


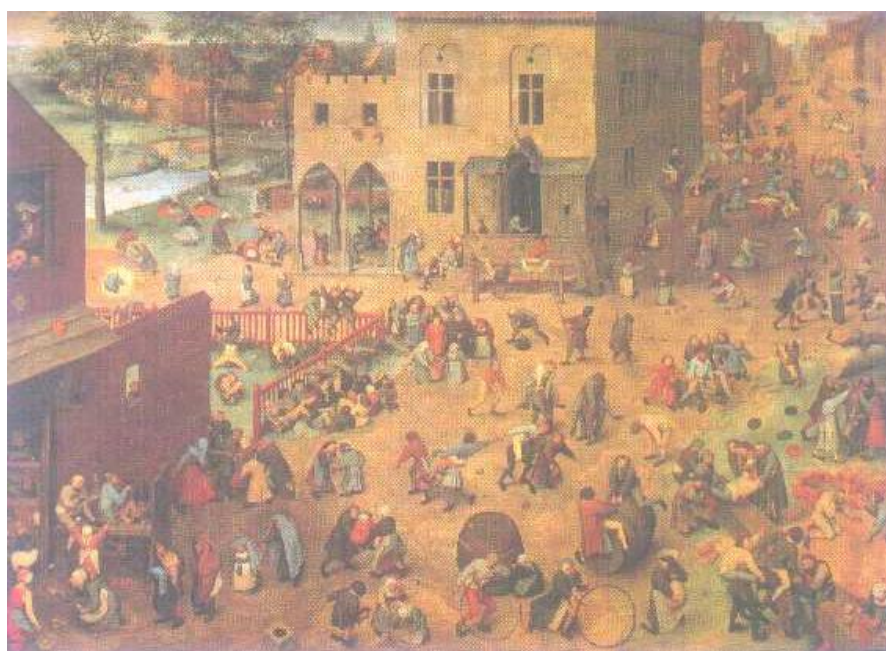


Material preparado pelas alunas **Cintia Lyse Alves Nascimento, Eva Zatur e Fernanda Rocha Pereira** especialmente para este número da nossa revista.  
*Venha brincar conosco!*

## Brincadeiras Tradicionais Infantis

	<p>Resgatar a experiência fascinante da brincadeira tradicional, criando e recriando o encantamento do lúdico, do convívio, da troca com o outro... na constituição de grupos.</p>
amarelinha	
	
cabra-cega	
	
esconde-esconde	

"Jogos infantis" do flamenco Pieter Bruegel, de 1560, mostrando 84 atividades lúdicas com mais de 250 crianças.

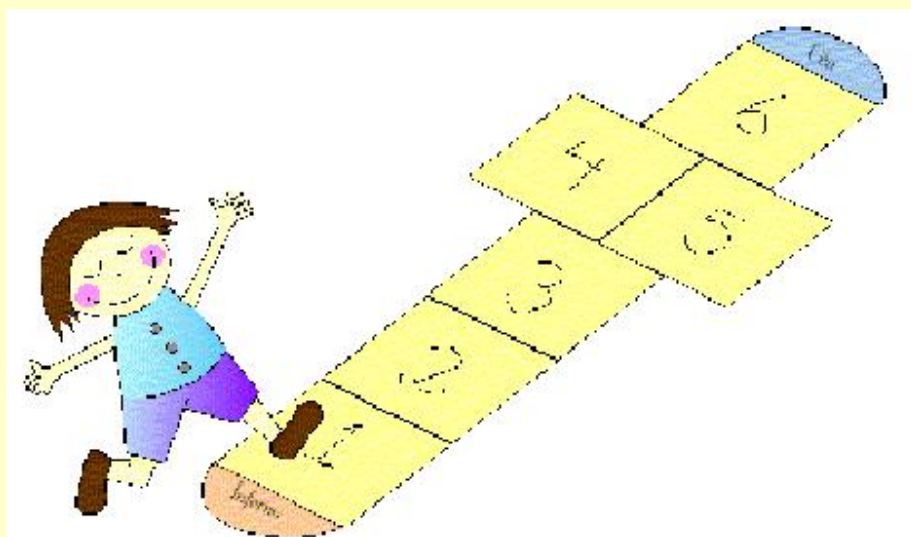


## **AMARELINHA**

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

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

Você também pode jogar Amarelinha sozinho. Quando errar comece do número 1.



## **CABRA-CEGA**

(Também conhecido por cobra-cega, pata-cega, galinha-cega).

Todo mundo forma uma roda e fica de mãos dadas. Quem for escolhido para ser a cabra-cega fica com os olhos vendados e vai para o meio da roda.

A cabra tem de agarrar alguém da roda, que não pode ficar parada: quem estiver do lado para onde a cabra estiver indo foge, quem está do outro lado avança. Se a cabra-cega for esperta, consegue pegar alguém que está atrás dela.

