileira; em posição oposta, fica o chefe ou mestre. Inicia-se o diálogo entre o chefe e as crianças.

Chefe: Boca de forno.

Crianças: Forno.

Chefe: Tirar um bolo.

Crianças: Bolo.

Chefe: Fareis tudo o que o mestre mandar ?

Crianças: Faremos todos.

Seguem-se as ordens do mestre. Geralmente, elas consistem em coisas simples como: andar tantos passos, bater palmas, dar pulos etc. A escolha do mestre ou do chefe é feita por sorteio.

Corre cotia

É uma brincadeira de pega-pega em forma de ciranda. As crianças adoram. Até mesmo as pequenas, de 3 ou 4 anos, conseguem brincar. Para começar, vamos precisar de um lenço ou de um pedaço de pano. Brinca-se assim:

1. As crianças formam uma roda e sentam-se no chão, menos uma.
2. A criança que sobrou corre pelo lado de fora da Roda, com o lenço na mão, ao ritmo da ciranda:

Corre cotia Na casa da tia

Corre cipó

Na casa da avó

Lencinho na mão

Caiu no chão

Moça(o) bonita(o) do meu coração

Criança: Posso jogar?

Roda: Pode!

Criança: Ninguém vai olhar?

Roda: Não!

3. Neste momento, as crianças da roda abaixam a cabeça e tapam os olhos com as mãos. A criança que está fora da roda deixa cair o lencinho atrás de alguma outra que esteja sentada. Quando essa perceber, começa o pega-pega entre as duas. Quem está com o lenço é o pegador. O lugar vazio da roda é o pique.

4. Quem perder fica fora da roda (ou dentro) e a brincadeira recomeça.

Corrida dos Cadarços

Corrida de duplas, de ida e volta, onde os participantes correm com os cadarços amarrados. Na ida, vai de frente, na volta, vem de costas. Não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem voltar primeiro.

Corrida ao Contrário

Os corredores dão 25 voltas em um cabo de vassoura e correm de costas até a linha de chegada. Quem chegar primeiro vence.

Corrida dos Sentados

Corrida de ida e volta onde os participantes correm sentados e não podem usar as mãos pra nada. Na ida, vão de frente, na volta, vêm de costas, ou seja, não podem virar. Ganha quem voltar primeiro.

E

Elefantinho

Todos brincam. Os participantes dão as mãos e formam uma grande roda. Então, uma pessoa da roda começa cantando: “*Um elefante incomoda muita gente...*”

E logo após, quem estiver do seu lado (sentido horário), deve cantar: “Dois elefantes incomodam, incomodam muito mais...”

E assim por diante. Todos que cantarem a parte de número par deverão falar “incomodam” o número de vezes que for necessário.

Espelho

Crianças em duplas, frente a frente. Uma delas é espelho da outra. Imitar os movimentos do competidor sem rir. O que está à frente do espelho pode fazer careta. Paga multa (como no jogo de prendas) o que perder a competição. Na repetição da brincadeira, os papéis se invertem.

Está quente, está frio

Um participante esconde um objeto enquanto os outros fecham os olhos. Ao ouvirem: *Pronto!*, as crianças saem a procurar. O que escondeu o objeto vai alertando, conforme a distância que estiverem do esconderijo. *Está quente!* (quanto próximo), *Está frio!* , (quando distanciado), *Está queimado!* (quando bem perto). Quem encontrar o objeto será o encarregado de escondê-lo na repetição da brincadeira.

F

Forca

O carrasco escolhe uma palavra e, em uma folha de papel, coloca a letra inicial dela e tantos tracinhos quanto forem necessários para as demais letras. O que vai jogar irá dizendo as letras. Se elas existirem na palavra escolhida, serão registradas nos lugares correspondentes. Se a letra não constar da palavra, será ponto perdido que representará uma parte do corpo a ser pendurada na forca. Se depois do corpo feito (resultado das letras erradas) ainda não estiver solucionado o enigma, o próximo erro corresponderá ao enforcamento. Para tal, faz-se um laço no pescoço do boneco. O

enforcado perde o jogo. Quando o enforcador erra a ortografia da palavra escolhida, o jogo é anulado e ele paga uma prenda imposta pelo adversário.



