



# O Direito de Brincar



**Guia Prático para Criar Oportunidades  
Lúdicas e Efetivar o Direito de Brincar**

LucyThornton  
JanetPrestTalbot  
MarilenaFlores

# O Direito de Brincar

Guia Prático para Criar Oportunidades Lúdicas e Efetivar o Direito de Brincar

1ª Edição



Diadema  
HannayEmpreendimentoSocial  
2013

## O Direito de Brincar

Um Guia Prático para Criar Oportunidades Lúdicas e Efetivar o Direito de Brincar

Publicada em: novembro 2013

ISBN:



Esta obra está licenciada sob  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/br/>



Compartilhar – você tem a liberdade de copiar, distribuir e transmitir a obra para os fins de promover o brincar.

Remixar – você tem a liberdade de criar obras derivadas.

Uso não comercial – você não pode usar esta obra por fins comerciais.

Atribuição – você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).



© A Chance To Play – O Direito de Brincar 2013

Publicação: **A Chance To Play – O Direito de Brincar**

Escritório: terre des hommes Alemanha

Rua Nossa Senhora de Nazaré, 51

04805-100 São Paulo, SP

E-mail: [beat-tuto@uol.com.br](mailto:beat-tuto@uol.com.br)

Website: [www.a-chance-to-play.org](http://www.a-chance-to-play.org)

Impresso no Brasil por **Maistype** – [www.maistype.com.br](http://www.maistype.com.br)

Esta publicação foi possível graças ao apoio financeiro do Comitê Mundial dos Trabalhadores da Volkswagen em cooperação com a organização de Direitos da Criança, terre des hommes Alemanha.



## Agradecimentos

Agradecemos a todas as pessoas que contribuíram com suas idéias, fotografias, historias e sugestões na África do Sul e no Brasil. Esta publicação é fruto de um esforço coletivo para celebrar e promover o direito de brincar no Brasil.

### Escritores:

Lucy Thornton (Woz'obona), Janet PrestTalbot (Children'sRights Centre), Marilena Flores (IPA Brasil)

### Edição:

África do Sul - Desiré Pelser (Earth & Oceans Developments)

Brasil - Jonathan Hannay (ACER Brasil), Marilena Flores Martins (IPA Brasil), Tuto Wehrle (terre des hommes Alemanha)

### Colaboradores:

André Viviers (UNICEF); Andrea Zeus (Active Schools Initiative); Brad Bing (Sporting Chance); Cati Vawda (Children's Rights Centre); Children's Resource Centre; Claudia Berker (terre des homes Germany); Cynthia Morrison (Active Learning Libraries South Africa); Deyana Thomas (Curriculum Development Projects Trust); Isibindi – NACCW; Kirsten Prest (play worker at Red Cross Children's Hospital); Leisl Hartman (Frank Joubert Art Centre); Louise Batty (Keep the Dream); Mary Clasquin-Johnson (TUKS); Milly Siebrits (SA Scout Association); Noreen Ramsden (Children's Rights Centre); Sandi Eastwood (Meaningful Access Programme); Shadrack Mphela (Woz'obona); Sue Philpott (Disability Action Research Team); Oli Walsh (Whizzkids, Africaid); Andrew Swan (SPICE Brincar em Inglês); Marilena Flores Martins e Eliana Tarzia (IPA Brasil).

### Tradução:

Belisa de Freitas Pereira (SPICE Brincar em Inglês), Luciana Flores Martins Swan (SPICE Brincar em Inglês), Marilena Flores Martins (IPA Brasil)

### Revisão:

Tania Smith – África do Sul

Tania Crespo – Brasil

### Design Gráfico:

Desiré Pelser – África do Sul

Buguno – Brasil

### Ilustrações:

Adele O'Connell

### Fotografias:

Rogan Ward com contribuições de Alex Fattal; Andrea Zeus; Angie Buckland; Claudia Berker; Frank Garbers; Janet Prest Talbot; Max de Geus; Moira Schneider (Chess); Timo de Geus; Andrew Swan (SPICE Brincar em Inglês); organizações parceiras de ACTP Brasil.

Muito obrigado à ACM (YMCA), à Durban Kids Club e à Escola de Educação Infantil Glenridge que participaram das fotos para ilustração de algumas brincadeiras e jogos.

Para a proteção e manutenção da dignidade das crianças que participaram das fotografias deste livro:

- Nenhum nome que identifique as crianças ou que sugira o contexto em que elas estão, foi incluído, salvo casos que dêem dignidade e reconhecimento à expressão e conquista da criança.
- Todas as fotos estão relacionadas ao tema geral deste livro e à celebração da diversão advinda do brincar. Elas não estão associadas com qualquer estigma que venha prejudicar a dignidade ou a segurança das crianças.
- Todas as crianças e adultos que aparecem neste livro deram permissão para serem fotografadas.



# Sumário

Introdução..... 11

## Parte 1: O direito de brincar

1. A ONU e o direito de brincar no Brasil ..... 17  
2. As crianças têm o direito de brincar ..... 20  
3. As necessidades de brincar em cada faixa etária ..... 25  
4. Algumas questões sobre o direito de brincar ..... 30

## Parte 2: Atividades e brincadeiras

5. Utilizando as atividades e brincadeiras deste livro ..... 37  
6. Programando brincadeiras ..... 41  
7. Atividades de atenção e energia ..... 43  
8. Conjunto de jogos ..... 47  
9. Brincando com água ..... 60  
10. Jogos de cooperação e confiança ..... 66  
11. Jogos e esportes de campo ..... 71  
12. Brincadeiras ao ar livre ..... 84  
13. Jogos tradicionais ..... 97  
14. Jogos sul-africanos ..... 105  
15. Brincadeiras brasileiras ..... 109  
16. Cartas e jogos de tabuleiro ..... 115  
17. Receitas para brincar ..... 121  
18. Brincadeiras teatrais ..... 125  
19. Brincadeiras de faz-de-conta ..... 130  
20. Músicas e instrumentos musicais ..... 133  
21. Fazendo seu próprio brinquedo ..... 137  
22. Atividades artísticas e criativas ..... 144

## Parte 3: Facilitando o brincar

23. Adultos como facilitadores do brincar ..... 153  
24. Relembrando o brincar ..... 156  
25. Defesa do brincar ..... 158  
26. Brincar na prática ..... 161

*Mensagem de Nelson Mandela* ..... 170

*As organizações parceiras do Programa 'A chance to play - O direito de brincar'* ..... 172



## Introdução

O Programa 'A chance to play - O direito de brincar' é uma iniciativa do Comitê dos Trabalhadores da Volkswagen e de terre des hommes – Alemanha e é implementado através de parcerias com organizações locais de defesa e de promoção dos direitos de crianças e adolescentes. O Programa é parte da cooperação de solidariedade existente há mais de quatorze anos entre trabalhadores da Volkswagen e crianças vulnerabilizadas em seus direitos fundamentais. Por meio desse Programa, os trabalhadores da Volkswagen expressam sua participação solidária na luta pela efetivação dos direitos da criança e do adolescente. A organização alemã de apoio à infância terre des hommes coloca a sua experiência de mais de 45 anos de trabalho a serviço do acompanhamento do programa e dos projetos. O Programa conta também com o apoio da empresa Volkswagen e tem Maurício de Sousa, reconhecido cartunista e criador da 'Turma da Mônica' como padrinho de sua versão brasileira.

A origem do Programa se deu no contexto do Mundial de Futebol de 2010 na África do Sul. O Comitê dos Trabalhadores da Volkswagen e terre des hommes implementaram projetos através de parcerias com organizações locais que potencializaram o brincar e a prática de esporte como ferramentas socioeducativas. Mais de 40 mil crianças e adolescentes participaram dos projetos e conseguiram chamar atenção do direito ao esporte e ao lazer no contexto do Mundial de Futebol. Mobilizados pela experiência positiva do Programa 'A chance to play' na África do Sul, o Comitê dos Trabalhadores da Volkswagen e terre des hommes decidiram apostar na replicação da proposta dentro das especificidades da realidade brasileira. No Brasil o futebol é tido como uma paixão nacional, por isso espera-se alcançar resultados ainda mais impactantes e significativos do que na África do Sul.

Nasce assim, no Brasil, o Programa 'A chance to play – O direito de brincar', no início de 2013 com ações no entorno das quatro plantas produtivas da Volkswagen: na Grande São Paulo, em Taubaté, em São Carlos e na Grande Curitiba. O Programa apoia experiências concretas de efetivação do direito de brincar e realiza um intenso processo de capacitação com o objetivo de fortalecer redes locais



“O brincar revela que para além da dissolução da realidade encontramos não o caos, mas novas possibilidades. O impossível se torna possível. No entanto, esta nova ordem não é algo encontrável no status quo; ela é criada pela imaginação.”

Rubem Alves





sensibilizadas pela importância do direito de brincar e capazes de assegurar um trabalho de incidência no sentido de ver esse direito contemplado nas políticas públicas com participação popular.

O presente Guia foi inicialmente elaborado por 'A chance to play' da África do Sul e agora está em suas mãos na versão brasileira adaptada e ampliada. Incorporamos não apenas as questões do contexto brasileiro, mas também atualizamos o avanço importante no reconhecimento internacional do direito de brincar: a publicação do 'comentário geral' do Comitê Internacional dos Direitos da Criança ao Artigo 31 da Convenção lançado no início de 2013. A mistura multicolorida de reflexões e imagens sul-africanas e brasileiras é símbolo desta construção participativa.

Destarte, o Guia é um trabalho coletivo que representa um momento de sistematização de uma caminhada que percorrerá ainda muitas léguas na luta pela efetivação da proteção integral de crianças e adolescentes. Ele não é um livro de receitas, mas uma caixa de ferramentas. Ele tem como objetivo facilitar a criação de oportunidades lúdicas e contribuir para o processo de efetivação do direito de brincar. Portanto, ele chama para a ação, para a prática do brincar e busca incentivar a mobilização de redes de crianças, adolescentes, educadores/as e organizações da sociedade civil.

O Guia também manifesta nossa convicção no potencial do brincar como direito humano. Brincar é muito mais que uma contribuição para o desenvolvimento individual e coletivo de crianças e adolescentes. Brincar é abertura para a imaginação, é dar vez a aventuras criativas, é apostar no

potencial humano de construção de uma cultura de paz e implica não apenas reconhecer, mas consolidar de fato o protagonismo infanto-juvenil.

Vivemos em sociedades marcadas pela desigualdade social que viola sistematicamente os direitos humanos de crianças e adolescentes. Lutar pela efetivação do direito de brincar significa, portanto, reforçar a luta pela redução da distância gritante entre os marcos legais vigentes e a realidade excludente e violadora de direitos. O Programa 'A chance to play – O direito de brincar' e o presente Guia se compreendem como contribuições nesta caminhada.

Agradecemos a todas/os que participaram do esforço coletivo de publicação da versão brasileira deste guia. De modo especial, agradecemos ao Comitê dos Trabalhadores da Volkswagen, ao conjunto de organizações parceiras do Programa e à equipe ACTP de terre des hommes responsável pela gestão do Programa.

**Tuto B. Wehrle**

*Coordenador do Programa 'A chance to play – O direito de brincar'*



# Parte 1

## O direito de brincar

**Os Estados-partes reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística.**

**Item 1 do Artigo 31 da Convenção Internacional dos Direitos da Criança - CDC**

# A ONU e o direito de brincar no Brasil

A ONU, por meio da Declaração dos Direitos da Criança, já assumia, em 1959, o compromisso de que a criança “deve ter plena oportunidade para brincar e recreação”. Este compromisso foi reforçado na Convenção sobre os Direitos da Criança (CDC), que, em 1989 reconheceu explicitamente o “direito da criança ao descanso, lazer, brincar, atividades recreativas e livre e plena participação na vida cultural e artística.” (Artigo 31).

O texto diz:

***“1. Os Estados Parte reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística.***

***2. Os Estados Parte respeitarão e promoverão o direito da criança de participar plenamente da vida cultural e artística e encorajarão a criação de oportunidades adequadas, em condições de igualdade, para que participem da vida cultural, artística, recreativa e de lazer.”***

No entanto, esse direito tem sido sistematicamente o “direito esquecido” da Convenção tanto pelos responsáveis pelas crianças, quanto pelos gestores públicos e legisladores.

Para melhor avaliar as reais condições existentes no mundo, relativas a esse direito, a IPA Internacional ([www.ipaworld.org](http://www.ipaworld.org)) realizou, com o apoio da Fundação Bernard Van Leer, uma ampla consulta entre janeiro e junho de 2010, envolvendo 8 países em 4 continentes. Participaram da consulta, mais de 350 profissionais que atuam com o tema, além de 400 crianças, as mais interessadas na questão.

Os objetivos da pesquisa foram:

- Mobilizar uma rede mundial de defensores do Artigo 31 e ampliar o conhecimento sobre a importância do brincar na vida das crianças;
- Obter material específico para demonstrar a violação do direito de brincar;
- Formular recomendações práticas para os governos sobre o tema, no sentido de atender ao que preconiza o Artigo 31.

Em decorrência dos resultados obtidos, foi formado um Grupo de Trabalho composto por especialistas e ativistas de vários países que elaboraram um documento denominado Comentário Geral (General Comment), apresentado ao Comitê das Nações Unidas para os Direitos da Criança, em setembro de 2012 e aprovado em 1º de Fevereiro de 2013. Ele irá clarear para os governos ao redor do mundo, o significado e a importância do Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança (CDC)\* definindo claramente as responsabilidades dos governos, que estão implícitas no referido artigo. (Para maiores informações visite o site: <http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/>).

Os objetivos estabelecidos pelo Comentário Geral são:

- a) Ampliar o entendimento sobre a importância do Artigo 31 para o bem estar e desenvolvimento das crianças e para a realização de outros direitos contidos na Convenção.
- b) Proporcionar interpretação aos Estados Parte, com vistas ao provisionamento e consequentes obrigações associadas ao Artigo 31.
- c) Proporcionar orientação para as medidas legislativas, judiciais, administrativas, sociais e educacionais, necessárias para assegurar sua implementação para todas as crianças, sem discriminação e com base na igualdade de oportunidades.

