

Com o aumento da violência e avanço das tecnologias cada vez menos vemos crianças brincando na rua de bola, de corda, de pique esconde, de pega-pega... Nos dias atuais as crianças dedicam parte do seu tempo livre em tablets, computadores, televisão, celulares e vídeo games, deixando de lado o brincar que é tão importante para o desenvolvimento pleno e saudável.

Para que as brincadeiras tradicionais não se percam totalmente cabe a escola fazer um resgate constante das mesmas. A escola deve ser um espaço de novas experiências, onde o aluno se integram socialmente, desenvolvem seus domínios cognitivos, motor, afetivo e social, com oportunidade de criar, experimentar, tomar decisões, avaliar e se relacionar.

Por isso o interesse em elaborar um projeto com este tema, inicialmente foi realizada uma pesquisa na escola entre os alunos do período da tarde para saber "qual a brincadeira preferida" dos mesmos. O resultados foi de um total de 97 alunos, 36% preferem brincadeiras tradicionais, enquanto 645 preferem outros tipos de brincadeiras.

PULAR CORDA: tal atividade aborda conteúdos relacionados ao Ritmo e a Expressão Corporal. Mostra-se importante como forma de promover situações de ensino e aprendizagem ricas no sentido da construção de habilidades corporais básicas, no desenvolvimento de dinâmicas de produção em pequenos grupos. É interessante e divertida e leva a valorização da cultura lúdica tradicional de nosso país.

Objetivos desta atividade:

- Reconhecer a existência de elementos rítmicos e expressivos na brincadeira vivenciada;
- Realizar os movimentos básicos de saltar com um e dois pés, agachar, girar e equilibrar-se e suas relações com o ritmo em que esses movimentos são executados;
- Projetar e construir sequências de movimentos levando em conta os seus limites corporais e os dos colegas.

Desenvolvimento: A brincadeira de pular corda é realizada em pequenos grupos, sem finalidade competitiva e sem a divisão em equipes. Requer habilidades motoras de saltar com um e dois pés, agachar, girar, e equilibrar-se, capacidades físicas de velocidade e força, ritmo e expressividade.

PULAR ELÁSTICO: Habilidades desenvolvidas com esse jogo: coordenação motora, agilidade e lateralidade.

O principal acessório é uma tira de elástico grande (de cerca de 3 metros de comprimento), com um nó unindo as duas pontas, e três participantes. Dois ficam em pé, um de frente para o outro e distantes cerca de 2 metros. O elástico deve ficar ao redor das pernas deles, que precisam ficar abertas para segurá-lo esticado. Uma terceira pessoa deve pular dentro do retângulo formado pela tira e fazer desenhos e amarrações com as pernas. A primeira sequência é bem simples: a criança se posiciona ao lado do elástico e deve pular com os dois pés juntos para dentro dele.

Depois, pula novamente abrindo as pernas de modo que um pé caia para cada lado de fora do elástico. No terceiro movimento, ela deve fazer um giro de 180°, deixando as tiras se enrolarem em seus tornozelos. Por fim, deve pular para o lado externo do elástico enquanto gira o corpo para soltar-se da amarração.

O elástico começa rente ao chão, mas à medida que a pessoa consegue fazer os movimentos corretamente, ele vai subindo. Então, quem conseguir pular mais alto ganha o jogo.

QUEIMADA: é um jogo esportivo muito usado, o material utilizado é uma bola de vôlei ou de borracha, de tamanho médio. O local é um terreno plano, de forma retangular, dividido em dois campos iguais, por uma linha reta e bem visível traçada no solo. O jogo pode conter vinte ou mais jogadores. As habilidades desenvolvidas são movimento, destreza, domínio e cooperação. O objetivo visado é fazer o maior número possível de prisioneiros em cada

campo. Será vencedor, o grupo que, no fim de um tempo previamente determinado, fizer maior número de prisioneiros, ou então, aquele que aprisionar todos os jogadores adversários.