Galinha Gorda

É como se uma noiva fosse jogar o buquê, mas no lugar do buquê é uma bola. Os participantes se agrupam e o mestre joga a bola para trás.

O mestre diz: “*Galinha Gorda!*”.

E os participantes: “*Gorda é!*”.

Mestre: “*Por cima ou por baixo?*”.

Conforme a escolha dos participantes, o mestre deverá jogar a bola ou por cima ou por baixo das pernas. Se a bola cair no chão, eles podem pegá-la. Quem pegar a bola é o próximo a jogar.

Gato e Rato

As crianças, de mãos dadas, formam um círculo, ficando uma dentro do círculo (rato) e outra fora (gato).

Inicia o diálogo:

- Seu ratinho está em casa ?
- Não, Senhor !
- A que horas ele volta ?
- Às oito horas. (Ou qualquer outra hora).
- Que horas são?
- Uma hora.
- Que horas são ?
- Duas horas.

Ao chegar a hora determinada pelo grupo, as crianças param de rodar e o gato pergunta:

- Seu ratinho já chegou?
- Sim, Senhor!
- Dão-me licença para entrar?
- Sim, Senhor!



Começa então a perseguição do gato ao rato (as crianças ajudam escondê-lo), facilitando sua entrada e a saída do círculo e dificultando a passagem do gato. O jogo terminará quando o gato conseguir pegar o rato.



Meia, meia-lua, 1, 2, 3

Um grupo de crianças fica sobre a linha traçada no chão, e um outro participante afasta-se mais ou menos 20 metros. A criança destacada, de costas para o grupo, conta rapidamente até um número menor que 10, enquanto as outras correm ou andam em sua direção com intuito de alcançá-la. Ao interromper inesperadamente a contagem e virar-se para o grupo, aquela que for vista em movimento deve retornar à linha traçada, de onde recomeçará. As demais continuam do ponto em que estavam paradas. O jogo terminará quando uma das crianças chegar àquela que fez a contagem, substituindo-a.

Minhoca

É uma corrida de ida e volta, mas os participantes em vez de correrem arrastam-se pelo chão. Ganha quem chegar primeiro.

Morto-vivo

Crianças permanecem lado a lado, de frente para uma outra que estará sentada. A que está sentada grita bem alto: Morto! (para todos se abaixarem) e Vivo! (para se levantarem). Quem errar sairá da brincadeira. O vencedor será aquele que ficar por último.

Mensagem cifrada

Troque as letras do alfabeto por números, outras letras ou, ainda, outros símbolos (* > < # ! & @ =] } X ? / ^ z). Mas lembre-se: o destinatário de sua mensagem precisa conhecer o mesmo código.

Envie uma mensagem e aguarde resposta.



O

Ovo podre / Ovo choco

Crianças permanecem em círculo, acoradas, fora da roda. Uma outra criança porta uma bola de papel, um lenço, uma pedra ou outro objeto qualquer, simbolizando o ovo . As crianças que formam o círculo não podem olhar para trás, pois o participante que anda com o ovo podre na mão deseja colocá-lo atrás de um jogador distraído. Quando isso acontecer, a criança que receber o ovo deverá correr atrás da que colocou, esta por sua vez procurará tomar o lugar da outra. Quando alguém fica com o ovo, mas não percebe, os companheiros gritam: *Ovo podre! Tá fedendo!* Se a criança que colocou o ovo for pega, irá para o centro da roda, bem como aquela que ficou com o ovo e não percebeu, até que outra a substitua.