No Brasil, por várias razões, desde os tempos mais remotos o trabalho foi valorizado em detrimento do ócio e do ato de brincar foi, e ainda é considerado por alguns grupos como pura “perda de tempo”. Essa postura vem causando inúmeros prejuízos ao desenvolvimento de crianças e jovens, sendo inclusive um dos motivos que tornam difícil a erradicação do trabalho infantil, pois ainda existem pessoas que compartilham do paradigma de que é melhor trabalhar do que ficar “sem fazer nada”.

Na legislação brasileira, a Constituição Federal em seu artigo 227 afirma que:

***“É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar comunitária, além de colocá-los a salvo de toda a forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (Brasil,1988).***

Igualmente, o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (Brasil, 1990) preconiza no seu artigo 4º:

***“É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Poder Público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade, à convivência familiar e comunitária”.***

E no Artigo 16, parágrafo IV: ***“O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: ...Brincar, praticar esportes e divertir-se”.***

No entanto, sabemos que o cumprimento das leis depende tanto da ação dos gestores públicos, quanto da postura ética dos cidadãos, que podem e devem se engajar na defesa dos direitos por elas assegurados. O engajamento consciente depende de informações qualificadas e atitudes que efetivamente garantam os direitos de todas as crianças, sem exceção.

Esta é a principal razão pela qual a disseminação ampla sobre a importância do brincar no desenvolvimento

saudável das crianças, bem como a conscientização sobre a defesa desse direito precisa destacar a importância do envolvimento massivo, no processo de educação para todos os públicos, visando melhorar o entendimento sobre o tema. Lembramos que é preciso ainda:

- Comunicar aos legisladores e gestores públicos de todas as áreas, sobre a importância de se incluir o brincar em todos os programas voltados para as crianças;
- Capacitar amplamente os profissionais que atuam com e para as crianças, no sentido de que compreendam a importância e as estratégias para se garantir o direito de brincar.

**\* Sobre a Convenção dos Direitos da Criança (CDC)**

Adotada em 1989 pela Assembleia Geral da ONU, a Convenção é um tratado que define e clarifica – em 54 artigos separados - uma ampla gama de direitos humanos devidos aos cidadãos com menos de 18 anos de idade. Em pronunciamento do ano 2000, Nelson Mandela descreveu a Convenção como “aquele luminoso documento de vida que clareia os direitos de cada criança sem exceção, para uma vida de dignidade e auto realização.”

O Comitê dos Direitos da Criança é um corpo de especialistas independentes que monitora a implementação da Convenção dos Direitos da Criança pelos Estados Parte.



# As crianças têm o direito de brincar

Brincar é um direito de todas as crianças porque é vital para o seu desenvolvimento e bem estar. Isto é reconhecido na Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (artigo 31) e no Estatuto da Criança e do Adolescente do Brasil (artigos 40 e 16), como o direito das crianças ao brincar, recreação, lazer, arte e atividades culturais. Ambos os documentos afirmam muito claramente que o brincar não é "opcional" - é essencial na vida das crianças. Se as crianças vivem ao máximo e crescem para ser o melhor que podem ser: física, emocional, social, intelectual e esteticamente, elas precisam de oportunidades para brincar e também para lazer e descanso. Elas precisam de espaço para apenas "ser" a cada dia.

## O direito das crianças

Ao colocar os direitos das crianças em prática, incluindo o direito de brincar, mantenha em mente o seguinte:

- **Maior interesse da criança**

Brincar é sempre o melhor interesse da criança, desde que seja seguro e apropriado para o seu estágio de desenvolvimento, e que atenda às necessidades atuais e de contexto de vida da criança. As crianças, muitas vezes, precisam cumprir com as responsabilidades de casa, escola, trabalho e tarefas de família, antes que possam ter a liberdade de brincar. Não é do interesse das crianças que atividades se tornem um fardo tão pesado que as impeça de brincar.

- **Inclusão e igualdade**

Para que todas as crianças exerçam seus direitos, todos eles devem se aplicar a todas as crianças, igualmente. Em relação ao brincar, isso significa que seus facilitadores devem certificar-se de que, na medida do possível, há a inclusão e a não discriminação com base em: cor, classe, idade e sexo e, em particular, que as crianças com deficiência estejam também incluídas.

Inclusão se refere a atitudes anti-preconceito e a celebração da diversidade de práticas locais no brincar, na arte, na música, na dança, no teatro e nas histórias.

Crianças com necessidades especiais para brincar incluem: as que moram em edifícios de grande altura, em assentamentos informais, aquelas que vivem sob os cuidados dos avós na cidade ou no campo, e



aquelas em casas–lares ou abrigos e nos hospitais. Isto também inclui as crianças que trabalham, sejam elas trabalhadoras em fazendas ou ajudando no negócio da família, ou as que estão sobrecarregadas pelos cuidados e tarefas domésticas.

As cidades podem ser hostis e excludentes para as crianças quando: faltam espaços para brincar, oferecem riscos no tráfego, estão adensadas ou dominadas pelo crime. Cidades amigas das crianças priorizam as necessidades delas e de suas famílias, abrangendo arquitetura urbana, programas e políticas adequadas.

- **Participação**

As crianças têm o direito de participar das decisões que lhes dizem respeito (Artigo 12 da Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança – UNCRC). No brincar, isto inclui fazer escolhas sobre o tipo de brincadeira da qual gostariam de participar: com quem, onde, com que e por quanto tempo elas gostariam de brincar. As crianças também podem dar opinião sobre a forma como elas gostariam que seus ambientes de brincadeira fossem projetados e construídos e fazer parte desse processo de planejamento desde o início. Mesmo os bebês podem indicar preferências para jogos e brincadeiras. A partir do momento em que as crianças são capazes de comunicar opinião, a informação pode ser compartilhada com elas para ajudar na tomada de decisões sobre a escolha do brincar. Adultos também precisam reconhecer que as crianças podem ser agentes e criadoras do brincar.

É importante que as crianças sejam livres para escolher as atividades que são mais significativas para elas dentre as opções disponíveis: uma criança triste pode escolher brincar com areia e água; uma criança zangada pode optar por chutar uma bola; uma criança que perdeu seus pais pode escolher brincar de "funerais"; uma criança solitária pode organizar uma "festa" com pedrinhas como se fossem pequenos bolos; e assim por diante.

Tal como acontece com outros direitos, o direito de brincar das crianças é desfrutado com a participação e em parceria com os adultos. Os adultos podem fazer parte do brincar, ou ficar à margem mantendo um olhar atento. Os adultos podem apoiar, ampliar e desenvolver: compreensão, valores, criatividade, imaginação e habilidades das crianças - especialmente em encontros próximos e interpessoais. Participação também inclui o direito de dar liberdade para a associação das crianças em clubes infantis, clubes desportivos e grupos de outras crianças.

## Brincar para o desenvolvimento holístico

Quando aplicamos no brincar o direito ao desenvolvimento integral, precisamos entender que as crianças se desenvolvem de forma holística, utilizando todos os seus sentidos, habilidades físicas, capacidade mental, habilidades sociais e emoções, em conjunto. Por exemplo, ao correr, escalar e pular, as crianças:

- Aprendem habilidades matemáticas e conceitos como julgar tamanho, forma e espaço;
- Desenvolvem habilidades físicas de agilidade e coordenação;
- Desenvolvem a confiança emocional; e
- Aprendem habilidades sociais que utilizarão em outras áreas de atividades.

Ao brincar, as crianças estão ocupadas aprendendo através de todos os seus cinco sentidos, e absorvendo e processando a linguagem ao conversar com amigos. Uma ampla gama de atividades lúdicas precisa ser oferecida para fornecer experiências estimulantes que atendam a todas as idades, bem como às capacidades e temperamentos de distintas crianças.

## Justiça e igualdade devem ser praticadas no brincar

Uma abordagem baseada em direitos é muito importante, pois experiências na infância geram consequências para a vida toda. Se as experiências de brincar são positivas e afirmativas, a criança ganha maior autoconfiança e desenvolve habilidades sociais. Por outro lado, as experiências negativas, como o bullying, a exclusão e humilhação no playground, provocam baixa auto-estima e ressentimento, que podem ter um impacto negativo sobre o resto de suas vidas.

Quando o brincar vai mal, é responsabilidade dos adultos intervirem com sabedoria. Diversas estratégias podem ser empregadas, como distrair as crianças mais novas ou oferecer uma alternativa atraente para crianças mais velhas. É importante fornecer bons modelos que elas queiram imitar.

Aqueles que facilitam o brincar e capacitam agentes para a brincadeira devem procurar maneiras de estabelecer um código de conduta aceito entre as crianças e que incentive o "fair play" - o brincar justo (direito à justiça), a inclusão (o direito de não ser discriminado) e afirmação de que cada pessoa tem um valor para o grupo (o direito à dignidade).



Por afetar toda a criança ("mente, corpo e alma"), o brincar pode ser muito poderoso na mudança de atitudes e na construção de bons valores.

## Brincar é um direito para toda a vida

O brincar é um comportamento não obrigatório, intrinsecamente motivado e essencial para a saúde e o bem-estar de todos. No Artigo 31 da Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (UNCRC), as atividades lúdicas também estão relacionadas à cultura - música, dança, arte, teatro, histórias, e assim por diante. Todas estas atividades "adultas" têm as suas raízes nas brincadeiras infantis. Sem a espontaneidade e a descontração das atividades que são "apenas por diversão", nossas vidas seriam mais pobres e mais estressantes.

## Proporcionar o brincar: de quem é a responsabilidade?

Quem pode contribuir para oferecer oportunidades de brincar para as crianças e como isso pode ser feito

de forma mais eficaz? Este é um desafio para todos os que estão preocupados com os direitos das crianças em todos os níveis, desde a família até a comunidade, o bairro ou a cidade, incluindo o governo federal.

O brincar para as crianças deve estar na agenda de todos. Não é apenas uma questão de implantação e manutenção de parques infantis. A necessidade de se desenvolver e capacitar os recursos humanos é fundamental, e isso está ligado às questões de segurança que precisam ser abordadas, bem como a oferta e manutenção de equipamentos esportivos e para o brincar.

Os "espaços de brincar" no Brasil ainda não são ideais e muitas crianças são submetidas a condições para brincar que não atendem às suas necessidades, devido à falta de segurança, ao ambiente inadequado e aos desafios espaciais. Estratégias globais precisam ser definidas para garantir que os recursos estejam disponíveis e que os cuidadores e os agentes do brincar sejam capacitados como facilitadores imediatos do brincar para e com as crianças.

# 3

## As necessidades de brincar em cada faixa etária

Na definição dos direitos da criança devem ser consideradas suas diferentes etapas de desenvolvimento. Este capítulo apresenta algumas ideias sobre as necessidades de brincar em diferentes estágios. É apenas um guia geral e simplificado de como cada criança se desenvolve em um ritmo diferente e com suas preferências individuais. As crianças podem nos surpreender, com interesses e habilidades inesperados para brincar.

### Bebês: 0-18 meses

Os bebês precisam se conectar com os cuidadores que vão brincar com eles desde o nascimento: responder a sorrisos e aos sons emitidos, oferecer abraços e massagens, falar e cantar, e, geralmente, ter uma atitude acolhedora, solidária e descontraída.

Os bebês respondem ao toque, aos sons, às cores vivas e aos movimentos - e logo apreciarão olhar para rostos sorridentes de pessoas reais, ou até mesmo em fotos. Eles exploram primeiro com a boca e depois com as mãos e os pés, e brincam com qualquer coisa dentro do seu alcance. Logo imitam sorrisos e outras expressões faciais e brincam sem parar com os sons que eles aprendem a falar. Canto e música são atividades lúdicas a que os bebês respondem. Irmãos e outros membros da família são muito importantes para os bebês em relação ao amor e cuidado e para estimular novas experiências. Um bebê é um aprendiz rápido e a estimulação é importante para seu desenvolvimento posterior. No momento em que um bebê completa 18 meses de idade, deve ser capaz de andar.

#### Sugestões para brincar

- Uma pessoa que interaja com o bebê – falar e imitar sons.
- Tocar música, cantar, se movimentar e dançar com o bebê.
- Objetos que podem ser segurados: chocalhos, objetos robustos, (e depois) objetos que possam ser escolhidos de forma segura para se colocar na boca do bebê.
- Brinquedos seguros, bichinhos de pelúcia e bonecas.
- Fotos com imagens grandes de rostos, outras crianças, animais, objetos do cotidiano.
- Móviles: brilhantes e de cores vivas, colocados em cima da cama ou no carrinho, que possam ser tocados, empurrados e girados, ou façam algum som.
- Espaços seguros para engatinhar onde os bebês possam se segurar enquanto aprendem a se levantar e a andar.
- Brinquedos firmes para empurrar.
- Jogos: “cadê o bebê?”, rimas e músicas com movimentos, brincar com caretas engraçadas.



## Primeira infância: 18 meses - 3 anos

Crianças com idades compreendidas entre 1 e 3 anos são grandes exploradoras de seu ambiente físico e de todos os objetos que estão ao seu alcance. A segurança é uma necessidade primordial e elas precisam de um lugar seguro para brincar e de supervisão constante.

Além de testar por meio do brincar as características de qualquer item que elas possam ter em suas mãos, elas também gostam de escalar, correr e escorregar. Elas adoram água, areia e lama. Começam, também, a usar a imaginação para que um pequeno bloco se torne um "alimento", uma caixa se torne um "carro", e assim por diante. Elas aprendem a dizer "não!" e podem ser teimosas e ter acessos de raiva quando se sentem frustradas.

Essas crianças brincam com outras crianças, mas raramente se envolvem ativamente com elas.

### Sugestões para brincar

- Tanques de areia e brinquedos específicos para areia.
- Brincar com água.
- Patinetes de plástico e brinquedos de rodas.
- Brinquedos de montar e desmontar, como blocos ou brinquedos de empilhar.
- Balanços, como os feitos com pneus que possam segurar a criança com segurança.
- Escaladas: trepa-trepas, caixas de papelão para que possam subir.
- Coordenação: quebra-cabeças fáceis (quatro peças), quebra-cabeças embutidos.
- Arte: giz pastel, pintura a dedo, massinha, materiais pegajosos e com gosma.
- Histórias e livros interativos, com páginas mais grossas e texturas diferentes.
- Tendras, cabanas, "casinhas" embaixo da mesa.
- Brinquedos mais macios, bichinhos de pelúcia, bonecas e carrinhos de bebê, caminhões, pequenos carros e bolas.



