

Jogos e brincadeiras populares

Os jogos ou brincadeiras populares fazem parte da cultura e são criados pelas pessoas ao longo do tempo passando de geração para geração. Nestes jogos, não existem regras fixas, elas podem ser criadas pelo grupo que está brincando e modificadas sempre que necessário. Para brincar não são necessários materiais ou espaços específicos, podemos brincar em qualquer lugar. Os jogos populares fazem parte da cultura.

Atualmente a evolução urbana tem contribuído para a extinção de alguns jogos populares. O fato de trocar a moradia em casas por prédios de apartamentos e o processo de insegurança generalizada no País, estão fazendo com que as calçadas deixem de ser um local de divertimento infantil.

Há algum tempo, era muito comum nas cidades, principalmente nos pequenos municípios do interior do brasileiro, as crianças brincarem e jogarem na frente das suas casas, nas calçadas ou em praças e ruas tranquilas

Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras populares conhecidas, que fizeram e ainda fazem a alegria de muitas crianças brasileiras: queimado, cabo-de-guerra, esconde-esconde, rouba bandeira, tá pronto seu lobo?, cabra cega, bola de gude, sobra um, entre outros.

Visando contribuir para o registro da memória desses jogos e brincadeiras populares, apresenta-se, a seguir, um pequeno resumo com informações sobre algumas brincadeiras e jogos populares:

QUEIMADO

Os participantes são divididos em dois grupos de crianças. Delimita-se o campo da batalha com a mesma distância para cada lado, traçando-se uma linha no centro chamada de fronteira. O jogo consiste em que cada criança de uma equipe atinja com a bola, jogada com as mãos da linha de fronteira, outra criança da equipe adversária. Quem não conseguir segurar a bola e for atingido por ela será “queimado”. A criança que conseguir segurar a bola a atira, imediatamente, tentando atingir alguém do outro grupo. Vence o jogo o grupo que conseguir “queimar” ou matar todos os adversários ou o que tiver o menor número de crianças “queimadas”.

CABO-DE-GUERRA

Os participantes são divididos em dois grupos, com o mesmo número de crianças. Cada grupo segura um lado de uma corda, estabelecendo-se uma divisão na sua metade, de forma a permitir que cada grupo fique com o mesmo tamanho de corda. É dado o sinal do início do jogo e cada grupo começa a puxar a corda para o seu lado. O vencedor é aquele que durante o tempo estipulado (um ou dois minutos) conseguir puxar mais a corda para o seu lado.

ESCONDE-ESCONDE

Uma criança é escolhida para contar com os olhos fechados em um determinado local chamado de “manja”, enquanto as outras se escondem. Após a contagem, ela tenta encontrar cada criança escondida e ao avistá-la tem que dizer “batida fulano ou fulana”, tocando na “manja”. Se alguma das crianças que se esconderam conseguir chegar na “manja” sem ser vista por aquela que está procurando, fala alto “batida, salve todos” e quem está procurando

começa novamente a contar. Entretanto, se todos forem pegos, escolhe-se outra criança para contar e começa-se todo o processo outra vez.

ROUBA-BANDEIRA

Os participantes são divididos em dois grupos com o mesmo número de crianças. Delimita-se o campo e, em cada lado, nas duas extremidades, é colocada uma bandeira (ou um galho de árvore). O jogo consiste em cada grupo tentar roubar a bandeira do outro grupo, sem ser tocado por qualquer jogador adversário. Quem não consegue, fica preso no local onde foi pego e parado como uma estátua, até conseguir que um companheiro de equipe o salve tocando-o. Vence o grupo que tiver menos participantes presos ou quem pegar primeiro a bandeira, independente do número de crianças “presas”.

TÁ PRONTO SEU LOBO?

Uma criança é escolhida para ser o lobo e se esconde. As demais dão as mãos e vão caminhando e cantando: - Vamos passear na floresta, enquanto o seu lobo não vem! Está pronto seu lobo? E o lobo responde durante muito tempo que está ocupado, fazendo uma tarefa de cada vez: tomando banho, vestindo a roupa, calçando os sapatos, penteando o cabelo e o que mais resolver inventar. A brincadeira continua até que o lobo fica pronto e, sem qualquer aviso, sai do esconderijo e corre atrás das outras crianças, tentando pegar os participantes desprevenidos. A primeira criança que for pega, será o lobo na próxima vez.