P

Passa Anel

As crianças são colocadas em roda e uma delas segura um anel entre as mãos. As mãos permanecem fechadas, em forma de concha, de modo que as outras não possam vê-lo nem quando nem para quem será passado. Ganhará quem descobrir com quem está o anel.

Pula Sapo

Corrida de duplas de ida e volta. Cada um deve saltar sobre as costas do parceiro e, como um sapo, cruzar a chegada. Na ida, vão de frente. Na volta, vêm de costas (não vale virar). Se errarem, continuam de onde parou. Ganhará quem voltar primeiro.



S

Seu Lobo

Um jogador é escolhido para ser o Seu Lobo e se esconde. Os demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam: *“Vamos passear na floresta, enquanto o seu lobo não vem, tá pronto, Seu Lobo?”*

O Seu Lobo responde que está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se etc. Os demais participantes se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebem respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, repentinamente, Seu Lobo fica pronto e, sem responder nada, sai correndo atrás dos outros. Quem for pego, passa a ser o novo Seu Lobo.

Sombra

É uma espécie de passeio sincronizado. Forma-se uma fila de pessoas, uma atrás da outra, e o mestre fica na ponta. Tudo que o mestre fizer, os participantes deverão fazer também. Onde ele entrar, os outros deverão entrar também. Se o mestre fizer movimentos corporais engraçados, com certeza será muito divertido.

T

Toca

Desenham-se várias tocas (círculos) em um espaço amplo. O número de tocas deve ser sempre um a menos do que o número de jogadores. Bem distante do terreno onde as tocas estão, os participantes, todos de mãos dadas e em roda, rodam ao som de uma música animada. Quando a música parar, todos devem soltar as mãos, correr e sentar em uma toca. Quem não conseguir será eliminado e uma toca, apagada. Ganhará quem se sentar na última toca.

Túnel

Jogam duas equipes com número de participantes iguais. Cada equipe formará um túnel, onde os participantes ficarão um atrás do outro e com as pernas abertas. É uma espécie de corrida. No “Já” do mestre, o último de cada fila deve passar pelo túnel e ir para a frente. Depois, o último faz a mesma coisa. Desse jeito, o túnel de

pessoas irá distanciando-se para frente, cada vez mais. Ganhará o túnel que primeiro cruzar a linha de chegada.

FONTES:

<https://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/>
<http://educacao.uol.com.br/cultura-brasileira/ult1687u12.jhtm>
<http://www.brasilcultura.com.br/antropologia/brincadeiras-folcloricas/>
<http://www.projetodecolar.com.br/?cat=3>
<http://www.projetodecolar.com.br/?p=319&cpage=1#comment-94>
<http://www.projetodecolar.com.br/?p=138&cpage=1#comment-91>

ESCOLA OFICINA LÚDICA. <http://www.escolaoficialudica.com.br/> . 08/07/2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchila (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1999.

KRUEGER, Caryl Waller. *1001 atividades para fazer com suas crianças*. 5. ed. São Paulo: Maltese, 1995.

LOPES, Maria da Glória. *Jogos na Educação: criar, fazer, jogar*. São Paulo. Cortez Editora, 1999.

MELLO, Alexandre Moraes de. *Jogos populares infantis como recurso pedagógico de Educação Física*. Rio de Janeiro: [s.n.], 1985.

MIRANDA, Nicanor. *200 jogos infantis*. Rio de Janeiro: Globo, 1980.

RECREAÇÃO E LAZER. <http://www.cdof.com.br/recrea10.htm> . 08/07/2005 RIBEIRO, Paula Simon. *Brincadeiras infantis: Origem, desenvolvimento, sugestões didáticas*. Porto Alegre: Sulina, 1990.

RINDERKNECHT, Patrícia. *Brincadeiras para toda hora*. São Paulo: Paulinas, 1992. RODRIGUES, Anna Augusta. *Rodas Brincadeiras e Costumes*. Brasília: Editora Plurarte, 1984

SOUZA, Maria do Rosário Silva. *A importância do lúdico no desenvolvimento da criança*. Disponível na Internet em <http://www.saudevidaOnline.com.br> . Acessado em 02.07.2005

Cunha, Eliseu de Oliveira. *Almanaque de brincadeiras*.