## Pré-escolar: 3-6 anos

Nesta idade as crianças costumam ganhar um “melhor amigo” e aprender as habilidades sociais necessárias para manter os jogos sociais cooperativos de "casa" ou "piratas", com várias crianças que participam. Esta "brincadeira de fantasia" também lhes permite explorar os papéis, canais de emoções e o "fazer sentido" do seu mundo.

Uma brincadeira de criança em idade pré-escolar evidencia o aumento das habilidades: da fala, da agilidade física e da coordenação de pequenos músculos. Brincar melhora essas habilidades.

### Sugestões para brincar

- Escaladas mais desafiadoras, equilíbrio, balanço, parques infantis (gangorra, carrossel, escorregador). Parques seguros são essenciais e precisam ser lugares agradáveis para os adultos enquanto supervisionam o brincar.
- Explorar ambientes naturais: observar plantas, insetos, animais de fazenda e de estimação.
- Brincar de “faz de conta”: se vestir, brincar de compras, de médico, cozinhar, bonecas, caminhas de bonecas e carrinhos de bebê, casinha ou toca (forneça caixas grandes, cobertores para cobrir mesas), fortes, “polícia e ladrão”, super heróis.
- Andar em pequenas bicicletas ou patinetes firmes.
- Jogos: bola, pular, perseguição, aprender a capturar, até mesmo simples jogos de carta.
- Brincar com água, incluindo aprender a nadar (geralmente com ajuda de um nadador experiente).





## Infância: 6-12 anos

Em áreas urbanas, o brincar nesta idade é, muitas vezes, restrito a esportes formais na escola e nos clubes ou em passatempos recreativos - e isso é lamentável. Muitas crianças se voltam para jogos de computador e videogames para ter estímulo e excitação, e estes não proporcionam o desenvolvimento holístico de que necessitam. Outro fator que chama a atenção diz respeito a obesidade em crianças, que está aumentando, assim como outras tendências físicas pouco saudáveis, e o desenvolvimento das habilidades sociais pode ser negligenciado.

O brincar precisa ser facilitado em parques públicos e locais de "grande aventura" com uma série de atividades e precisa ser tanto seguro, quanto desafiador. Estas áreas de lazer podem incluir: pistas de skate, acampamentos, paredes de escalada, ciclovias, áreas onde "casas-clube" podem ser construídas a partir de sucata, e assim por diante. Devem também ser incentivados: clubes que estimulem atividades lúdicas como escoteiros e guias, e programas extracurriculares, projetos sociais e grupos religiosos.

Nessa idade, os grupos sociais para as brincadeiras são maiores e podem evidenciar negociações cruéis de exclusão-inclusão. As crianças começam a brincar fora de casa, o que pode ser bastante arriscado, se não tiver a supervisão de um adulto responsável. Estereótipos de gênero vêm à tona - e precisam ser combatidos.

### Sugestões no brincar

- Áreas seguras ao ar livre para esportes, jogos, brincadeiras físicas desafiadoras (subir, balançar, explorar).
- Brincadeiras tradicionais da infância: pular corda, cama elástica, "amarelinha", bolinha de gude, pião, jogos locais.
- Clubes para crianças, brincadeiras e atividades em grupo: jogos, caminhadas, visitas a lugares especiais, fogueiras.
- Esportes: regras e habilidades em jogos esportivos.
- Andar de bicicleta e skate.
- Jogos de estratégia: cartas, tabuleiros, xadrez, quebra-cabeça e jogos de computador.
- Criatividade: projetos de arte, dança, teatro, coral, figurino, aprender um instrumento musical.
- Habilidades de artesanato: tricô, costura, utilizar ferramentas, confeccionar um brinquedo.
- Tendas, cabanas, casas, tocas, casas da árvore, fortes.
- Natação e brincar na água, mangueiras, piscinas infantis.
- Espaços privados para brincadeiras de imaginação e fantasia.
- Os adultos são necessários para serem agentes do brincar nos grupos de crianças e gerenciar programas e espaços para a brincadeira.



## Adolescentes: 12-18 anos

Os adolescentes ainda precisam brincar, mesmo que seja por meio de um esporte organizado, atividades culturais, clubes e eventos sociais. A equipe ou grupo onde brincam torna-se muito importante, pois a sua principal referência agora são seus pares. Eles têm uma necessidade de se sentirem independentes dos adultos e de pertencer a um grupo onde têm status e amizade. Adolescentes precisam de reconhecimento e, para muitos, há prazer e orgulho em apresentar sua superioridade - por exemplo, em concertos, exposições e eventos esportivos.

Há ainda a necessidade de supervisão de um adulto em todos os locais e eventos, pois o álcool, as drogas e os alinhamentos sociais negativos poderiam representar um risco para os adolescentes. Adultos também precisam estar disponíveis para facilitar as oportunidades adequadas e acessíveis para uma ampla gama de atividades desportivas e recreativas e apoiar os jovens na escolha de estilos de vida saudáveis e na tomada de decisões responsáveis.

### Sugestões no brincar

- Treinamento especializado e desenvolvimento de habilidades para: esportes, dança, música e outras artes.
- Clubes e sociedades: grupo de jovens, grupos de interesses específicos, facilidades e equipamentos para atividades incluindo reuniões, campos para esportes e quadras.
- Treinamento de liderança para desenvolver habilidades em executar os próprios programas.
- Oportunidades para desenvolver e manter aptidões físicas, utilizando o esporte formal e informal e outras atividades; academias, ligas desportivas incomuns, rúgbi de toque e frisbee (discos).
- Parceria com adultos para apoiar e manter estruturas esportivas e recreativas.
- Jogos para brincar: mesas de bilhar, tênis de mesa, dardos, gamão, quebra-cabeças complexos, jogos de cartas, jogos comerciais como Banco Imobiliário, Imagem & Ação, e assim por diante.
- Desafios de aventura: caminhadas, aventura ao ar livre, escalada em rocha.
- Passeios e acesso às atividades artísticas e culturais, incluindo teatro, festivais, eventos.
- Participação dos jovens no planejamento e desenvolvimento de atividades lúdicas e recreativas para eles próprios (comitês, comissões).

# 4 Algumas questões sobre o direito de brincar

## Brincar e Gênero

Precisam ser promovidas ou oferecidas oportunidades iguais para meninos e meninas!

- Frequentemente é permitido que os meninos sejam mais independentes e que brinquem longe de casa.
- As meninas (possivelmente por razões de segurança e/ou culturais) são mantidas perto de casa, e em ambientes urbanos, quase sempre internos.
- Elas são geralmente responsabilizadas pelos trabalhos domésticos e, muitas vezes, cuidam das crianças mais novas, o que pode limitar suas oportunidades de brincar.
- Os meninos são vistos como mais ativos e os programas esportivos têm a tendência de favorecê-los. As meninas que participam e alcançam ótimos resultados nos esportes, mesmo nos níveis mais altos, não são reconhecidas ou recompensadas da mesma maneira que os meninos.

Brinquedos e jogos tradicionais são meios de socialização entre as crianças, particularmente as brincadeiras de faz-de-conta e de troca de papéis.

O tema gênero no brincar é importante para assegurar a igualdade, especialmente para aquelas crianças que podem ter suas oportunidades de brincar limitadas. Deve haver reflexão e resposta aos padrões do brincar que promovam estereótipos e comportamentos negativos em ambos, meninos e meninas.



*As meninas penteiam cuidadosamente um urso de pelúcia com uma escova de dentes, enquanto os meninos usam o mesmo brinquedo em uma brincadeira de luta.*

Um enfoque nos direitos das crianças requer a atenção do adulto em relação à quem brinca: quem brinca com quem, como as crianças são tratadas durante o brincar, quais são as formas de brincar apoiadas e para quais crianças, e quais são os valores transmitidos nos propósitos, regras e imaginário do brincar.

As práticas auto-reflexivas e discussões entre as equipes dos agentes do brincar é o primeiro passo para a criação de uma atitude inclusiva e dará suporte ao seu planejamento e processo de revisão e avaliação.

## Incluindo crianças com deficiência

É importante para todos aqueles que facilitam ou organizam o brincar, que este seja inclusivo e não discrimine nenhuma criança. Todas as crianças têm o direito de brincar, incluindo as crianças com deficiência, tais como: crianças com deficiência de audição, visão ou locomoção. Não deverá haver nenhuma discriminação ou exclusão de crianças que tenham doenças crônicas, deficiências intelectuais ou aquelas que enfrentam dificuldades emocionais ou traumas.



A Convenção dos Direitos da Pessoa com Deficiência - ONU ( Artigo7.1) enfatiza: “Os Estados Partes tomarão todas as medidas necessárias para assegurar às crianças com deficiência o pleno exercício de todos os direitos humanos e liberdades fundamentais, em igualdade de oportunidades com as demais crianças”.

Em todos os programas e experiências do brincar, constantemente, explora-se como incluir as crianças com deficiência, removendo as barreiras que possam levar a sua exclusão. Aqui estão algumas sugestões:

- Tenha foco na criança e suas potencialidades, não na sua falta de habilidade.
- Procure trabalhar com as capacidades da criança, reconhecendo o que elas podem e querem fazer, ao invés de focar nas suas dificuldades.
- Trabalhe próximo à criança, ouvindo suas ideias sobre como as barreiras podem ser removidas e o que poderia ser feito para possibilitar sua participação nas brincadeiras. Facilitadores podem encorajar os

adultos e as crianças a desenvolver respostas criativas, que assegurem que todas as necessidades do brincar da criança sejam atendidas.

Lembre-se que as crianças com deficiência, que não tenham tido oportunidades para brincar, podem precisar de encorajamento e de apoio individual. Elas precisam ter certeza de que estarão seguras e protegidas, física e emocionalmente, e que não serão ridicularizadas por outras crianças. As crianças com deficiência física podem precisar de serviços ou de assistência adicional para maximizar suas habilidades e aproveitar oportunidades, tais como: cadeiras de rodas, muletas e aparelhos auditivos, que são úteis no suporte a sua inclusão.

Explore ideias inovadoras para a construção de playgrounds inclusivos e faça brinquedos que sejam apropriados para todas as crianças, independentemente de suas habilidades ou dificuldades.

## Brincar em situação de trauma

O brincar ajuda as crianças a recuperarem-se de momentos difíceis e a lidar com momentos de trauma. Através do brincar elas podem ganhar controle de parte de suas vidas, sentir menos ansiedade e sentimentos de menos valia. O brincar também pode ajudá-las a se expressarem com segurança e a canalizar as emoções mais negativas que carregam. De maneira segura, permite que aliviem suas experiências e, assim, possam encontrar um sentido nas suas vivências ou memórias conflituosas. Brincar proporciona um alívio bem-vindo, uma chance para escapar das preocupações e medos, um relaxamento.

Oportunidades para brincar são especialmente necessárias para crianças que tenham sofrido abuso, ou acidentes, que estão em hospitais por algum motivo ou que tenham perdido um ente querido. Os espaços para brincar devem ser oferecidos em delegacias, fóruns, clínicas e hospitais.

Brincar é bom para todas as crianças, mas somente especialistas no brincar podem oferecer sessões de ludoterapia para crianças com grande sofrimento.

Agentes do brincar que não sejam treinados para tal função não devem fazê-lo! Deve-se buscar a ajuda de especialistas, caso uma criança traumatizada não melhore com a atenção carinhosa e se, depois de várias semanas, ainda não for capaz de lidar com situações da vida cotidiana, como: comer, dormir, autocuidado (higiene pessoal, ir ao banheiro, tomar banho), e de voltar às rotinas diárias, como ir à escola e brincar com os amigos.

## Brincar em campos para famílias refugiadas vítimas de ataques xenofóbicos

A *Active Learning Libraries–SA (ALL-SA)* (NT: Bibliotecas para o Aprendizado Ativo – África do Sul, ALL-SA) esteve envolvida com um projeto da UNICEF para prover materiais lúdicos para crianças que viviam nos campos organizados para famílias refugiadas devido à ataques xenofóbicos em 2008.

A UNICEF, cuja a missão principal era fazer com que as crianças ainda tivessem acesso à educação, mesmo numa situação de emergência como esta, ofereceu kits emergenciais ECD com quebra-cabeças, bolas, bambolês, blocos construtivos, bonecas e materiais de arte. O papel da ALL-SA era o de identificar as mães que, naquela época, frequentaram oficinas sobre a importância do brincar, como brincar com vários materiais e como estes brinquedos desenvolveram habilidades importantes nas crianças. As mães tiveram que concordar em coordenar as sessões do brincar no campo. A ALL-SA foi responsável pela guarda dos kits em lugares seguros e por buscar locais apropriados para o brincar seguro. Embora os kits fossem destinados às crianças mais jovens, crianças de todas as idades divertiram-se brincando com os brinquedos do kit.

Foram muitos os desafios durante o processo, já que as prioridades dos adultos eram comida, abrigo e proteção contra o frio. Há de se entender que as crianças também estavam muito ansiosas com aquela situação. Entretanto, muitas mães conseguiram oferecer e manter um lugar seguro para as crianças brincarem.

Particularmente, uma oficina ministrada no campo de East Rand, foi muito bem sucedida. A ALL-SA relata:

*“Um jogo de bater palmas foi usado com as mães como quebra-gelo e para marcar o passo da oficina. O humor dentro da tenda mudou imediatamente de apreensivo para risadas e atitudes positivas. Algumas das mulheres nos mostraram jogos de bater palmas muito complicados, que haviam aprendido quando eram crianças. Estavam surpresas e felizes de ver que mulheres de outros países conheciam os mesmos jogos. Elas puderam brincar juntas!”*

*“Depois desta atividade o grupo estava muito mais receptivo as nossas informações. Cerca de 80% das mães participaram abertamente e dividiram as suas ideias e preocupações. Elas nos agradeceram por ajudarmos a elas e as suas crianças e comentaram que brincar as ajudou a esquecer sobre a difícil situação em que vivem, mesmo que fosse somente por alguns momentos, e que elas também gostariam de fazer o mesmo por suas crianças.*





**Parte 2**

**Atividades e  
Brincadeiras**



**É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Poder Público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade, à convivência familiar e comunitária.**

**Artigo 4 do Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA**

# 5 Utilizando as atividades e brincadeiras deste livro

Este livro foi projetado essencialmente para ajudar todos aqueles que organizam e promovem o brincar construtivo, a diversão e as atividades recreativas para crianças. Ele contém várias atividades a serem experimentadas e muitas outras que irão lembrá-lo de suas próprias experiências como criança. Novos jogos e atividades aumentarão o seu repertório – não tenha medo de experimentá-las!

