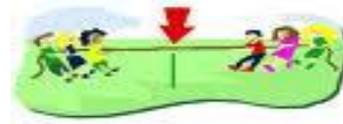




AMARELINHA



CABO DE GUERRA



TACO



ELÁSTICO



QUEIMADA



PIQUE A BANDEIRA



PULAR CORDA



ESCONDE - ESCONDE

Resgatando as Brincadeiras e Jogos da Cultura Popular

“... a identidade de uma pessoa, de um povo começa nos rituais de infância.”
Erik Erikson

“As brincadeiras sempre vão alimentar o espírito imaginário, exploratório e incentivando o faz-de-conta e a isso chamamos de lúdico. Brincar tem o sabor de desconhecer o que se conhece, pois cada brincadeira é um universo a ser (re) descoberto, (re) vivido, (re) aprendido. O faz de conta tem um sentido muito mais profundo e repleto de significados em nossa vida principalmente na infância. Não se faz de conta que se faz de conta e brincar não é uma mentira, é uma atitude em que tudo de si está presente: desde a ponta do dedão do pé até a outra ponta do dedão do outro pé.”
(Ministério da Educação, 2002).

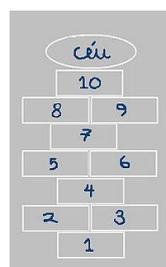
A proposta PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais as dimensões do conteúdo. Neste sentido, o papel da Educação Física ultrapassa o ensinar esporte, ginástica, dança jogos, atividades rítmicas, expressivas e conhecimento sobre o próprio corpo para todos, em seus fundamentos e técnicas (dimensão procedimental), mas inclui também os seus valores subjacentes, ou seja, quais atitudes os alunos devem ter nas e para as atividades corporais (dimensão atitudinal). E, finalmente, busca garantir o direito do aluno de saber por que ele está realizando este ou aquele movimento, isto é, quais conceitos estão ligados àqueles procedimentos (dimensão conceitual).
(Darido et al, 2001).

Lembrando sempre que, o jogo é baseado por características relacionadas aos aspectos sociais: o prazer demonstrado pelo jogador, o caráter “não sério” da ação, a liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, a experiência de regras, caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo no tempo e no espaço. Assim quando falamos de jogos, segundo diversos autores precisamos procurar se ater a seis passos, são eles:

1. **A não literalidade:** as situações de jogo caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa.
2. **Efeito positivo:** o jogo é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria. Entre os sinais que exteriorizam a presença do jogo estão os sorrisos. Quando se brinca livremente se satisfaz, nessa ação a criança demonstra por meio de sorriso efeitos positivo na dominância corporal, moral e social da criança.
3. **Flexibilidade:** as crianças estão mais dispostas e ensaia novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de jogos do que atividades não recreativas.
4. **Prioridade do processo do brincar:** enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não nos resultados ou efeitos.
5. **Livre escolha:** as brincadeiras e os jogos deve-se ser selecionado livre e espontaneamente pela criança. Mas também, se escolhido muda-se o propósito para o aprendizado ou trabalho.
6. **Controle interno:** no jogo são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. Já as brincadeiras têm suas regras que podem ou não ser construídas.

Assim, durante grande parte da nossa infância brincamos ou jogamos e, através destes momentos, iniciamos nosso aprendizado, nossa interação com a sociedade que estamos inseridos, iniciamos nossas relações interpessoais. Assim, resgatar e multiplicar parte desses momentos de lazer é importante. Pois as pesquisas apontam que crianças estão cada vez mais envolvidas com entretenimento eletrônicas.

Assim segue alguns exemplos de brincadeiras.



AMARELINHA

Desenvolvimento do raciocínio, coordenação motora, atenção, equilíbrio, noção de espaço e tempo, conhecimento dos números e habilidade para lidar com regras e limites.

MATERIAL:

Giz, pedrinha.

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, pátio ...

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Os alunos deverão ficar enfileirados.

DESENVOLVIMENTO:

O jogo consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão, que também pode ter inúmeras variações. Em uma delas, exemplificada na figura a cima, o desenho apresenta quadrados ou retângulos numerados de 1 a 10 e no topo o céu, em formato oval.

Tira-se na sorte quem vai começar. Cada jogador, então, joga uma pedrinha, inicialmente na casa de número 1, devendo acertá-la em seus limites. Em seguida pula, em um pé só nas casas isoladas e com os dois nas casas duplas, evitando a que contém a pedrinha.

Chegando ao céu, pisa com os dois pés e retorna pulando da mesma forma até as casas 2-3, de onde o jogador precisa apanhar a pedrinha do chão, sem perder o equilíbrio, e pular de volta ao ponto de partida. Não cometendo erros, joga a pedrinha na casa 2 e sucessivas, repetindo todo processo.

Se perder o equilíbrio, colocando a mão no chão ou pisando fora dos limites das casas, o jogador passa a vez para o próximo, retornando a jogar do ponto em que errou ao chegar a sua vez novamente.

Ganha o jogo quem primeiro alcançar o céu.