Se a corrente da roda quebrar, o jogador que estiver do lado esquerdo de

quem soltou a mão fica sendo a cabra, e a brincadeira começa de novo.



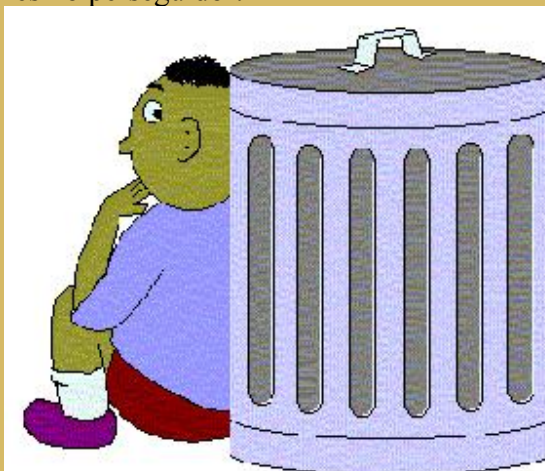
## **ESCONDE-ESCONDE**

(Também conhecido por piques, pique-esconde, 31 alerta)

Escolha um lugar para ser o pique e quem vai ficar nele. O jogador escolhido fica de costas e de olhos fechados no pique, contando até o número combinado. Enquanto isso, o resto do grupo tem de se esconder. Quando termina de contar, o jogador vai procurar os companheiros.

Quem está escondido tem que correr até o pique para se salvar. Quando encontra alguém, o jogador que está procurando tem de voltar ao pique e dizer onde é que viu o companheiro.

Se o jogador encontrado chegar ao pique antes do perseguidor, ele se salva. O primeiro que for pego é o perseguidor na próxima jogada. Se todo mundo for salvo, a brincadeira continua com o mesmo perseguidor.



## **BRINCADEIRAS TRADICIONAIS INFANTIS**

*Cintia Lyse Alves Nascimento*

*Eva Zatur*

*Fernanda Rocha Pereira*

Pensamos as brincadeiras tradicionais infantis como parte integrante da cultura lúdica. Ela é transmitida de geração em geração expressando valores e diferentes concepções. Diante das transformações sociais, do advento da televisão e dos brinquedos eletrônicos, percebemos a falta e a necessidade do resgate destas brincadeiras. De acordo com Fantin, (2000):

“Resgatar a história de jogos tradicionais infantis, como a expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar e sobretudo, maneiras de brincar e interagir. Configurando-se em presença viva de um passado no presente”. (p. 70)

A brincadeira tradicional infantil, uma das representações folclóricas, baseada na mentalidade popular, se expressa, sobretudo, pela oralidade, é considerada como parte da cultura popular. Neste sentido, a brincadeira tradicional é uma forma de preservar a produção cultural de um povo num certo período histórico.

No entanto, essa cultura não-oficial, não fica cristalizada. Pois se é de forma oral que ela vai passando de geração em geração, a brincadeira está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas. Seus criadores são anônimos. Sabe-se apenas que provêm de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos.

Segundo Kishimoto (1999),

“Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária”.

Recordar as brincadeiras e os brinquedos tradicionais, muitas vezes nos faz lembrar de tempos difíceis em que havia poucos e raros brinquedos. Afirmamos isto diante da grande variedade de que atualmente dispomos.

Reportamo-nos ao tempo em que era mais valorizado o processo de construção e reconstrução de brinquedos e das brincadeiras, onde o mais importante não era o produto final, aquele pronto e acabado. Lembramos de quando éramos crianças: “ter a casinha arrumada” não era o objetivo final. A criatividade em procurar objetos para arrumar a casinha parecia-nos mais interessante do que a brincadeira em si na casinha.

Especialmente nas décadas de 1930, 1940 e 1950, quando ainda não eram muito populares os meios de comunicação, percebe-se, de acordo com Cabral (1996), o destaque para a percepção mais sensitiva do mundo. As brincadeiras estavam mais relacionadas aos sentidos, à percepção da natureza. Nos dias de

hoje, o aspecto visual, como a televisão e os brinquedos eletrônicos, que influenciam no repertório das brincadeiras infantis, é bem mais estimulado e imposto pela sociedade capitalista e de consumo.

Concordamos, portanto, que as brincadeiras tradicionais infantis são fontes enriquecedoras enquanto resgate da cultura e prática do lúdico na constituição de grupos.

**BIBLIOGRAFIA:**

CABRAL, Fátima. O lúdico e a sociabilidade infantil. Cadernos CERU, série 2, no 7, 1996.

FANTIN, Mônica. No mundo da Brincadeira: Jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil. Florianópolis, Cidade Futura, 2000.

Folha de São Paulo. Brincadeiras: Especial 2. Domingo, 16 de abril de 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3 ed. São Paulo: Cortez, 1999.