Rade, Lasse. Nyberg, Robert. *Truques, Trotes, Brincadeiras*. Editora Callis, 1993.

*A arte nas brincadeiras e
as brincadeiras na arte*

Frases ditas por crianças



A escola mandou um bilhete para ver quais alunos querem participar da quadrilha esse ano. Eu perguntei para o meu filho se ele iria dançar quadrilha e ele me respondeu:

– Quem é a Drilha?

(Guilherme, 7 anos)



Levei a Mariana à padaria e gentilmente a funcionária ofereceu um salgadinho para provarmos.

Depois que Mariana havia comido, fui lembrá-la que deveria agradecer a moça pela gentileza:

– Filha, com fala para tia?

– Me dá outro?

(Mariana, 3 anos)



Aguardando para atravessar a rua enquanto passava a “Marcha para Jesus”, com milhares de pessoas, ouço a pergunta:

- O que é isso, mãe? Por que essa multidão de gente na rua?
- É a marcha para Jesus. Acontece todo ano.
- Vixi! Vamos sair logo daqui, mãe.
- Calma, por que tanta pressa?
- Imagine, mãe, até eles chegarem lá no céu...

(William, 6 anos)



Quando crescer quero ser médico de coração de carro.

(Gustavo, 7 anos)



Estávamos todos reunidos na sala quando meu filho soltou a seguinte:

- Sshhhiu, silêncio gente.
 - O que foi, Cristyan?
 - Cala a boca porque a baratinha tá dormindo.
- E ele observava a coitada morta no chão.

(Cristyan, 2 anos)



Eu havia ensinado minha neta a falar as palavras no plural, alertando que devíamos colocar sempre o “s” no final de cada palavra.

Exemplo: a casa, as casas; a boneca... as bonecas.

Alguns dias depois, ela observava pela janela alguns passarinhos no jardim e falou:

– Olha, vó. Os passarinho.

Em seguida completou:

– Sssss.

(Julinha, 3 anos)



Estávamos passeando de carro quando o Konrado perguntou:

– Mãe, carro fica doente? Doente, não! A gente diz que ele tá doente quando tá com algum defeito...

– Então por que naquela oficina de carro tá escrito “injeção”?

(Konrado, 7 anos)



Mamãe, vamos brincar de esconde-esconde?

– Vamos, filha! Eu conto e você esconde!

– Tá bom!

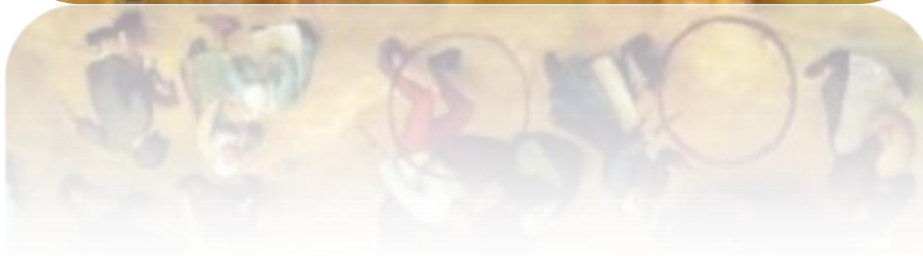
– 1, 2... 10. Lá vou eu! Onde está a Gabi?

– Na porta, mamãe!

– Não pode falar onde está, filha! De novo... Onde está Gabi?

– Tô aqui!

(Gabriella, 2 anos)



Ao buscar meu irmão na escola, a professora disse que tinha deixado um bilhete no caderno dele para mostrar para a minha mãe.

Chegando em casa vi que o bilhete estava todo pintado de preto e questionei:

– Arthur, por que você pintou o bilhete? Nem consigo ler.