Desenvolvimento: Ao ser dado o sinal de início, um jogador do time a quem coube a bola, tenta entregar a bola ao seu time que tem como objetivo de atirá-la ao campo contrário com o propósito de atingir ("queimar") algum adversário com a bola.

Se o conseguir sem que a bola seja agarrada antes de tocar no chão pelo jogador tocado ou por um companheiro do time dele, o jogador atingido é considerado prisioneiro e deve sair do seu campo, colocando-se no "cemitério", espaço posterior à linha de fundo. Feito o primeiro prisioneiro, o reserva volta ao seu campo para que tenha oportunidade de jogar também como atacante. A bola que, depois de haver tocado em um jogador, rola ou salta pelo terreno, pode ser recolhida por qualquer jogador, para ser arremessada novamente contra o grupo adversário. A bola pode também ser recolhida por um adversário prisioneiro, a quem, neste caso, se permite apanhá-la e atirá-la a um companheiro seu ou queimar o adversário. O mais recomendável é agarrar a bola quando arremessada, o jogador só é carimbado se a bola bater nele e cair no chão, do contrário, se o jogador for carimbado, a bola continuar no ar, e ele a agarrar, não será carimbado.

Neste jogo a rapidez de ação e a cooperação entre os jogadores têm enorme importância. Além de ser um jogo prático exige força, habilidade, rapidez entre outras habilidades.

CINCO MARIAS: Habilidades desenvolvidas com esse jogo: coordenação motora, agilidade, lateralidade e velocidade.

Existem várias formas para brincar com esse jogo. Todas exigem muita agilidade e velocidade dos participantes. Uma das mais comuns é o jogador lançar todas as 'marias' para o alto e deixá-las onde caírem. Ele escolhe uma das 'marias', lançando-a novamente para cima. Enquanto isso, deve recolher outro saquinho do chão e, com a mesma mão, apanhar o que foi lançado ainda no ar.

Na rodada seguinte, as cinco 'marias' são jogadas mais uma vez, mas, neste turno, o jogador terá de recolher dois saquinhos, além da 'maria' ainda no ar – sempre usando uma só mão.

Outra maneira de brincar é quicando uma bolinha de tênis e recolhendo, uma a uma, as 'marias' do chão, o mais rápido possível.

Outros nomes desta brincadeira: Cinco saquinhos, cinco pedrinhas, pipoquinha, cinco pedras, saquinhos.

AMARELINHA

Habilidades trabalhadas neste jogo: Equilíbrio, Agilidade e Mira.

Desenhe o diagrama com o giz sobre a calçada ou asfalto. O traçado tradicional é um retângulo grande dividido em dez retângulos menores – as 'casinhas' – numerados de 1 a 10. Na parte superior do diagrama, faça uma meia-lua e escreva a palavra 'Céu'.

Para jogar, fique atrás da linha do início do traçado – do lado oposto à palavra 'Céu' – e atire o marcador na casinha que não poderá ser pisada, começando pelo número 1. Atravesse o resto do circuito com pulos alternados nos dois pés e em um pé só. Ao chegar no 'Céu', faça o caminho de volta do circuito, pegue o marcador – sem pular na casa onde ele está – e volte para trás do traçado. Depois jogue o marcador na próxima casinha e assim sucessivamente. Se errar, será a vez do próximo jogador. Vence quem completar todo diagrama primeiro.

Dica: para inovar, faça circuitos em formatos diferentes, como caracol ou retângulos maiores. Para as crianças mais novas, os circuitos podem ser menores e podem ser feitas exceções – como, por exemplo, permitir que elas pulem com os dois pés em todas as casas.

Esta brincadeira tem outros nomes como: academia, maré, pular macaco, macaca, avião, sapata

ELEFANTINHO COLORIDO: Um participante é escolhido para comandar a brincadeira. Ele fica à frente dos demais e diz: "Elefantinho colorido!". Os outros respondem: "Que cor?". O comandante então grita o nome de uma cor e os jogadores correm para tocar em algo que tenha aquela tonalidade.