HISTÓRICO:

É uma das brincadeiras de rua mais tradicionais do Brasil. Percorrer uma trajetória de quadrados riscados no chão de pulo em pulo tinha o nome “pular macaca” quando chegou aqui, com os portugueses, há mais de 500 anos.

Amarelinha vem do francês marelle, que por adaptação popular ganhou a associação com amarelo e o sufixo diminutivo.

QUEIMADA

MATERIAL:

Bola

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio.

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Divididos em dois grandes times, grandes grupos de crianças ou adolescentes se colocarão, metade deles nas duas extremidades do local, e a outra metade próxima à linha de divisão dos times.

DESENVOLVIMENTO:

Divididos em dois times, grandes grupos de crianças ou adolescentes suam a camisa (correndo o tempo todo) com o objetivo de eliminar os adversários com boladas e fugir das tentativas deles de eliminá-lo.

BENEFÍCIOS:

Se por um lado a competitividade é uma das principais qualidades trabalhadas, em contrapartida o trabalho em equipe é fundamental para a vitória.

Rapidez de pensamento, agilidade nos movimentos e pontaria. Sem esses atributos, um jogador dura pouco tempo em uma partida de queimada.



ROUBA BANDEIRA

MATERIAL:

Dois lenços, duas bandeiras

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio.

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Divididos em dois grupos, metade para cada lado.

DESENVOLVIMENTO:

Trabalhamos a noção de estratégia e trabalho em equipe: divididas em times, as crianças têm de atravessar o território inimigo e pegar a bandeira do adversário sem deixar que a sua seja roubada.

Se um jogador for “pego”, seus colegas se organizam para resgatá-lo sem deixar o objetivo principal de lado.

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de velocidade, atenção, coordenação, concentração, tempo de reação, agilidade, força.



Barra Manteiga

MATERIAL:

Nenhum

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio.

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Os jogadores ficam enfileirados lado a lado em duas linhas paralelas com certa distância.

DESENVOLVIMENTO:



É uma brincadeira para grandes grupos. Um porta-voz de uma das equipes vai até a outra, dá tapinhas nas mãos estendidas e, após dar o último tapa, corre de volta para seu território, perseguido pelo adversário.

**“Barra-manteiga, na fuça da nega
Minha mãe mandou bater nesta daqui
1, 2, 3!”**

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de velocidade, atenção, tempo de reação, agilidade, força.

Mãe da Mula - Pula Sela

MATERIAL:

Nenhum

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio, uma praça

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

O jogador que for a “mula” ficará parado e abaixado a frente de uma coluna de alunos.

DESENVOLVIMENTO:

Escolher quem será a mãe da mula. Ela, por sua vez, deve escolher quem será a mula.

O escolhido deve abaixar as costas, apoiando com força as mãos nos joelhos. Se as crianças forem muito pequenas, a mula pode ficar ajoelhada de quatro no chão.

A mãe salta sobre a mula, apoiando as mãos nas costas do amigo. Essa pessoa pode determinar como será o salto e os outros imitam o que ela faz. Se gritar bife, significa que as mãos devem ficar abertas. Batatinha é para todos pularem com a mão fechada. Garra de gavião, a ponta dos dedos finca sobre a sela. Vale também inventar novas posições. Quem errar é a próxima mula. E quem era a mula será a mãe.

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de força, agilidade, velocidade, equilíbrio, atenção, concentração.



CARRINHO DE MÃO

MATERIAL:

Nenhum

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio, um parque, uma praça

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Os participantes iniciaram a atividade enfileirados.

DESENVOLVIMENTO:

Traçam-se duas linhas paralelas a uma distância de mais ou menos cinco metros uma da outra: a linha de partida e a linha de chegada. As crianças formam duas fileiras, uma atrás da outra.

A um primeiro sinal, as crianças que estiverem na fileira da frente apóiam as mãos no solo, estendendo ao mesmo tempo as pernas para trás. As crianças da trás elevam as pernas dos colegas, ficando entre elas e segurando-as à altura do joelho.

A um segundo sinal, as crianças correm em direção à linha de chegada. Ganhará a dupla que alcançar primeiro a linha de chegada.

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de força, agilidade, cooperação, equilíbrio, atenção, cuidado com o amigo (espírito de equipe).

CHICOTINHO QUEIMADO



MATERIAL: QUALQUER OBJETO

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio, um parque, uma praça

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Iniciam todos juntos, visualizando o objeto que um deverá esconder. Todos deverão ficar parados juntos enquanto um dos alunos esconderá o objeto, quando este voltar dará a voz de comando para o início da atividade.

DESENVOLVIMENTO:

Um dos participantes será o Chicotinho queimado.

Ele irá esconder um objeto para que os outros o encontrem.

Quando alguém se aproximar do objeto o Chicotinho queimado vai dando pistas: Diz “Quente” se a pessoa estiver perto do objeto, “frio” se estiver longe, “morno” se estiver se aproximando.

Ganha quem achar o objeto será a sua vez de escondê-lo.

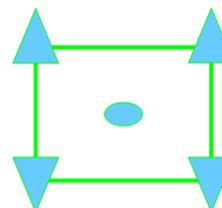
Uma variação seria duas equipes com dois objetos para cada equipe ir a busca de um objeto.