Acrescente as suas ideias e jogos favoritos neste livro usando as páginas em branco no final para escrevê-los.

Dois aspectos do brincar são tratados neste livro: o “brincar estruturado”, que acontece mais frequentemente com grupos de crianças em escolas e sessões organizadas de brincar mais formais; e o “brincar livre”, onde as crianças se organizam espontaneamente e escolhem as atividades que gostariam de fazer. Normalmente isto envolve seus próprios esportes, brincadeiras com fantasias, jogos tradicionais e muitas outras opções.

- **Brincar estruturado**

Crianças adoram jogos estruturados e esses normalmente são as atividades principais dos grupos quando se reúnem. Essas atividades requerem agentes do brincar ou monitores para desenvolver planos, organizar o grupo e encontrar espaço e equipamento necessário para a brincadeira. Embora adultos quase sempre tenham o papel de “líder da brincadeira”, liberdade deve ser dada para que as crianças desenvolvam suas próprias habilidades de liderar jogos e os adultos passam a ser “modelos” nas brincadeiras.

As crianças normalmente precisam de companheiros adultos para treinar suas habilidades, incluindo habilidades de liderança, e para ajudar a providenciar recursos.

- **Brincar livre**

Na maior parte do tempo, as crianças não estarão em sessões organizadas de brincar e estarão por conta própria se empenhando para brincar de seu jeito. É de responsabilidade dos adultos (pais, agentes do brincar, monitores, funcionários de escola, proprietários dos espaços privados, governantes, etc.) garantir que espaços seguros e estimulantes estejam à disposição para que as crianças se expressem nas brincadeiras.

Muitos dos jogos que são aprendidos em brincadeiras estruturadas normalmente também se tornam parte do brincar livre das crianças.

As crianças necessitam de espaços abertos e fechados para brincar. Espaços abertos incluem parques e

praças, áreas de esportes, áreas naturais e espaços verdes, pátios escolares e playgrounds.

Espaços fechados incluem brinquedotecas, salas de aula e clubes infantis. Famílias devem permitir que espaços para brincar aconteçam em seus lares – um “restaurante” na cozinha, uma “casa” embaixo da mesa, um esconderijo no armário ou atrás do sofá, às vezes um colchão velho como um tatame de academia, e daí por diante. Nem todas as brincadeiras serão vigorosas e enérgicas. Lugares calmos e que lhes sejam familiares são necessários para outros tipos de brincadeiras. Um espaço para um jogo na porta de entrada pode ser tão necessário quanto um espaço para jogar futebol. Crianças também precisam de “coisas de brincar” – brinquedos como bonecas, carrinhos, ferramentas de areia, massinha de modelar, cartas, bolas de gude, corda de pular; roupas para brincadeiras de faz-de-conta; músicas para cantar e dançar; livros de histórias para inspiração; equipamentos de esportes, incluindo bolas e bastões; e, se possível, espaço para equipamentos como bicicletas, patinetes e skates.

Essas “coisas de brincar” não precisam ser novas ou caras, e este livro dá ideias de como encontrar facilmente equipamentos feitos em casa para os espaços e as necessidades de brincar das crianças.

Tanto o brincar estruturado quanto o brincar livre requerem que alguém coloque esforço e, normalmente, algum investimento financeiro, para assegurar que o mesmo aconteça. Mais do que nunca, as crianças precisam de adultos que acreditem no brincar e ajudem a “magia” acontecer!



*Crianças precisam do brincar livre e organizado em espaços abertos e fechados.*

## Adapte as ideias para brincadeiras deste livro para todas as idades

Muitas das ideias para brincadeiras neste livro podem ser perpetuadas através da infância. Uma criança na primeira infância gosta de subir em objetos, um adolescente também. Uma criança pequena gosta de brincar com massinha de modelar tanto quanto uma criança de 10 anos. Um pequeno tobogã d'água é adequado para crianças pequenas, enquanto um declive coberto com um grande e largo pedaço de plástico para deslizos e mergulhos ousados é interessante para crianças mais velhas e adolescentes. (Veja Capítulo 3 para mais informações sobre o que as crianças de diferentes idades e estágios de desenvolvimento precisam para brincar.)

Vamos tornar as atividades apropriadas para cada idade:

- **Ritmo**

Crianças mais novas precisam de tempo para entender instruções e serem coordenadas no jogo. Fale devagar e demonstre um passo de cada vez. Elas normalmente gostam de repetir o jogo e podem conseguir terminar apenas uma ou duas vezes, enquanto crianças mais velhas podem terminar muito mais jogos durante uma sessão.

- **Simplifique ou aumente o desafio**

Nivele o desafio de acordo com a idade e a capacidade das crianças. Para as crianças mais novas, que ainda não caminham direito, tirar os dois pés do chão ao segurar as barras mais baixas do trepa-trepa é um desafio, enquanto que crianças mais velhas testam manobras ousadas de coordenação e equilíbrio nas barras mais altas. As brincadeiras com água, atividades artísticas e uso de instrumentos musicais são apropriados para todas as crianças, mas precisam de desafios diferentes. Ao fazer música, crianças mais novas gostam de ritmos simples e ruídos feitos com latas de alumínio, enquanto crianças mais velhas gostam de explorar os sons com instrumentos mais complexos como a bateria ou órgão eletrônico.

- **Entendendo as crianças de diferentes idades**

Todas as idades gostam de cabo de guerra, mas pré-escolares podem não gostar de brincar disso com crianças mais velhas. Quando todas as idades se juntam para uma atividade, certifique-se de que há “agentes do brincar” para observar e encorajar as crianças menores do grupo, ou assegurar ações especiais e positivas para protegê-las e incluí-las.

- **Observe as habilidades e necessidades de suas crianças**

Prepare a brincadeira de acordo com o nível de desenvolvimento e potencialidades delas. Tanto os grupos, como cada criança, são diferentes e têm diversas necessidades. As atividades devem considerar idade e estágio de desenvolvimento de cada grupo. Se as crianças tem necessidades físicas especiais considere como elas podem ser incluídas. Você precisará experimentar vários ritmos e níveis de desafio para cada atividade, levando algumas das ideias em direções completamente novas para se ajustar ao contexto, às necessidades que surgirão e aos recursos disponíveis.

## Mais recursos

Para ainda mais ideias de jogos e atividades, consulte essas fontes úteis:

Exemplo: <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/>

## Outras fontes

O direito de brincar entra cada vez mais forte na agenda da luta pelos direitos da criança e do adolescente. Em decorrência disso é possível encontrar na Internet vastas fontes de pesquisas. Para facilitar essa busca por informações complementares citamos algumas referências importantes:

CENPEC – O Brincar e a Brincadeira na Infância: [www.cenpec.org.br/brincar](http://www.cenpec.org.br/brincar)

Folha de São Paulo – Mapa do Brincar: <http://mapadobrincar.folha.com.br>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS – Quem quer brincar: [www.ufrgs.br/faced/extensao/brincar](http://www.ufrgs.br/faced/extensao/brincar)

Renata Meirelles e David Reeks – Território do Brincar: [www.territoriodobrincar.com.br/](http://www.territoriodobrincar.com.br/)

# Programando brincadeiras



Se você é responsável por um programa de brincar continuado para crianças, poderá usar a tabela de conteúdo deste livro como um “cardápio” para planejar uma programação variada e estimulante para seu plano diário, semanal ou de férias. Adicionalmente, pode-se considerar outros temas como culinária para eventos especiais, projetos ambientais, eventos culturais e internacionais, excursões, e daí por diante.

Suas atividades lúdicas podem incorporar atividades que não sejam de brincar com um propósito específico, como uma atividade de serviço comunitário ou um debate sério em grupos de suporte à criança, por exemplo. O brincar oferece espaço para a diversão pura, risadas, liberação de energia e construção de uma relação próxima entre quem brinca e os “agentes do brincar”.

Cada período letivo tem aproximadamente 12 semanas e cada semana pode ter uma atividade com um tema diferente. Para um programa que funciona diariamente, você pode por exemplo, ter um tema para cada dia:

- Segunda-feira – esportes e jogos (vôlei, futebol, esconde-esconde, caça ao tesouro);
- Terça-feira – atividades artísticas;
- Quarta-feira – teatro, dança, música;
- Quinta-feira – jogos em espaços abertos e fechados (jogos tradicionais e locais, bolinhas de gude, jogos de roda);
- Sexta-feira – culinária, temas ambientais e excursões, jogos de tabuleiro.

Abaixo, um exemplo de programação semanal para brincadeiras utilizado em um projeto, por tempo determinado:

## Tabela da programação para brincadeiras

Temas	Atividades
	<i>Escolha uma destas atividades para a sua programação semanal. Faça algo diferente na semana seguinte.</i>
<b>1. Esportes e Jogos</b> (ver Capítulo 11)	Vôlei de parque; hóquei; futebol; frisbee; natação; taco.
<b>2. Jogos</b> (ver Capítulo 8)	Jogos usando uma peça particular de equipamento ou tema como: corda; elástico; água; jornais; balões; jogos de revezamento; jogos de círculo.

<b>3. Caça ao tesouro</b> (ver Capítulo 8)	Caixa de fósforos; cores; categorias; caça ao tesouro em diferentes áreas: ao ar livre ou internas.
<b>4. Atividades artísticas</b> (ver Capítulo 22)	Desenhos de giz na parede e arte na calçada; desenho livre; giz de cera e pintura; trabalhos com papel marchê; modelagem com massinha, barro e argila; desenhos com pedaços de carvão em jornal; uso de tintas naturais (com folhas, flores, barro, carvão); colagem com peças coletadas no parque; reciclagem; arte em geral.
<b>5. Culinária</b> (ver Capítulo 17)	Fazer biscoitos (misture a massa antes e deixe as crianças modelarem e decorarem os biscoitos). Fazer panquecas ou crepes e molhos para acompanhá-los. Fazer pizza (faça sua própria massa e apresente novos vegetais para as crianças através de novos ingredientes). Sopas. Comidas para festas temáticas (do pijama, pratos típicos de um país) acampamentos e festas locais (Festa Junina). Crie um restaurante de brincadeira e convide os adultos a utilizarem o espaço.
<b>6. Teatro, música, dança</b> (ver Capítulos 18 e 20)	Encenações e peças; jogos de adivinhação; brincar com sombras, fantoches e teatro de bonecos. Incluir também dança; poesia; fazer música (como tocar bateria com o corpo); cantar, karaôke, etc. O Carnaval é sempre uma boa hora para apresentar novas ideias que poderão continuar ao longo do ano.
<b>7. Construção de times e jogos cooperativos</b> (ver Capítulo 10)	Jogos que ajudem o grupo a pensar sobre como trabalham bem juntos. Por exemplo, o grupo pode fazer atividades de imitar como “o mestre mandou” ou jogos de roda onde trocam “turnos”.
<b>8. Jogos da vez</b> (ver Capítulos 8 e 11)	Jogos com água; torres com palitos de fósforo; pinos de boliche (garrafas de plástico vazias); alvos de pingue-pongue.
<b>9. Entretenimento</b> (ver Capítulo 8)	Jogos para festas; shows; desafios de alfinetar balões; show de talentos; contar histórias (tenham em mãos boas histórias brasileiras – folclóricas, indígenas e muitas outras). Encoraje as crianças a aprenderem histórias em grupos e contarem ou encená-las em volta de uma fogueira.
<b>10. Projetos Ambientais</b>	Gincanas de limpeza; escaladas/caminhadas; visite um parque, canal ou praia, colina, montanha ou fazenda; plante sementes de vegetais no solo ou em pneus velhos; observe os pássaros; acampamento e fogueira; construa abrigos para dormir.
<b>11. Excursões</b>	Piscina local; teatro; museu; zoológico; cinema; jardim botânico; parque; reserva natural; praia.
<b>12. Brincadeiras tradicionais</b> (ver Capítulo 13)	Amarelinha; pular corda; elástico; bolinha de gude; pião; esconde-esconde; pega-pega.
<b>13. Brincadeiras Sul-Africanas</b> (ver Capítulo 14)	Dikete; morabaraba; shumpu.
<b>14. Brincadeiras Brasileiras</b> (ver Capítulo 15)	Queimada; pipa, papagaio ou peixinho; mãe de rua; pedra, papel, tesoura; eu vi as três meninas; carrinho de lombo; barandão; briga de galo; peteca; pescaria de puçar.
<b>15. Jogos de Tabuleiros e Cartas</b> (ver Capítulo 16)	Xadrez; dama; cartas; Imagem & Ação; Lig 4; quebra-cabeças; futebol de botão; Banco Imobiliário. Peça aos adultos mais velhos, como os avós, para ensinarem seus jogos favoritos.
<b>16. Eventos especiais</b>	Atividades com temas de feriados públicos; dias especiais, como o Dia Internacional do Brincar (28 de Maio); dias internacionais – atividades de outras culturas, especialmente relacionadas à família; Semana do Meio Ambiente (31 de Maio – 6 de Junho); e Dia Internacional das Crianças; Festa Junina; Carnaval, entre outros.

# 7

## Atividades de atenção e energia

Atividades de atenção e energia são jogos curtos onde todos seguem as orientações de um líder. Elas podem ser usadas para iniciar uma sessão de brincar, para animar um grupo se os participantes parecem entediados durante atividades mais calmas, ou para acalmar crianças quando elas estiverem distraídas e barulhentas. Estes jogos são úteis para focar a atenção de todos.

### Semáforo (Luz Vermelha, Luz Verde, Sr. Lobo, 1-2-3)

O “agente do brincar” (normalmente é o primeiro para demonstrar) ou o “pegador” fica em um canto do espaço da brincadeira, com o resto dos jogadores em outro canto. O “pegador” vira de costas para os outros e grita “luz verde!” Os jogadores correm o mais rápido que puderem na direção do “pegador”. A qualquer momento, ele pode encarar os jogadores, gritar “luz vermelha!”, e os outros devem “congelar” no lugar. Se alguém não conseguir parar está eliminado ou deve retornar ao começo. O primeiro que conseguir chegar ao “pegador” é o novo “pegador”.

Outras variações podem incluir gritar “puz amarela!” como uma distração (truque), ou o primeiro jogador que alcançar o “pegador” vencer e se tornar o “pegador” pela próxima rodada. Em certos locais esse jogo pode ser conhecido como Sr. Lobo; nesta versão, a pessoa que é o “pegador” é a “vovó” e não grita.