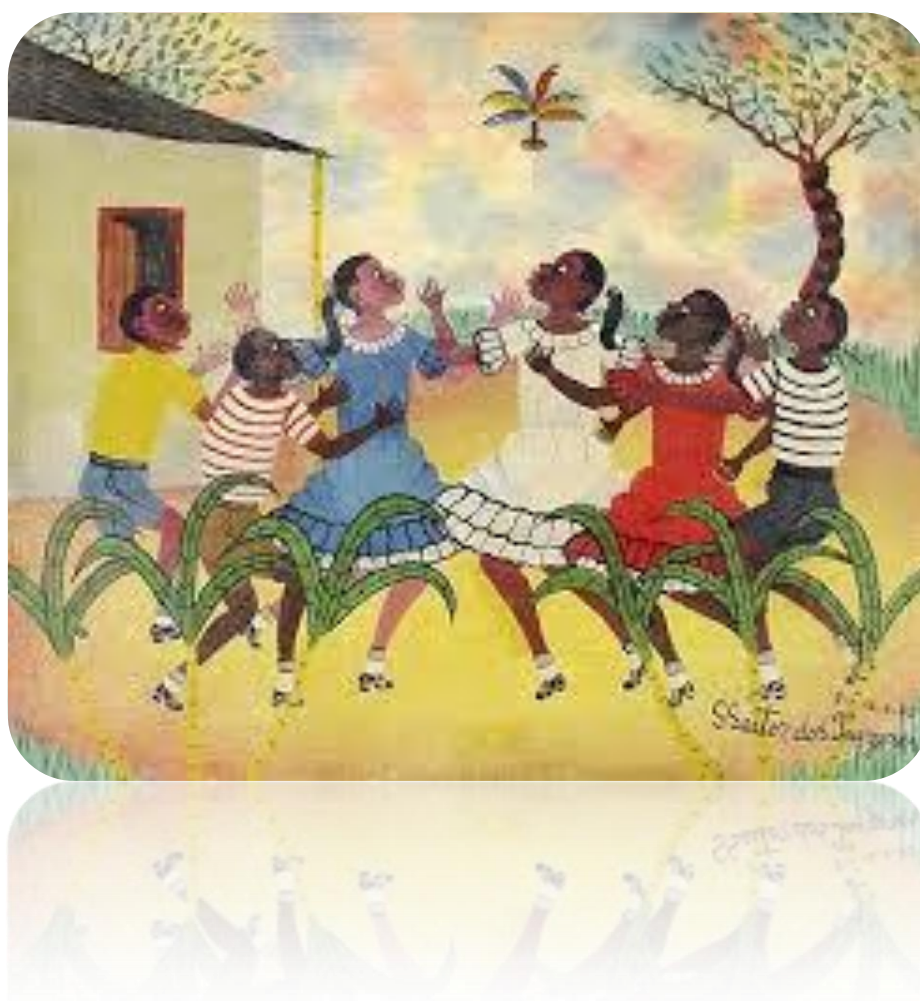
– Jessica, minha mãe disse que não queria mais ver bilhete nenhum no meu caderno.

(Arthur, 5 anos)



Solução é quando o coração está tossindo.

(Ricardo, 3 anos)



- Mãe, praia cansa a gente?
- Cansa, filho.
- Eu quero ser cansado, mãe.

(João Antonio, 4 anos)



Ricardo Ferrari - Brincadeiras de criança
Ricardo Ferrari - Brincadeiras de criança



A Ana Júlia estava rezando a oração que tinha ouvido na igreja:

– Dona Maria, cheia de graça...

(Ana Júlia, 5 anos)



O Victor estava com a mãe e a irmãzinha, quando a mãe lhe pediu um favor:

– Victor, espera um pouco que vou trocar a sua irmã.

E ele suplica:

– Troca não mãe, eu gosto muito dela.