Quando se tratar especificamente de um caça ao tesouro existe possibilidade de pistas escritas que deverão ser escondidas a partir de adivinhações (Charadas) que levam umas as outras.

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de atenção, concentração.

QUATRO CANTOS



MATERIAL:

Giz se for preciso demarcar o chão.

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio, um parque, uma praça

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Localizados de pé nas pontas de um quadrado e um ao meio do mesmo.

DESENVOLVIMENTO:

Essa brincadeira é interessante para quando tem-se exatamente cinco crianças, é meio que restrita e pouco brincada, tem que ser em um local fechado ou simplesmente desenhar um quadrado grande no solo.

Uma criança é escolhida e fica no meio, enquanto outras quatro crianças ficam ocupando os cantos (cada pessoa em um canto).

Quando a brincadeira é iniciada, as crianças que estão nos cantos devem ficar trocando de lugar uma com as outras, sem deixar o do meio ocupar seu canto primeiro.

O do meio fica aguardando alguém bobear para pegar seu canto, a pessoa que deu bobeira e perdeu o canto passa a ser o do meio e a brincadeira continua.

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de agilidade, coordenação, atenção, concentração, velocidade, equilíbrio.

COELHO SAI DA TOCA

MATERIAL:

Nenhum

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio, um parque, uma praça

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Em círculo, divididos em trios.

DESENVOLVIMENTO:

Reúna a turma, quanto mais gente melhor, a brincadeira vai ficar mais movimentada e emocionante.

Divida os participantes em grupos de três crianças, e em círculo forme as tocas.

Duas crianças dão-se as mãos formando a toca e a outra criança ficará dentro da toca.

Ela será o coelho.

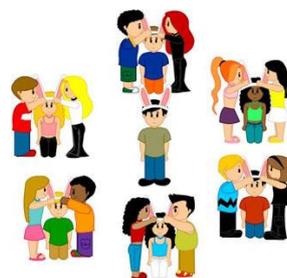
No centro do círculo ficarão as crianças, "**os coelhos**" que estão à procura de tocas.

Quando alguém falar: **coelho sai da toca**.

Todos os coelhos deverão trocar de tocas e os coelhos que estão no centro procurarão uma toca. Quem não conseguir entrar em alguma toca fica no centro, esperando nova oportunidade.

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de coordenação, atenção, concentração, agilidade.



ESTÁTUA

MATERIAL:

Aparelho de som (optativo).

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio, um parque, uma praça, sala de aula.

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Espalhados no local escolhido, uns próximos aos outros.

DESENVOLVIMENTO:

Dançando ao som de uma música tocada ou cantada, ao parar o som todos deverão ficar imóveis e uma pessoa deverá mexer com cada um tentando fazer com que se movam.

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de coordenação, atenção, concentração, ritmo.



LENCINHO BRANCO - LENÇO ATRÁS

MATERIAL:

Lenço ou qualquer tecido.

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio, um parque, uma praça

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

Sentados, em círculo no chão.

DESENVOLVIMENTO:

Escolha quem ficará com o lenço. As demais crianças devem ficar sentadas no chão em



forma de roda e com os olhos fechados. Quem estiver com o lenço anda em volta da roda (pelas costas dos pequenos) enquanto todos cantam:

"Corre cutia, na casa da tia, corre cipó, na casa da avó. Lencinho na mão, caiu no chão, moço bonito, do meu coração. Posso jogar? Pode!! Ninguém vai olhar? Não!"

Nesse momento, o lencinho é colocado atrás de uma pessoa da roda. Essa criança tem que pegá-lo e correr atrás de quem o colocou lá antes que o adversário sente no seu lugar. Se agarrá-lo, a criança vai para o meio da roda.

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de coordenação, equilíbrio, velocidade, atenção, agilidade, esquema corporal, concentração.

BATATA QUENTE

MATERIAL:

Bola, ou qualquer objeto que possa ser passado pelas mãos dos participantes, aparelho de som (optativo).

ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO:

Uma quadra, um pátio, um parque, uma praça, sala de aula

ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:

De pé ou sentados, em círculo no chão ou em cadeiras.

DESENVOLVIMENTO:

Após a organização dos participantes, os mesmos deverão passar o objeto escolhido para o colega ao lado e prestar atenção quando a música, ou quando o colega que fala parar.

Quem ficar com o objeto em mãos será o próximo a falar ou a controlar a música.

"Batata quente, quente, quente, quente,quente, queimou"

BENEFÍCIOS:

Desenvolvimento de atenção, agilidade.



REFERÊNCIAS

FERREIRA ABH. *Novo Dicionário Aurélio*, Record, São Paulo, 1996

FRIEDMANN A. in *A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

ITURRA, Raul. O Jogo e a Experimentação Pessoal na Infância uma Hipótese Exploratória. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, 3:493-501,1992.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O Brincar e suas Teorias*. São Paulo: Pioneira Thomsom Learning, 2002.

PEREIRA, Eugenio Tadeu. Brinquedos e Infância. *Revista Criança - Ministério da Educação* n.37 novembro de 2002.