### Mestre Mandou

Os jogadores devem copiar a ação do líder, mas apenas se o comando vier do “Mestre”. Se o líder dizer (por exemplo): “Mestre mandou por seus braços para o lado!” todos devem fazê-lo. Se o líder dizer somente “ponham seus braços pro lado”, ninguém deve se mover ou será eliminado!





## Pássaros Voam

Você bate seus braços como asas e grita “Pássaros voam!” ou “Abelhas voam!” ou qualquer outra coisa que voe e o grupo deve copiar a ação. Mas, aleatoriamente, você balança seus braços e grita o nome de algo que NÃO voa, como “gatos voam!” e então qualquer um que bater os braços é eliminado e deve permanecer parado.

## Nós Amarrados

Jogue em grupos de tamanhos diferentes em cada desafio. Comece com grupos de três, em que cada um segura uma das mãos de um membro do grupo. As mãos devem se cruzar e não ficar lado a lado! A segunda mão segura a outra mão de outro jogador. Como duas pessoas não estão de mãos dadas, o desafio é desatar o nó de mãos e braços sem que ninguém solte de modo que o grupo fique livre das mãos cruzadas.

O jogo explora habilidades para a resolução de problemas, comunicação em grupo e liderança, e é muito social. Com sorte, eles irão perceber que nem todos tem que ficar virados para o mesmo lado, ao final. Mas não diga para eles!

## Brincadeiras de perseguição

- **Duelo de mãos**

Brinque em pares. Uma pessoa mantém as mãos juntas com as palmas se tocando. A outra pessoa mantém suas mãos separadas e então bate palmas tentando pegar as mãos do companheiro. O companheiro deve evitar movendo suas mãos rapidamente. Quando as mãos são capturadas, os papéis se invertem.

- **Pedra, Papel, Tesoura “Jô-quem-pô” (um jogo tradicional)**

Os jogadores escolhem um formato para sua mão dentre três opções: Pedra (mão fechada, pode esmagar tesoura); Tesoura (mão em forma de tesoura, pode cortar papel); Papel (mão aberta, pode cobrir pedra). Ambos os jogadores põem a mão direita nas costas. Após contar até três, mostram as mãos no formato de pedra, papel ou tesoura. Você marca pontos se puder esmagar a tesoura, cobrir a pedra ou cortar o papel.

Pares também podem formar uma fila. Quem vencer avança na fila. A fila continua mudando. No fim da fila, o perdedor volta para o começo.

- **Troca das Cadeiras**

O grupo se senta em um círculo, uma cadeira para cada pessoa. Uma pessoa (talvez o “agente do brincar”) fica no meio; ele será o “apresentador”. O objetivo é fazer as pessoas trocarem de lugar de forma divertida e comunicativa. O “Apresentador” diz “Troque se você...” e completa com uma razão para que alguns, ou o grupo todo, mova as cadeiras, como “Troque se você tem cabelo castanho.” Todos aqueles com cabelo castanho devem trocar de cadeira, e o “apresentador” procura uma cadeira vazia e deixa um novo “apresentador” que então deve dizer um novo “Troque se você...” O jogo continua enquanto você quiser. As chamadas não devem se repetir.

Use este jogo para o aumento de vocabulário, como aquecimento para outra atividade, ou para

desenvolver as habilidades de comunicação em indivíduos e grupos. Controle o tema desafiando o grupo a produzir categorias originais, ou temas específicos. Alguns irão até desenvolver estratégias e observar o jogo mais atentamente, reduzindo o movimento para um ou dois indivíduos.

## Canções e jogos de escolha

- **Escravos de Jó**

Escravos de Jó  
Jogavam Caxangá  
Tira, põe, deixa ficar  
Guerreiros com guerreiros fazem ZigZigZá  
Guerreiros com guerreiros fazem ZigZigZá.

- **Dona Aranha**

A dona aranha  
Subiu pela parede  
Veio a chuva forte  
E a derrubou...

Já passou a chuva  
O sol já vai surgindo  
E a dona aranha  
Continua a subir...

Ela é teimosa  
E desobediente  
Sobe, sobe, sobe  
E nunca está contente...

- **Indiozinhos**

1,2,3 indiozinhos  
4,5,6 indiozinhos  
7,8,9 indiozinhos  
10 num pequeno bote

Iam navegando pelo rio abaixo  
Quando o jacaré se aproximou  
E o pequeno bote dos indiozinhos  
Quase vazio virou  
Quase vazio virou  
Quase vazio virou  
Mas não virou...



- **Ciranda**

Ciranda Cirandinha

Vamos todos cirandar

Vamos dar a meia volta (aqui o grupo dá meia-volta e gira no sentido oposto)

Volta e meia vamos dar (aqui o grupo dá outra meia-volta e gira no sentido inicial)

O anel que tu me destes

Era vidro e se quebrou

O amor que tu me tinhas

Era pouco e se acabou

Por isso dona/seu (fala-se o nome de uma das crianças participantes)

Entre dentro desta roda

Diga um verso bem bonito

Diga adeus e vá-se embora (aqui a criança escolhida vai para o meio da roda e recita um versinho).

Jogos de escolha são populares entre as crianças por decidir quem será o pegador. Eles também se tornaram populares por serem simples e oferecerem muitas chances para diversão e desenvolvimento social de grupos.

- **Uma batata, duas batatas**

Todos ficam de pé em um círculo com os 2 punhos (mãos) em frente ao corpo, uma pessoa conta (ou marca) tocando um punho por vez (ver foto) no sentido anti-horário.

“Uma batata, duas batatas, três batatas, quatro cinco batatas, seis batatas, sete batatas, mais.”

Então, o oitavo punho é “eliminada” (o jogador o põe atrás das costas). Cada jogador tem duas chances (punhos) e quem sobrar é o pegador. Se quem conta fizer parte, usa uma mão e o queixo.



- **Unidunitê**

Unidunitê,

Salame mingûê,

Um sorvete colorê,

O escolhido foi você.

Uni duni te,

Salame mingûê,

Um sorvete colorê,

O escolhido foi você.

# Conjunto de jogos 8

O “Conjunto de jogos” são atividades grupais que utilizam os mesmos equipamentos, permitindo que os jogos sejam intercambiáveis entre si. O agente do brincar deve aprender este conjunto de jogos e estar sempre preparado para colocá-los em prática. Planeje com antecedência e escolha os diversos jogos que manterão facilmente o ritmo das atividades.

Faça anotações sobre seus jogos. É valioso aprender um conjunto de jogos e facilmente ser capaz de trabalhar com ele.

Invente seu próprio conjunto de jogos. Por exemplo, invente cinco atividades que incluam:

- Uma sacola de plástico
  - faça bolas caseiras
  - amarre tiras da sacola em cordas
  - amarre em objetos e faça corrida de revezamento
  - carregue coisas, até mesmo água
  - faça brinquedos (bonecas)
  - esconda tesouros em uma “caça ao tesouro”
  - corte tiras e cole umas nas outras para fazer uma dança com fitas
- Latas
  - jogo de empilhamento
  - chocalhos
  - amasse e utilize como bola para um jogo de hóquei
  - boliche



## Jogos em círculo

- **Queimada**

Para jogar você precisará de uma bola de futebol ou de plástico. Pode ser jogado em qualquer lugar, desde a calçada até a praia, quadra de esportes e condomínios, a partir de 4 jogadores (2 de cada lado). Muitas variedades deste jogo existem no Brasil e no exterior. Os jogos geralmente envolvem jogadores tentando acertar a bola no corpo de outros jogadores (a parte a ser acertada dependerá da idade e do estágio de desenvolvimento). A maioria das versões brasileiras é entre dois times, com jogadores mudando de um time para outro ou indo para zonas específicas. São adaptadas a um espaço e permitem que os jogadores continuem durante todo o jogo.



- **Queimada de quadra**

Nesta versão do jogo, os jogadores tentam acertar os adversários do lado oposto. O primeiro jogador atingido (de qualquer lado) deve se dirigir a área externa do campo adversário (como na figura). O jogador está salvo se pegar a bola sem deixá-la cair. Os jogadores na área exterior podem retornar à área do seu time se acertarem um oponente, mas só podem pegar a bola quando esta cair na área externa e não podem tocar na bola enquanto ainda estiver “viva”. O vencedor é o time que conseguir remover todos os jogadores adversários de sua área interna. Os jogadores podem passar as bolas de uma área à outra para auxiliar seus jogadores que estão na área externa.

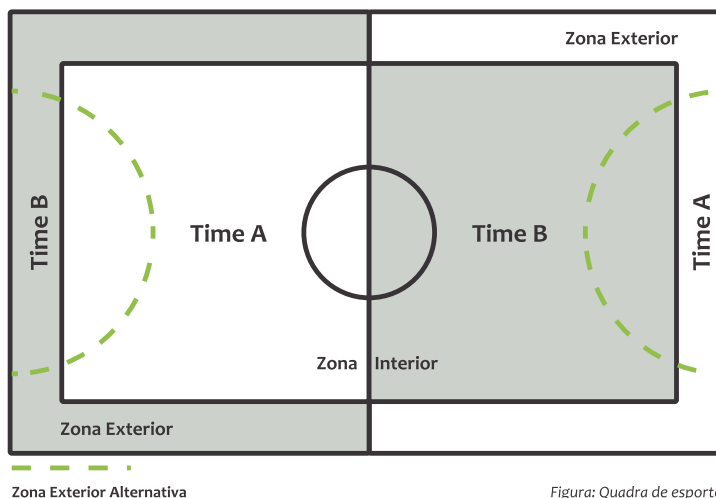


Figura: Quadra de esportes

- **Bola do portão**

Para este jogo você precisará de uma bola de plástico ou borracha e de 8 a 20 jogadores. Todos formam um círculo, com pernas abertas e os pés tocando os pés da pessoa ao lado. As pernas abertas serão os “portões”. A bola é colocada no círculo e todos devem usar as mãos para acertar a bola e tentar acertá-la entre as pernas de outro jogador. A bola pode ser parada ou jogada de volta. Se a bola passar por baixo das pernas de alguém, este jogador deve sair e o círculo fechado novamente. Se o jogador de fora conseguir pegar a bola que está vindo em direção a alguma perna e jogar para qualquer outro jogador dentro do círculo, pode voltar ao jogo. Quando os jogadores adquirirem habilidades e entenderem o jogo, outra bola pode ser incluída no círculo. Com crianças mais velhas, utilize punhos fechados (as mãos abertas resultariam na saída deste jogador).

- **Amarrados**

Melhor jogado em grupos com 10-25 jogadores. Todos estão em um círculo fechado. Fecham os olhos e esticam as mãos para agarrar as mãos de outros jogadores, de forma aleatória. Eles, então, abrirão os olhos e tentarão soltar-se sem largar as mãos. Jogadores podem precisar passar por cima e por baixo dos braços um do outro para resolver o emaranhado. Tente mais algumas vezes! Aumente o tamanho das equipes, terminando com um grupo gigante.

Em grupos menores, você pode criar competições e ver quem pode fazê-lo mais rápido, sem soltar as mãos.



- **Gato e rato**

Todo mundo dá as mãos em um círculo. Um jogador é escolhido para ser o "rato" e outro o "gato". O gato deve pegar o rato. O rato tem proteção por ser capaz de entrar e sair do círculo livremente, e os jogadores devem levantar os braços para cima para permitir isso. O gato, por outro lado, tem de ser impedido de apanhar o rato. Os jogadores do círculo devem impedir que o gato se meta no meio se o rato está lá – ou manter o gato se o rato está fora! O gato pode ser muito forte em sua perseguição ao rato e os jogadores devem estar alerta para o gato tentando invadir o círculo para pegar o rato. Uma vez que o rato é capturado, outros têm sua vez de jogar.

- **Corre cotia**

Todos os participantes, com exceção de um, ficam sentados em círculo. O que ficar 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 na mão



Caiu no chão  
Mocinha bonita  
Do meu coração

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'.

- **Sentando em círculo**

Todo mundo dá as mãos para obter uma boa formação de círculo. Jogadores soltam as mãos e dão um passo em direção ao centro. Todos viram para a direita e encaram as costas do jogador ao lado deles. Eles, então, dão um passo para o lado, até que estejam realmente perto. O agente do brincar pede que os jogadores se sentem suavemente sobre os joelhos um do outro e vê se o círculo é feito. Se cair, tente novamente. Um círculo sólido é até mesmo capaz de se mover se todo mundo coloca a sua perna direita para a frente ao mesmo tempo. Experimente uma viagem de avião!



## Jogos com corda

- **Pulando corda**

Você vai precisar de cordas de algodão, de espessura fina, com 5-7 metros de comprimento; uma corda



de pular para 10-12 participantes. Note que as cordas de nylon são muito leves para pular. Os jogadores se revezam para pular no meio, enquanto os outros giram a corda, geralmente, cantando uma rima (com ou sem ações). Mas tente essas atividades também:

- Revezar-se em pequenos grupos para correr por baixo da corda, quando ela subir;
- Correr por cima da corda quando tocar no chão;
- Pular duas vezes e correr;- Correr para se juntar a um jogador saltando duas vezes, sendo que o primeiro jogador acaba antes de um novo jogador se juntar;
- Quantos jogadores podem saltar juntos e por quanto tempo.
- Incentivar os jogadores a jogar suas próprias variações de pulo. Alguns podem até pular com duas cordas ao mesmo tempo. Cordas também podem ser dadas às equipes para trabalhar outras sequências interessantes.

Pesquise rimas na internet e peça rimas aos membros mais velhos da comunidade. Faça um livro / CD de canções e variações como um projeto.

## Jogos de habilidade com corda

Para estes jogos você vai precisar de 10-15 metros de corda grossa (2-3 centímetros de diâmetro), que você pode encontrar em uma loja de ferragens ou de materiais de construção.

- **Cabo de guerra**

Você vai precisar de 12-15 metros de corda grossa. Marcar duas linhas no chão a cerca de três metros de distância. O meio da corda tem que estar no meio destas duas linhas antes do início. A equipe que puxar a corda e fizer a outra equipe ultrapassar a linha, ganha. Escolha duas equipes e faça até mesmo uma "guerra de puxar!"

As equipes podem jogar em uma competição eliminatória entre pequenos grupos de meninas e meninos.