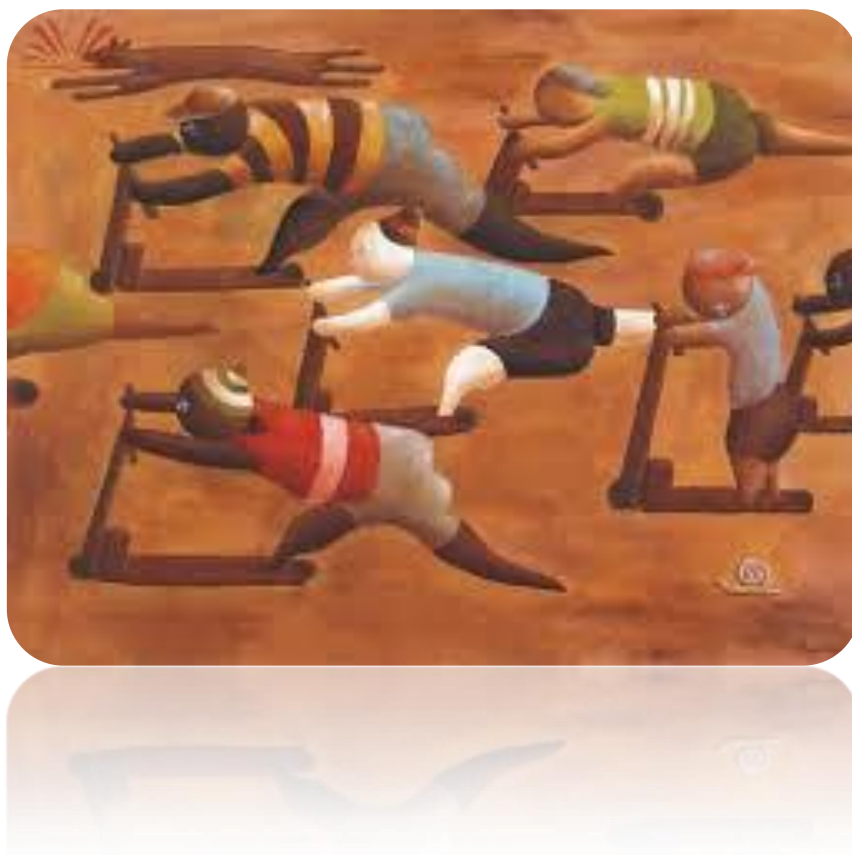
(Victor, 5 anos)



O Ben saiu com o pai e a mãe para comprar um presente. Mas andaram tanto que a certa altura ele resmungou:

– Pombas, a gente não vai chegar nunca? Daqui a pouco eu fico grande!

(Ben Vitor, 5 anos)



Mamãe, o papai tem alguma doença?

– Não, filho. Por quê?

– Porque ele estava falando com os cachorros lá no quintal.

– Ah, e daí filho? Nós também falamos com eles...

– Mas, mãe, ele estava esperando a resposta.

(Daniel, 7 anos)



A tarefa de casa do Guilherme (7 anos) era desenhar alguma coisa que representasse uma palavra com a letra "i". Depois de ele ter desenhado um bonequinho com giz de cera branco, na folha branca, eu disse:

– Mas Gui, assim a professora não vai ver o que você desenhou.

Ele respondeu:

– Mas mãe, é o Homem Invisível.

Não tive como contestar.

Depois, a professora me falou que achou ótima a criatividade. Na época, ele tinha 5 anos. Hoje ele tem 7.



No último sábado o Pedro voltou da catequese e falou:

– Mãe, você sabe quais são os dez mandamentos?

Eu me fiz de boba e falei:

– Não lembro, quais são?

– Não roubar. Não matar. Não pecar contra a castidade...

Então perguntei:

– O que é não pecar contra a castidade?

– Acho que é pra gente não sair do castigo enquanto a mãe da gente não mandar.