Quanto mais longe o acesso a cor, mais difícil o jogo fica. A brincadeira ficará mais divertida se o comandante perseguir os outros participantes e tentar capturá-los antes que eles cheguem à cor. O primeiro capturado vira o próximo comandante. Habilidades trabalhadas: atenção, agilidade, percepção auditiva e visual, coordenação motora e cores.

O MESTRE MANDOU: Um dos participantes é encarregado de ser o mestre e ficará a frente dos outros jogadores. Ele dará as ordens e todos os seguidores deverão cumpri-las desde que sejam precedidas das palavras de ordem: "O mestre mandou" ou "Macaco Simão mandou".

As ordens que não comecem com essas palavras não devem ser obedecidas. Por isso, esse é um jogo que exige bastante atenção, uma vez que será eliminado aquele que não cumprir as ordens ou cumprir as ordens sem as palavras de comando.

A diversão está na dificuldade das tarefas dadas pelo chefe, que pode pedir, por exemplo, que os seguidores tragam objetos de determinada cor ou façam uma sequência de atividades de uma vez só, como: "O mestre mandou... pular de um pé só mostrando a língua, girando e batendo palma!"

Habilidades trabalhadas neste jogo: concentração, percepção auditiva, imaginação, coordenação motora, atenção e noção corporal. Esta brincadeira também se chama: Meu mestre mandou, seu mestre mandou, Macaco Simão

CORRE COTIA OU LENCINHO BRANCO

Habilidades trabalhadas: Socialização, Condicionamento físico, Agilidade, Atenção. Todos os participantes, com exceção de um, ficam sentados em círculo. O que ficou de fora será o 'pegador'. Com o lenço na mão ele andará lentamente em volta do círculo enquanto todos cantam uma rima que pode ser, por exemplo, Corre Cotia:

"Corre cotia

Na casa da tia

Corre cipó

Na casa da avó

Lencinho branco

Caiu no chão

Mocinha bonita

Do meu coração

Posso jogar?

- Pode!!!

- Ninguém vai olhar?
- Não!!!
- Quem olhar vai ser bobão, vai lamber sabão!”

No meio da cantoria o 'pegador' deixa cair, disfarçadamente, o lenço atrás de um dos jogadores. Quando o participante escolhido percebe que o lenço está atrás dele, começa a perseguição ao 'pegador', que deve correr para ocupar o lugar vago. Se for apanhado antes de chegar ao lugar vazio, o 'pegador' continua nessa função, mas se conseguir dar a volta e ocupar o lugar vago, é o jogador escolhido quem vira o 'pegador'. Esta brincadeira também tem o nome de: pega lenço, lenço atrás.

MORTO OU VIVO

Habilidades trabalhadas neste jogo: Agilidade, Condicionamento físico, Coordenação motora, Atenção, Concentração, Expressão corporal.

Um dos participantes é escolhido como líder e ficará à frente do grupo. É ele quem vai dar as instruções que devem ser obedecidas pelos outros jogadores.

Quando o líder disser: "Morto!", todos ficarão agachados. Quando o líder disser: "Vivo!", todos darão um pulinho e ficarão de pé. Quem não cumprir as ordens é eliminado, até sobrar um só participante, que será o vencedor e o próximo líder.

O grau de dificuldade da brincadeira varia conforme a velocidade em que os comandos são dados, lembrando que a sequência das ordens podem variar, por exemplo: "Vivo! Vivo! Vivo! Morto! Morto! Vivo!". Isso irá confundir os jogadores e exigirá ainda mais atenção dos participantes.

Dica: em espaços maiores ou com grupos grandes, a variação da brincadeira conhecida como "dentro e fora" fará mais sucesso. Primeiro desenhe um círculo razoavelmente grande em volta de cada participante. As regras são as mesmas do morto-vivo, mas nesse caso, quando o líder disser "dentro", os jogadores pulam para dentro do círculo. Já quando disser "fora", todos devem sair do desenho.

ALERTA

Velocidade, Memória, Criatividade, Condicionamento físico, Atenção, Conhecimento de cores, Movimento

Antes de começar a brincadeira, cada jogador escolhe um apelido. Pode ser uma cor, um número, outro nome, uma fruta – enfim, o que a imaginação permitir. Um dos participantes é escolhido para começar e ficará com a bola nas mãos.