Coloque as idades semelhantes em conjunto

para que os jogadores mais jovens possam jogar sem serem esmagados ou feridos por jogadores mais velhos.



- **Puxando o círculo**

Faça um laço nas extremidades de um comprimento da corda para formar um círculo. Marque um círculo um pouco menor do que o círculo de corda no chão com giz, farinha ou mesmo barbante (ou qualquer outra coisa que possa ser "apagada" facilmente). Crie três ou quatro equipes de jogadores e marque espaços de modo uniforme em pontos ao redor do círculo de corda. Cada equipe agarra uma seção do círculo de corda e pode puxar tudo em sua própria direção ou conspirar contra outras equipes puxando de maneira diferente. Uma vez que uma equipe é puxada para dentro do círculo marcado no chão a competição acaba.





- **Grande salto**

Jogadores saltam com os dois pés juntos ou saltam tipo tesoura, se houver espaço. Não vá muito alto, pois isso pode tornar o salto arriscado. Tenha cuidado ao permitir saltos altos em superfícies duras. Todos devem correr e pular do mesmo lado.



- **Passando por baixo da corda**

Estique a corda e a mantenha elevada. Caminhe abaixo com o peito para cima.

Aos poucos, diminua a corda. Ande sob a corda sem tocá-la. Quão baixo você pode ir?

- **Outras atividades com corda**

- Estique a corda no chão e caminhe sem tocar o solo, como um equilibrista.
- Se estiver usando a corda dentro de casa, use-a como uma rede de vôlei e brinque com muitos balões.
- Se houver um galho de árvore seguro, você pode fazer um balanço.
- Amarre fios ou cordas elásticas em cadeiras, mesas, ou entre duas árvores para fazer um labirinto. Jogadores têm de trabalhar individualmente ou em equipes para passar pelo labirinto.

- **Elásticos**

Use elástico ou tiras de borracha e amarre para fazer um círculo gigante. Dois jogadores seguram em ambas extremidades com pernas abertas para fazer duas linhas elásticas. Jogadores revezam-se na criação de padrões de passos entre, dentro e fora dos elásticos. Adicione rimas (pesquise na internet ou peça dicas aos adultos mais velhos).



## Jogos com jornal

Aqui vai uma série de dicas que podem ser utilizadas com uma pilha de jornais velhos!

- **Papel musical**

Coloque folhas de jornal no chão. Ouça música ou crie um ritmo para os jogadores marcharem ou dançarem ao redor. Quando a música para, todos devem saltar para o papel. Os pés não podem ficar para fora, sobrando nas beiradas! Aos poucos, retire as folhas de papel e aqueles jogadores que não conseguirem ficar sobre os jornais estão fora.

- **Empacotando**

Quantas pessoas podem caber em um pedaço de jornal? Talvez seja a única "jangada num mar cheio de tubarões"; incentive os jogadores a serem colaborativos!



- **Se vestindo com jornal**

Trabalhando em pequenos grupos, os jogadores devem escolher um membro para ser vestido e fazer "roupas de grife" com o jornal. Podem ser distribuídos alguns alfinetes e fita adesiva para prender as folhas do jornal. Também podem fazer um chapéu. Faça um desfile de moda!

- **Gigante**

Membros de cada grupo são voluntários para ter suas roupas recheadas com jornal e grupos competem para ver quem consegue fazer a pessoa mais alta!





- **Construir uma frase ou slogan**

Você vai precisar de tesoura, papel e cola ou fita adesiva. Jogadores trabalham em pequenos grupos e deve cortar letras de manchetes de jornais para formar uma palavra ou frase, como "As crianças precisam brincar!" Os jogadores devem grudar pedaços de fita adesiva por trás das letras, dobrar as pontas no verso para colar na parede ou no chão.

- **Caça ao tesouro com jornal**

Para cada grupo, você vai precisar de um jornal completo e tesoura (os jogadores mais jovens podem simplesmente rasgar papel). O agente do brincar dá a cada pequeno grupo um item para procurar em um momento, por exemplo, um aviso de nascimento, um anúncio, algo sobre o presidente, o governador, a cidade, algo sobre as crianças, uma pontuação de voleibol, e assim por diante. Quando os jogadores encontrarem o item no jornal devem levá-lo para o agente do brincar e receber sua próxima pista. Pode haver 10 a 12 pistas. A primeira equipe que encontrar todas as pistas vence!

- **Batalha de bolinhas de papel**

Amasse folhas antigas de jornal em "bolas". Coloque uma fileira de cadeiras no centro da sala e divida os jogadores em dois lados. Cada grupo de jogadores deve limpar o seu lado de "bolas" para alcançar o objetivo deste jogo. Os jogadores precisam pegar rapidamente as bolas de papel e continuar jogando-as sobre as cadeiras para o outro lado. É claro que os outros também estarão fazendo isso, portanto os jogadores têm que ser muito rápidos e determinados para livrarem-se das bolas de papel. Quando soar o apito o lado com a menor quantidade de bolas de papel vence!

- **Limpeza**

Finalize os jogos com jornal fazendo uma competição de limpeza!

- **Refletindo sobre as ideias**

Alguns jogos de jornal podem levar à debates. Depois de uma atividade, dê às crianças a oportunidade de refletir. Algumas ideias:

- Discutir uma boa notícia e uma má notícia. Pergunte às crianças: qual a boa notícia e a má notícia em sua comunidade / escola / grupo? Algo pode ser feito a respeito disso?
- Peça às crianças para escrever um artigo sobre si mesmo e algo que pode imaginar-se (ou o grupo) fazendo. Incentive-os a expressar e compartilhar seus sonhos e aspirações.
- Peça às crianças para escreverem um artigo de jornal sobre o que está acontecendo com as crianças em sua comunidade.

## Caça ao tesouro

As crianças gostam de sair e recolher as coisas. Aqui estão algumas “caças” diferentes para manter as crianças ativas e se divertindo.

- **Caça ao tesouro com caixas de fósforo**

Separe uma caixa de fósforos para grupos de três ou quatro jogadores. Eles devem sair e preenchê-la (inteira) com o máximo de itens diferentes possível. Tudo tem de caber na caixa de fósforos – uma semente, uma folha, um bilhete, um alfinete, uma pedra pequena, e assim por diante. Tenha uma bandeja ou prato de papel para contar os itens quando eles retornarem. A equipe com o maior número de itens ganha!

- **Cores**

Em times, encontre um número de itens, cada um de uma cor diferente.

- **Categorias**

Dê aos jogadores uma lista escrita do que eles devem encontrar: algo que se move (um inseto), algo difícil, suculento, comestível, fedorento, espinhoso, uma flor com cinco pétalas, algo redondo, quadrado, o que pode ser encontrado em seu ambiente natural, por exemplo.

- **Coleção de sucata**

Jogadores deverão coletar alguns itens de resíduos recicláveis: garrafas, pacotes, arames, latas, e assim por diante. Quando voltarem, podem fazer uma escultura!

- **Caça ao tesouro local**

Faça uma lista de perguntas sobre a sua área. Grupos de jogadores sairão para encontrar as respostas. Algumas ideias: verifique livros em espaços públicos, monumentos e obras de arte; nomes de edifícios; informações sobre a natureza. Você também pode indicar pistas que as equipes devem trabalhar e depois trazer as respostas.

- **Caça ao tesouro nas lojas**

Este jogo é apropriado para jogadores mais velhos. Com antecedência, faça uma lista de tesouros a serem encontrados. Algumas ideias: (Onde está? Quanto custa? Qual é a cor?) uma moto; flocos de milho ou outros tipos e sabores de cereais matinais (Qual o preço no supermercado?); encontrar informações sobre filmes, livros, roupas, brinquedos em lojas específicas. Depois os jogadores podem encontrar-se para tomar sorvetes como prêmios. Certifique-se que todos estejam em um grupo de pelo menos quatro jogadores e que fiquem juntos. Estabeleça regras sobre não ser um incômodo quando correrem de loja em loja – como talvez "caçar" somente em vitrines.

- **Refletindo sobre as ideias**

Depois de uma caça ao tesouro dê às crianças a oportunidade de refletir. Algumas ideias:

- Os tesouros da minha vida, coisas especiais sobre mim e minha família.
- O que é especial em nossa comunidade e deve ser preservado?
- Por que as crianças têm direitos? Por que devemos proteger e valorizar estes e por que precisamos respeitar os direitos dos outros?
- Cada "tesouro" é diferente e tem pontos especiais de interesse ou raridade é a mesma coisa com as nossas vidas. Que tradições e práticas são como tesouros?

## Jogos com bexiga

- **Vôlei com bexiga gigante**

Encha um saco de lixo de camada dupla com balões (apenas um saco pode estourar facilmente). Jogadores devem mantê-lo no ar. Você pode manter um jogo entre dois lados, separados por uma fileira de cadeiras.

Todos podem tentar manter a grande bexiga no ar com os pés. Inevitavelmente, o saco estourará e os balões cairão. Todos devem tentar manter os balões no alto sem tocar no chão.

- **Gincana com bexigas**

Alinhe os jogadores em times e faça vários desafios: correr com bexigas entre as pernas; quicá-la no chão com a mão, correr com ela embaixo do queixo, passar em fila de queixo em queixo, dois jogadores correrem com a bexiga entre os peitos, e daí por diante.



- **Carimbo de bexigas**

Amarre um balão na perna de cada jogador. Experimente carimbar um balão em outro jogador. Quando o balão estourar você estará fora!

- **Refletindo sobre as ideias**

Depois de fazer uma atividade de bexiga, dê às crianças a oportunidade de refletir. Algumas ideias:

- Mantendo-se no jogo: é preciso muitas mãos para manter o balão para cima. Como vamos manter o espírito do nosso grupo para cima? Que ações e atitudes são necessárias?
- Balões estouram facilmente: a vida é frágil e precisamos nos proteger física e emocionalmente.

## Jogos com sacos de feijão

Para estes jogos que você vai precisar de vários saquinhos para cada equipe, bem como caixas ou baldes.

- **Fazendo seu próprio saco de feijão**

Você precisará de dois pedaços de 17cm quadrados de tecido de sarja. Costure os quadrados juntos e preencha o saquinho com bolinhas (bolinhas plásticas conseguidas em fábricas), feijão ou arroz. Não deixe cair ou terá que começar de novo!

- **Trocando**

Em pares, lance e pegue os saquinhos, movendo-se cada vez mais distantes.

- **No alvo**

Arremesse os saquinhos em baldes, bacias, sobre um pano marcado com anéis e dezenas (como uma placa de dardo). Cada equipe tem saquinhos de cores diferentes. Some os pontos no final.

- **Gincana**

Organize os jogadores em duas linhas. Escolha diferentes formas de passar o saquinho por baixo da linha. O último jogador corre para frente e começa de novo. Quando todos os jogadores tiverem a oportunidade de ser líder, veja qual equipe foi a mais rápida. Algumas ideias:

- Passe os saquinhos acima / abaixo de pernas e ombros.
- Passe de queixo em queixo.
- Passe por um túnel de pernas.
- Corra com os saquinhos em sua cabeça, no seu pé, atrás dos joelhos, nas costas, entre os tornozelos, ou os joelhos.

- **Batalha**

Divida os jogadores em duas equipes. Separe as equipes por uma fileira de cadeiras. Divida os saquinhos uniformemente entre as equipes. No grito de "vai", cada equipe deve tentar limpar o seu lado de saquinhos o mais rápido possível, jogando-os sobre as cadeiras para o outro lado. Quando o líder do jogo grita "pare", a equipe com o menor número de saquinhos do seu lado é a vencedora.



## Roda de jogos

Crie cinco ou seis estações de atividades. Tenha um agente do brincar preparado para coordenar cada uma. Jogadores gastarão de 10 a 15 minutos em cada estação e depois passarão para a próxima. Tenha certeza de ter elementos suficientes em cada estação para manter todos os jogadores do grupo ocupados.

- **Torre de palitos de fósforo**

Deixe times de dois jogadores desafiarem uns aos outros para ver quem consegue construir a maior torre com palitos de fósforos sobre uma garrafa de refrigerante.



- **Bola no buraco**

Corte buracos em uma caixa grande. Você consegue jogar a bola dentro? Atribua diferentes pontuações para cada buraco.

- **Bolicho**

Use garrafas PET de 2 litros com um pouco de areia dentro. Arme-as e veja quem consegue derrubá-las com menos arremessos. Use bolas de tênis ou de borracha. Use um pouco de água ou areia para dificultar mais.

- **Pescaria**

Faça peixes de papel com narizes de clipe de papel. Jogadores devem pescá-los com varas e ímãs. Atribua pontuações para peixes diferentes. Quem "pescará" mais pontos?

- **Massinha grudenta**

Misture farinha e água em uma grande massa pegajosa. Esconda moedas ou discos de plástico ou tampinhas na massa. Em um limite de tempo definido, quantos itens os jogadores conseguem tirar da massa?

- **Bola no alvo**

Jogadores arremessam bolas de pingue-pongue (ou bolas de tênis) em uma caixa de ovo grande. Escreva pontuações em diferentes seções da caixa de ovo e veja quem consegue mais pontos.

- **Atirando cartas**

Os jogadores ficam atrás de uma linha de partida e veem quantas cartas conseguem jogar em um chapéu ou bacia ou cesta de lixo.

- **Torre de cartas**

Desafie outros jogadores a construir a maior torre de cartas.





## Mini Olimpíadas

Use sua imaginação e crie alguns eventos olímpicos, incluindo bandeiras da equipe, cerimônias de abertura, premiação de medalhas e uma cerimônia de encerramento (as equipes podem fazer alguma encenação!). Algumas ideias: arremesso de peso (usar um balão); discos (usar pratos de papel); dardo (canudos); salto em altura ("salto tesoura" sobre uma corda), salto em distância, com dois pés juntos (atenção ao saltar em pisos duros); corrida (amarrar um laço em torno de ambos os pés e executar um "revezamento"), corridas em um saco ou corrida de três pernas (amarrar a perna esquerda de uma criança para a perna direita de outra com um pano, devem coordenar correndo juntas); maratona (faça o percurso com um saquinho de feijão ou objeto em sua cabeça); corrida cross-country (correr com as pernas cruzadas).