CABRA-CEGA

Escolhe-se uma das crianças para ser a cabra-cega. Coloca-se um venda nos seus olhos, alguém faz com que ela dê vários giros e pede-se que ela tente tocar ou segurar alguma das outras crianças participantes. Quem ela conseguir tocar ou segurar primeiro, será a próxima cabra-cega. A norma tem que ser combinada antes, se é só tocar ou tem que agarrar. A brincadeira deve ser realizada em um espaço pequeno e livre, com poucos obstáculos para que não haja acidentes e machucados.

BOLA DE GUDE

É um jogo muito antigo, conhecido desde as civilizações grega e romana. O nome "gude" tem origem na palavra "gode", do provençal, que significa "pedrinha redonda e lisa". Atualmente, a bola de gude é feita de vidro colorido. Há várias modalidades do jogo, porém a mais conhecida é o chamado triângulo. Risca-se um triângulo na terra e coloca-se uma bola de gude em cada vértice. Se houver mais de três participantes, as bolas são colocadas dentro ou nas linhas do triângulo. Para saber quem vai iniciar o jogo marca-se um risco no chão, a uma certa distância do triângulo. Posicionando-se perto do triângulo, cada participante joga uma bola procurando fazer com que ela pare o mais próximo da linha riscada no chão. O nível de proximidade da bola define a ordem dos jogadores. O jogo começa com o primeiro participante jogando a bola para tentar acertar alguma das bolinhas posicionadas no triângulo. Se conseguir, fica com a bola atingida e continua jogando, até errar quando dará a vez ao segundo e assim por diante. Se a bola parar dentro do triângulo o jogador fica “preso” e só poderá participar da próxima rodada. Os participantes vão se revezando e tentando “matar” as bolinhas dos adversários, utilizando os dedos polegar e indicador para empurrar a bola de gude na areia, com o objetivo de atingir o maior número de bolas dos outros participantes. Ganha o jogo quem conseguir ficar com mais bolas.

SOBRA UM

Várias crianças formam um círculo e uma fica em pé, fora do círculo. Cada criança escolhe o nome de uma fruta. Quem estiver dirigindo a brincadeira diz:- Eu fui comer uma salada de frutas na casa de fulana. Faltaram banana e abacaxi. As crianças que representam essas frutas

vão trocar de lugar. A criança que ficou em pé deve tentar ficar no lugar de uma delas. Se conseguir, uma daquelas é que vai ficar em pé esperando a dirigente falar o nome de outras frutas e tentar pegar outro lugar. Num dado momento a dirigente da brincadeira diz: - Faltaram todas as frutas! Todas as crianças tentam trocar de lugar de uma vez só, e a que ficou em pé também. Como nesta brincadeira sempre sobra um, a criança que sobrou depois dessa grande troca, é a perdedora.

ATIVIDADES

1. Você conhece todas as brincadeiras citadas no texto? De qual delas você mais gosta?

R: _____

2. Além das brincadeiras citadas acima, você conhece alguma outra brincadeira ou jogo popular? Cite os que você conhece.

R: _____

3. Há algumas brincadeiras populares que é possível brincar sozinho. Cite uma brincadeira

R: _____

4. Marque V para verdadeiro e F para falso nos espaços abaixo.

(_____) Nos Jogos ou Brincadeiras Populares é necessário que se crie uma regra pré estabelecida para o seu desenvolvimento.

(_____) As moradias urbanas tem impedido que as brincadeiras se realizem devido à falta de espaço e à insegurança.

(_____) Os jogos populares tem passado de geração em geração e prevalecem até os dias atuais.

(_____) Existe nomes diferentes para um determinado tipo de jogo ou brincadeira.

(_____) Os jogos populares não fazem parte da cultura.

(_____) Algumas brincadeiras ou jogos populares necessitam de materiais específico.

5. Escolha uma brincadeira que você mais gosta, brinque e relate qual experiência você teve em vivenciar essa brincadeira.

R: _____

MATERIAL DE EDUCAÇÃO DE FÍSICA Aula nº 01 (4º e 5º anos)

GABARITO:

- 1- RESPOSTA PESSOAL
- 2- RESPOSTA PESSOAL
- 3- BOLA DE GUDE, AMARELINHA, CINCO MARIAS...
- 4- F – V – V – V – F – F
- 5- PESSOAL