Ele fica à frente e de costas para o restante do grupo, que se espalha atrás dele. O jogador lança a bola com força para o chão – para que ela quique bem alto – ao mesmo tempo em que fala o apelido de uma das outras crianças do grupo. Esta, por sua vez, deve correr para pegar a bola, enquanto os outros participantes correm no sentido oposto. Ao pegar a bola o jogador deve gritar: "Alerta". Nesta hora, todos os jogadores param no lugar onde estão. O jogador com a bola pode dar três saltos e tentar 'queimar' alguma outra criança.

Se conseguir, quem foi atingido fica à frente da fila com a bola na mão. Caso contrário, ele mesmo deve ficar à frente da brincadeira.

Dica: quem errar o apelido ou disser um apelido que não existe – o que nesse jogo é muito comum – deve pagar uma prenda.

BATATA QUENTE

Habilidades trabalhadas neste jogo: coordenação motora, atenção, agilidade e socialização.

Os jogadores formam um círculo, com um deles sentado ao centro da roda com os olhos vendados. No círculo, cada jogador deve passar a bola – ou a batata – para o que está à sua direita. Enquanto o objeto circula, todos cantam: 'Batata quente, quente, quente, quente... '.

A qualquer momento o jogador que está vendado pode gritar: 'Queimou!'

Quem estiver com a bola nas mãos nesse instante será o próximo a ir para o centro da roda.

Dica: para deixar mais divertido, o jogador central pode dar ordens para os outros participantes. Se ele gritar 'Meia-volta!', a bola deve girar no sentido contrário; 'Com uma mão!', os jogadores passam a bola entre si com uma mão só.

MAMÃE, POSSO IR?

Habilidades trabalhadas neste jogo: Linguagem, Linguagem corporal, Coordenação motora, Criatividade.

Trace duas linhas no chão com uma distância de pelo menos 5 metros entre elas. Quem for escolhido para ser a 'mamãe' ou o 'papai' fica à frente de uma das linhas, de costas para o resto do grupo. Os outros participantes ficam enfileirados lado a lado sobre a linha oposta. Um a um, eles tentam chegar até a 'mamãe' recitando o seguinte diálogo:

- "Mamãe, posso ir?" - pergunta o jogador.

- "Pode" - a 'mamãe' responde.

- "Quantos passos?" - pergunta o jogador.

A 'mamãe' escolhe o número e o tipo de passo que o participante deve andar. Por exemplo:

- "Dois, de passarinho"

O jogador dá dois passos pequeninos para frente. Se forem passos de cachorro, o jogador anda de quatro. Se forem passos de elefante, o jogador dá passos grandes. Vence quem chegar primeiro até a mamãe.

Dica: para deixar a disputa mais difícil, o participante que lidera a brincadeira – o 'papai' ou 'mamãe' – também pode mandar os jogadores darem passos para trás.

PEGA-PEGA: é uma brincadeira infantil muito conhecida, que veio do povo negro, escravizados no Brasil. Pode ser jogada por um número ilimitado de jogadores e possui inúmeras variantes. De modo geral, o jogo consiste em dois tipos de jogadores, os pegadores e os que devem evitar ser apanhados. Cada variante do jogo possui uma forma diferente de se estabelecer como os demais serão pegos, em geral por meio de um toque. Quem for tocado, automaticamente vira o pegador, dependendo do modo da brincadeira. Suas regras são: Uma criança será o pegador, e as outras, os fugitivos. Quem a criança pegar, será o pegador da vez. Os participantes combinam as regras no início, decidindo o número de pegadores, se há alguma regra adicional (como uma proteção contra o pegador, chamado de pique ou fraio). Outra variação é o pega-pega correntão, onde a criança pega tem que dar a mão par o outro pegador e assim tentarem pegar todos os participantes.

Com o projeto espera-se despertar nos alunos o gosto pelas brincadeiras tradicionais e manter viva essa cultura no âmbito escolar.