# Brincando com água

As crianças adoram água. O Brasil possui um clima quente que é ideal para nadar e se molhar. As crianças têm fascinação e prazer sem fim com a água, seja ela vinda dos oceanos, rios ou apenas do desejo de se molhar! Se tiverem a oportunidade de se molhar ou se encharcar, as crianças podem passar horas se exercitando e brincando. Este capítulo possui um conjunto de jogos para brincar na água, encoraja o brincar livre, estimula o desenvolvimento das habilidades para nadar e a segurança como necessidade para um bom aproveitamento ao brincar com água.

## Brincando com água livremente

Permita que as crianças tenham a oportunidade de brincar em vários ambientes com água. Para algumas atividades, precisará fornecer equipamentos como: tubos, brinquedos flutuantes, baldes e garrafas. Talvez também precise de torneiras, mangueiras e chuveiros.

Empenhe-se para ir a espaços interessantes para brincar com água – passe um dia num rio, na praia ou numa piscina local.



*As crianças adoram água. Se tiverem a oportunidade, elas podem passar horas se exercitando e brincando.*

## Definindo brincadeiras com água

Aqui vão algumas ideias de jogos para dias quentes! Você precisará de acesso a uma torneira (uma mangueira será útil), além de fornecer baldes e bacias, esponjas, bolas e copinhos de iogurte. Times podem se revezar em cada jogo. Você precisará de um “agente do brincar” (disposto a se molhar) para coordenar algumas atividades. Serão 10 a 15 minutos por atividade, mas permita a continuidade caso haja diversão.

Estes jogos são feitos para que todos se molhem! Avise aos participantes para vestirem-se adequadamente e levarem trajes de banho ou uma muda de roupa extra.

- **Balde na escada**

Coloque um balde vazio no topo de uma escada (alguém pode se sentar no topo para segurá-lo) e outro com água na parte de baixo. Os jogadores devem utilizar um copo para jogar a água de um balde para o outro. Muita água cairá pra fora. Dentro do tempo estimado, veja quão cheio ficará o balde.

- **Bacia nos pés**

Os jogadores deitarão de costas para o chão, colocarão os pés em um ponto central e uma bacia com água será posicionada sobre seus pés. Eles devem equilibrar a bacia e não deixá-la cair. Caso contrário, todos ficarão encharcados!

Depois, faça um desafio entre dois times, passando a bacia de pé em pé. Tente também utilizar bexigas cheias d'água.

- **Transferindo água com esponjas**

Em times, os jogadores devem transferir a água de um grande recipiente (ou balde) para outro a apenas alguns metros de distância, utilizando esponjas. Qual a quantidade de água que são capazes de transferir? (é possível adquirir esponjas em lojas especializadas ou até mesmo reutilizar pedaços retirados de colchões velhos).

- **Bexigas com água**

Compre um pacote de bexigas específicas para água (estas são menores do que as bexigas convencionais). Encha-as de água e amarre-as. Separe duas fileiras de jogadores. Próximos uns dos outros, um par de cada time começa jogando e pegando sua bexiga d'água. Aos poucos, deverão se distanciar cada vez mais. Até onde poderão ir sem deixar a bexiga cair e estourar?

- **No alvo**

Deixe um “agente do brincar” preparado para vestir um saco plástico (talvez um saco de lixo com uma abertura em cima) e ser o alvo! Use esponjas molhadas.

- **Caminho das águas**

Encontre conexões ou alguns pedaços de tubulação de água. Os jogadores devem mantê-las juntas para transferir a água de um balde a outro, talvez a alguns metros de distância. Qual a quantidade de água serão capazes de recolher? Eles devem utilizar as mãos como conectores para que a água não escape.

- **Construindo um dique**

As crianças sabem como brincar com água. Por isso, se elas estiverem em um local com terra ou areia podem ser estimuladas a construir um dique utilizando paus e pedras e enchendo-o com água. Nele podem criar inúmeras brincadeiras colocando pequenos objetos para flutuar como barcos de papel ou jangadas feitas com pauzinhos.

- **Fazendo um barco flutuar**

A criança vai precisar de uma coleção de objetos naturais tais como: varas ou troncos, pedaços de galhos ou varetas, capim ou cipós (para amarrar as varas juntas), pinhas, florzinhas e folhas para decorar seu barco, uma folha grande para uma vela, amarrada em uma vareta ou pedaço de pau. Usar o capim ou o cipó, para manter o corpo principal do barco juntos. Decorar o barco com objetos naturais e dar um nome a ele!

Lançar o barco na água - isto pode ser em um riacho raso ou na praia, ou mesmo uma poça d'água, após a chuva. As crianças podem também apostar corridas de barco com seus amigos e ver qual barco atinge o ponto mais distante antes de desmoronar.

Esta atividade estimula a organização, a capacidade construtiva, o respeito pela natureza e a brincadeira coletiva.

- **Castelo de gelo**

A água assume várias formas: líquida, vapor ou gelo. No verão, esta última é uma interessante maneira para as crianças construírem e se refrescarem. Encha as forminhas de gelo com água e um pouco de anilina ou gelatina de diversas cores. Leve-as ao congelador e quando a mistura estiver congelada desenforme-as em uma bacia. Quando todos os bloquinhos coloridos de gelo estiverem fora da forminha a criança pode começar a construir seu castelo. Se misturada com suco de frutas, a água pode virar sorvete.

- **Banhos de mangueira**

As crianças só precisam de roupas de banho e de uma mangueira ligada na torneira para divertir-se no jardim ou no quintal. Podem ficar dentro de uma piscina desmontável ou uma grande bacia, evitando assim o desperdício.

Aprendizado: Estimula a experiência com os materiais, a capacidade de construir as formas com materiais diferentes e os sentidos.

Um bote balão

Água e ar podem associar-se se utilizarmos uma bexiga cheia de ar, com um tubo inserido nela, que será presa com elástico sobre uma base de madeira (barco). Colocados na água o ar escapa empurrando o barquinho que vai bem rápido.

- **Torta de lama**

Após a chuva, ir para um local com terra natural ou acrescentar um pouco de água a mesma. Brincar com a lama e fazer as tortas.

Aprendizado do jogo: Promove o desenvolvimento sensorial e físico e o contato com a natureza.

Precisamos salientar que, crianças brincando, principalmente com os elementos da natureza, precisam da supervisão dos adultos, que devem avaliar os riscos a que estarão submetidas e evitar que elas sofram danos desnecessários, embora as iniciativas das brincadeiras devam ser sempre das próprias crianças!

## Escorregador de água

1. Adquira em média 8 a 10 metros de plástico para construção, em uma loja especializada.
2. Estenda o plástico sobre a grama. Remova espinhos, paus e pedras. Se necessário, proteja com pedaços de grama não pontiagudos, macios. A inclinação permite correr mais rápido.
3. Você precisará de acesso a uma torneira e mangueira. Se uma mangueira não estiver facilmente disponível, você precisará de vários baldes com água e alguns regadores (que pode fazer com uma garrafa de 2 litros), para jogar água no escorregador.
4. De vez em quando, borrife um pouco de sabão no escorregador para torná-lo mais escorregadio.
5. Organize uma fila de jogadores em turnos. Deve ir um de cada vez.
6. Com o plástico molhado, poderá também organizar corridas.



## Nadando

Você já foi à praia ou visitou a piscina pública neste verão?

Saber nadar é essencial para aproveitar a água. Se você e a criança têm acesso à piscina, desenvolva um programa de natação com especialistas e assegure-se de que a criança está protegida na água. Elas devem, ao menos, serem capazes de segurar a respiração embaixo d'água, encostar o pé no fundo da piscina e de chegar às bordas ou a outros espaços.



O Brasil é um país muito grande, mas muitos lugares possuem campanhas ou programas para encorajar o aprendizado da natação. Procure na internet por campanhas locais para aprender a nadar, além de piscinas locais para mais informações, treinamento de salva-vidas e certificações.

Também procure por <https://www.facebook.com/aprendendoanadar>.

## Segurança na água é essencial para a brincadeira

Muitas crianças e adolescentes, infelizmente, ainda não aprenderam a nadar propriamente e podem superestimar suas capacidades de natação, especialmente quando se encontram em águas profundas, mares ou rios com correnteza. Segurança na água deve ser levada a sério.

Muitas vezes, baldes e bacias podem oferecer momentos de diversão, principalmente nas férias de verão. As crianças podem dar banho nas bonecas, montar um lava-rápido para os carrinhos ou fazer objetos flutuar. A supervisão de um adulto, no entanto, é sempre necessária, para evitar acidentes que podem acontecer, como escorregões no sabão ou queda dentro de um balde ou bacia.

### Checklist para segurança na água

1. Uma pessoa deve ser designada a autorizar a natação e se certificar que há salva-vidas por perto. Assegure-se de que as instalações estão qualificadas com segurança, quando planejar viagens e excursões.
2. Equipamentos de resgate devem estar disponíveis, especialmente para o mar e águas profundas.
3. Geralmente existem salva-vidas na praia que podem ajudar as crianças a nadar com segurança.
4. Sempre nade onde salva-vidas profissionais estejam trabalhando e assegure-se de que as crianças obedeçam as suas instruções.
5. Piscinas devem sempre ser cobertas ou possuir uma rede de proteção quando não estão em uso (especialmente se crianças pequenas têm acesso a ela).
6. Tenha um cuidado especial quando nadar em represas, rios e mares quando a visibilidade e profundidade são incertas. O ambiente ideal é a piscina, onde as crianças podem ficar de pé e a água é clara.
7. Escorregadores, barcos, bolas ou outros equipamentos frequentemente acompanham a brincadeira na água. Avalie a segurança deles. As crianças podem bater a cabeça ou ficar presas em brinquedos de plástico embaixo d'água? Elas podem ser empurradas ou boiarem em águas profundas? Tenha certeza de que os equipamentos serão utilizados com sensatez.
8. Regras claras sobre a natação devem ser estabelecidas. Estas são algumas regras não-negociáveis – quebrá-las é uma ameaça à vida!

## Desafio de natação dos escoteiros

A criança consegue atingir estes objetivos de natação?

1. Faça uma competição de mergulho e nade rapidamente 50 metros.
2. Nade 50 metros em diferentes estilos de nado.
3. Tente ficar parado na água por 1 minuto, sem encostar os pés no fundo.
4. Boie de costas por 30 segundos.
5. Faça o “mergulho do pato” enquanto está nadando.

<http://www.escoteiros.org.br/>

<http://profpriedf.blogspot.com.br/2012/12/plano-de-aula-para-natacao.html>



# 10

## Jogos de cooperação e confiança

O objetivo dos jogos neste capítulo é criar a inclusão e cooperação entre todos os jogadores. Eles não possuem a intenção de produzir um feliz e confiante “vencedor” e deixar o restante dos jogadores se sentindo “perdedores”. Ao invés disso, estes jogos devem propiciar oportunidades para o aprendizado sobre o respeito ao próximo e reconhecer como o grupo pode se beneficiar da contribuição e do envolvimento de todos.

Após os jogos acontecerem, um processo de avaliação pode adicionar valores às atividades, sendo também igualmente valioso, o suporte dos “agentes do brincar” às crianças mais novas. Estes pontos podem ajudar em ambas as situações e também no planejamento e na revisão das estratégias para próximas atividades do brincar.

1. O que aconteceu no jogo? Quais ações ajudaram ou prejudicaram o progresso do mesmo? Quando o progresso do grupo foi favorável? Quem o conduziu? Quem não se envolveu?
2. Quais as lições aprendidas nesta experiência de trabalho em grupo? Por exemplo: devemos ouvir uns aos outros; a primeira ideia nem sempre é a melhor; a tarefa não deve ser feita até que todos estejam envolvidos; sentimento de reconhecimento; e assim por diante.
3. Dentre todas as lições aprendidas, quais deverão ser colocadas em prática? Liste-as e faça um cartaz para lembrar ao grupo.

### Jogos cooperativos

- **Time de “Quebra-cabeça”**

Junte cartões postais ou imagens de acordo com o número de grupos de jogadores e as recorte de modo que cada jogador fique com uma “peça de quebra-cabeça”. Distribua as peças aleatoriamente para o grupo todo. Todos então caminham pela sala para encontrar quem tem as outras peças que completam a figura. Quando encontrarem, devem ficar juntos, formando times para as próximas atividades.

- **A torre mais alta**

Divida o grupo em times de cinco ou seis jogadores. Forneça para cada time materiais para que construam a “torre mais alta” que puderem em um tempo determinado. Os materiais podem incluir: duas folhas de papel A4; cliques de papel e pedaços de fita adesiva; alguns canudos e tesouras; copos de isopor; papel alumínio; rolos de papel; e quaisquer outras peças pequenas que se possa ter.



Introduza desafios pelo caminho: jogadores devem trabalhar em silêncio; apenas meninas ou meninos podem falar ou trabalhar com os materiais; cada um pode usar somente uma mão; por três minutos envie um membro para trocar materiais com os outros times. Compartilhe os resultados e discuta o quão efetivamente os membros de cada time trabalharam juntos.

- **Fila!**

Em pé sobre cadeiras ou em um muro baixo, os jogadores formam fila em ordens diferentes sem pisar no chão; use meses de aniversários (ou datas), idades, séries, tamanhos dos calçados, menor para o maior, ordem alfabética, e daí por diante.

- **Alcance do cone**

Desenhe uma linha no chão. Todos os jogadores devem ficar atrás da linha e, em times ver o quão longe, após a linha, conseguem colocar o cone ou uma garrafa PET de 2 litros, vazia. Se alguém pisar na linha, começam tudo de novo.

- **Carregador de pano**

Forneça para cada time uma bandana ou um pedaço quadrado de pano. Os membros do time devem usar seus “dedos de beliscar” (polegar e indicador) para esticar o tecido de modo que fique bem firme. O “agente do brincar” põe um copo de água sobre o tecido e o time deve transportá-lo (pode se incluir um percurso com obstáculos) para um destino determinado sem derrubar nenhuma água!

- **Quadrado de corda**

Faça um círculo com uma corda. Coloque uma venda nos olhos de todos os jogadores. Todos devem segurar na corda e tentar moldar o círculo em um quadrado. Tente moldá-lo em um triângulo também!

- **Esquiando**

Você precisará de duas tábuas de madeira de 2,5 metros para serem os “esquis”. Prepare seis ou oito pares de laços de corda para mover os esquis de madeiras. Os jogadores devem se posicionar uns atrás dos outros, com um pé no esqui esquerdo e outro no esqui direito, segurando os laços. Com cooperação tentarão erguer juntos primeiro um esqui e então o outro, e mover para frente, “esquiando”.