(Pedro, 08 anos)



Isabelli começou a gaguejar e a psicóloga da escolinha nos disse que ela só gaguejava quando ficava nervosa e ansiosa para falar. Orientou que quando gaguejasse deveríamos pedir que se acalmasse e começasse a falar de novo.

No outro dia ela gaguejou, e eu disse:

– Belli, calma. Fale devagar.

– Mas eu não tô cacarejando.

(Isabelli, 4 anos)



Fernanda estava brincando com o espelhinho que abre e fecha, quando o irmão perguntou:

- Fê, empresta esse espelho?
- Não é um espelho, é um celular.
- Então me empresta seu celular?
- Desculpe, está sem crédito.

(Fernanda, 3 anos)



Mãe, eu quero ter um irmãozinho do meu tamanho.

– Mas ele vai nascer pequenininho, vai fazer cocô, xixi na fralda. E a escola a mamãe não vai conseguir pagar para os dois. Vocês terão de estudar em outra escola, que a mamãe não precise pagar.

– Não, mãe! Eu fico na minha escola que você consegue pagar e coloca ele na outra que não precisa pagar. Assim dá.

– Não filho, quando a gente tem dois filhos, tem fazer tudo igual para os dois. Se a mamãe não tiver dinheiro para comprar dois brinquedos, não compra nenhum. E os seus brinquedos você também teria que dividir com seu irmãozinho, para os dois brincarem juntos.

Ele parou, pensou e disse:

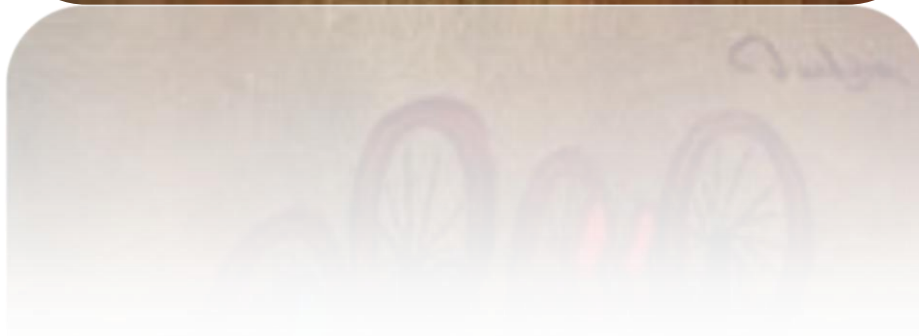
– É... eu acho melhor primo mesmo.

(Léo, 5 anos)



- Lia, sabia que eu passei mal na viagem e vomitei tudo no carro do meu pai?
- Ah é?
- É... mas ele deu um remedinho, branquinho, pequenininho assim ó, e daí eu melhorei.
- Dramin?
- Não, pra mim.

(Nina, 3 anos)



Enrico chega da escola superanimado e diz:

– Mamãe, hoje eu aprendi verbos. E você sabe que existem três tempos de verbos? Presente, presépio e futuro.

(Enrico, 8 anos)



Maninha

Chico Buarque de Holanda

Se lembra da fogueira
Se lembra dos balões
Se lembra dos luars dos sertões
A roupa no varal, feriado nacional
E as estrelas salpicadas nas canções
Se lembra quando toda modinha falava de amor
pois nunca mais cantei, oh maninha
Depois que ele chegou
Se lembra da jaqueira
A fruta no capim
Dos sonhos que você contou pra mim
Os passos no porão, lembra da assombração
E das almas com perfume de jasmim
Se lembra do jardim, oh maninha
Coberto de flor
Pois hoje só dá erva daninha
No chão que ele pisou
Se lembra do futuro
Que a gente combinou
Eu era tão criança e ainda sou
Querendo acreditar que o dia vai raiar
Só porque uma cantiga anunciou
Mas não me deixe assim, tão sozinha
A me torturar
Que um dia ele vai embora, maninha
Prá nunca mais voltar...

Para ouvir: <https://www.youtube.com/watch?v=Apu-WFz6hdlk>