- **Bola no tubo**

Corte vários tubos de papel higiênico, papel toalha ou de alumínio ao meio. Cada jogador segura um e tenta fazer um grande tubo pelo qual uma pequena bola possa correr. Quando a bola se aproximar do fim, um “dono de tubo” no começo da fila deve correr para o final para fazer o tubo mais comprido.

- **Arremesso de bola**

Use um cobertor, um lençol/colcha forte ou um tecido de lycra de 5 metros. Todos ficam em pé segurando o tecido de modo que não toque no chão. Uma bola ou bexiga é arremessada no tecido e todo mundo deve cooperar para evitar que ela role para fora. O próximo estágio é usar o tecido para arremessar a bola o mais alto possível e pegá-la de novo.

Usando uma grande bola de praia, erga o tecido e role a bola para os jogadores do outro lado, que a pegam e rolam de volta. Balance a bola de praia e tente mantê-la no tecido. Se jogar a céu aberto em um dia de vento, coloque a grande bola de praia no tecido, balance-a para cima, e então como um grupo corram ao redor para tentar pegá-la.

Os jogadores também podem aprender a coordenar a rolagem de diferentes bolas:

- uma pequena bola de plástico; adicione uma segunda bola
- uma bola de tênis; algumas bolas de tênis
- tente com algumas bolinhas de gude



- **Desafio da lycra esticada**

Aprenda como esticar um tecido de lycra: dedos por cima, polegares por baixo, todos puxam o tecido para que fique como um trampolim firme. Os jogadores se sentam juntos e seguram o tecido bem baixo, cerca de 30 centímetros acima do chão. Os jogadores então se contorcem para debaixo do tecido até que todos estejam escondidos.

Outras ideias de desafio com lycra:

- Ar-condicionado (segurem as extremidades da lycra e balance-a para cima e para baixo para criar muito vento).
- Jogo da troca (jogadores ficam em pé segurando a lycra na altura da cintura. Todos os jogadores recebem um número. O líder da jogada escolhe um número e o jogador tem que correr debaixo da lycra e trocar de lugar com outro).
- Segure a lycra bem baixo. Começando em um ponta, convide dois jogadores para brincar de pega-pega embaixo da lycra.

- **Paraquedas e Jogos**

Como os jogos acima demonstram, atividades cooperativas são mais do que possíveis com grandes pedaços de tecidos e cobertores. Paraquedas velhos de militares foram inicialmente usados para jogos similares. Hoje em dia, eles vêm se tornando mais e mais acessíveis em grandes, coloridas e flexíveis peças de nylon. Muitos dos jogos requerem experiências sensoriais, como tocar o material, deitar sobre e ele, além de experiências emocionais em grupo.

O paraquedas é uma oportunidade excelente para encorajar habilidades de escuta e entendimento de regras em grupos, através de uma maneira divertida e autônoma. Até mesmo comentários negativos podem ser usados para ressaltar a necessidade de comportamento positivo e apoio.

Deve ser dada atenção aos tipos de superfície ao escolher os jogos. Esses jogos são muito numerosos para serem citados todos aqui, então abaixo estão algumas das fontes online:

Em inglês:

<http://www.playparachutes.com/pagaac.html>

<http://resources.woodlands-junior.kent.sch.uk/parachute.html> (com imagens)

Em português:

<http://www.aprendendoeconstruindo.com/2010/06/paraquedas.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=qibs8FoQKyg>

## Jogos de confiança

- **Guiando o cego**

Em pares, os jogadores se revezam em turnos para ser o vendado ou o líder. O líder guia o parceiro “cego” ao redor de mesas, cadeiras, árvores, plantas e outros obstáculos. O líder pode começar segurando nos ombros do jogador cego, e então progredir segurando somente uma mão e então apenas as pontas dos dedos e finalmente, quando confiante, soltando e usando apenas orientações verbais.



- **Árvore da Confiança**

Similar ao jogo acima, mas desta vez em uma área segura com árvores. O líder guia o jogador “cego” em uma jornada pelo local antes de parar em uma árvore. O jogador “cego” deve então sentir a árvore do topo ao chão para juntar pistas sobre a identidade da árvore. O jogador é guiado de volta ao ponto de partida pelo líder, que escolhe uma rota alternativa. Ao remover a venda o jogador deve identificar a “sua” árvore.

- **Espelhos**

Faça essa atividade em pares, encarando um ao outro. Uma pessoa move suas mãos lentamente em frente a outra. A outra pessoa deve seguir as ações o mais parecido possível. Inverta os papéis.

- **Círculo da confiança**

Fique em pé com as mãos erguidas em um círculo bem fechado, pequeno o suficiente para não deixar o voluntário cair. O voluntário fica de pé no meio do círculo. Com os pés firmes no chão, o corpo ereto e os olhos fechados, eles “caem” de modo que as mãos erguidas do círculo o peguem e apoiem-no. O grupo gentilmente empurra o jogador pra cá e pra lá.



- **Erguida da confiança (viajando para o céu)**

Uma pessoa se deita no chão. Pelo menos dez outros jogadores formam filas com uma pessoa na cabeça e outra nos pés do “viajante”. Todos põem seus dedos debaixo do viajante. Eles permanecem nessa posição por um tempo para entrar em harmonia com a respiração do viajante e confortá-lo. Quando pronto, o grupo gentilmente levanta e balança o viajante. Depois de um tempo (e antes que os braços fiquem muito cansados!), o grupo gentilmente abaixa o viajante até o chão.

- **Corrida da confiança**

Forme duas fileiras de jogadores com cerca de um metro de distância. Em turnos, corra pelo “corredor” de olhos fechados. Os jogadores nas fileiras dos dois lados guiam o corredor gentilmente pelo “corredor”.

# Jogos e esportes de campo

Os jogos neste capítulo são similares aos esportes formais, mas as regras são mais simples e os equipamentos podem ser adaptados. Se necessário, mais jogadores poderão ser incluídos nos times. Qualquer espaço aberto pode ser utilizado para a brincadeira.

## Rounders

### Objetivo do jogo

A pontuação é dada quando o bateador arremessa a bola e corre em volta das bases, tocando em cada uma delas.

### Equipamento necessário

- Quatro bases, além de marcas para o bateador e os defensores (tapetes, cones, paus fincados no chão, ou até mesmo peças de roupas).
- Um bastão (de baseball ou simples taco de madeira).
- Uma bola (dependendo da habilidade, pode ser uma leve de plástico ou de tênis).

### Espaço

Uma área similar à ilustração.

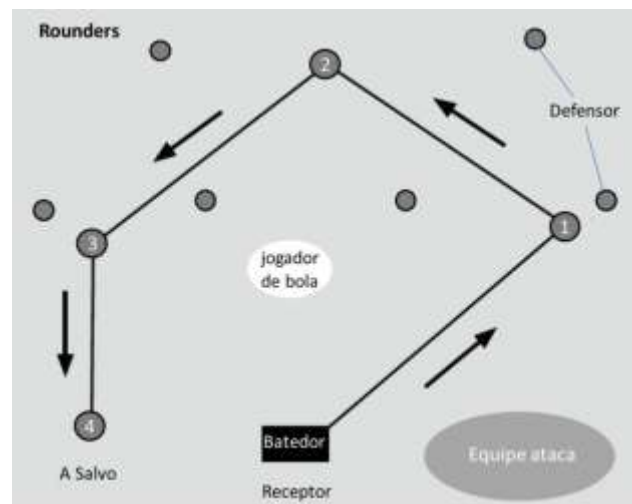
### Times

Time dos bateadores:

- Os bateadores esperam pela sua vez em fila, atrás da área do bateador.
- Assim que todos os bateadores estiverem fora, eles mudam de lado e se tornam os defensores.

Time de defensores:

- Selecione um arremessador (talvez eles atirem certo número de bolas e depois alternem com outros jogadores).



- Posicione um jogador em cada base.
- Posicione defensores fora da área da base.
- Um guarda deve ficar atrás do bateador para pegar bolas perdidas.
- Um defensor também pode ser posicionado dentro da área de base para pegar bolas “curtas”.

## Instruções

Os defensores se espalharão pelo campo. O bateador vai para sua área.

Arremessando:

- Na área de arremessos, o arremessador deve jogar a bola para o bateador.
- Arremesse com a mão por baixo e mire entre os joelhos e os ombros do bateador.
- O bateador deve acertar a bola e correr para a primeira base, ou continuar correndo por quantas bases conseguir.
- Se o bateador errar mais de três vezes é eliminado.
- Se o arremessador jogar mais de três bolas ruins (muito altas, baixas ou para os lados), o bateador pode andar livremente para a primeira base.

Se o bateador acertar a bola, deve soltar o bastão e mover-se para a primeira base. Se qualquer outro jogador estiver na primeira base, ele deve correr para a próxima base e assim por diante. A bola deve ser rebatida apenas para frente.

O jogador é eliminado:

- Se a bola for capturada sem quicar.
- Se for ultrapassado (quando a base para a qual o jogador está correndo é tocada com a bola antes que ele a toque).
- Se marcado (o jogador é marcado ou tocado pela bola enquanto corre para a base).
- Se não acertar nenhuma de três bolas boas.
- Se, enquanto estiver correndo, ultrapassar um jogador que esteja em uma base a sua frente.

Pontuação:

O time marca um ponto quando um jogador completa uma volta pelo campo tocando as quatro bases sem ser marcado ou ultrapassado. Se uma base não for tocada, o jogador deve voltar e tocá-la, e torcer para não ser marcado ou ultrapassado.

Correndo ao redor do campo:

- Se você parar em uma base, deve manter contato com a marca com o seu pé ou mão; caso contrário, os adversários podem pisar na base para eliminá-lo.
- Quando o arremessador tem a bola em sua área, você não pode se mover, mas se estiver entre bases, pode seguir até a próxima.
- Você não pode ter dois bateadores na mesma base. O árbitro pedirá que o primeiro bateador corra quando o segundo fizer contato.
- Na base, você não precisa se mover para toda bola arremessada.
- Você pode se mover assim que a bola deixa a mão do arremessador, exceto em bolas ruins.
- Você deve tocar a quarta base para marcar o ponto.

## Taco, versão Futebol

Você pode jogar uma versão de futebol de Taco chutando a bola ao invés de atingi-la com um bastão.

## Vôlei de parque

### Objetivo do jogo

Tentar manter a bola no ar, passando de um lado para o outro. Um jogo comum com placar também pode ser iniciado.

### Equipamento necessário

- Rede de vôlei ou corda e um pedaço longo de um material fino e leve, como lycra.
- Uma bola de vôlei ou bola de praia grande (mais fácil de manejar para crianças: leve, lenta e grande).

Para um grupo maior: tente usar duas bolas de uma vez; encontre a maior bola de praia possível para diversão extra; várias redes de vôlei podem ser colocadas próximas umas das outras.

### Times

Dois times com 10 a 40 crianças cada.

### Instruções

- Demarque alguns limites.
- Organize os times em fileiras de frente, meio e trás.
- Mantenha poucas regras simples: manter a bola no ar, passar de um lado da rede para o outro.
- Com habilidade, introduza regras, pontuação e técnicas de vôlei. Pesquise regras formais na internet .



*“Agentes do brincar” fazendo redes de vôlei com sacolas e sacos de café usados. Os sacos foram desfeitos, remendados e então costurados juntos e presos com uma corda de nylon para fazer a rede de vôlei. A rede caseira foi testada em um jogo de vôlei com balões.*



*Jogadores podem querer aprender como jogar hóquei propriamente. Veja a possibilidade de adquirir tacos de hóquei de verdade ou tacos de plástico. Livros e vídeos online de regras comumente oferecem opção de tradução para Português.*

## Hóquei de garrafas

### Objetivo do jogo

Marcar gols.

### Equipamento necessário

- Tacos de hóquei, garrafas PET de 2 litros ou galhos (mas sem destruir as árvores!).
- Traves de gol.
- Identificação de times.
- Bola de plástico ou lata de alumínio amassada.

### Times

Divida jogadores em dois times iguais de 10-12 jogadores.

### Instruções:

- Utilize regras similares com as de hóquei.
- O jogador líder organiza cada time em posições de defesa e ataque.
- Não tocar a bola com mãos ou pés.
- Penalidades convertidas em um saque para o time ou jogador penalizado.

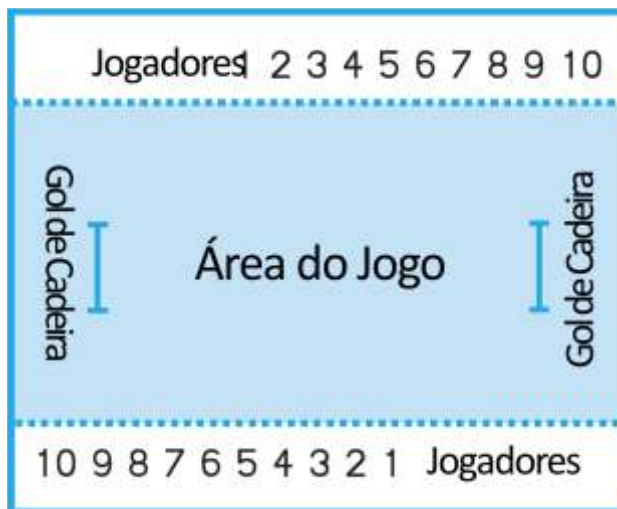
## Hóquei Espanador

### Objetivo do jogo

Marcar gols.

### Equipamento necessário

- Tacos de hóquei feitos de jornal enrolado e preso com fita adesiva, ou cabos usados em vassouras e rodos.
- Uma “bola”, feita de meias velhas ou trapos presos com um elástico.
- Quadro de placar. É necessário um piso duro, portanto jogue em salas dentro de casa.



### Espaço

Prepare um espaço para brincar similar ao da ilustração.

### Times

- Jogadores se dividem em dois times iguais.
- Cada jogador recebe um número (que pode ser marcado em suas mãos).
- Os membros de cada time se sentam em uma fileira oposta ao outro time do outro lado da sala.
- Cada rodada é jogada por dois ou quatro jogadores.

### Instruções

Coloque a “bola” no meio da área do campo de jogo e uma cadeira “gol” no fim do campo.

O líder da jogada grita um ou dois números e os jogadores com esses números devem se apressar para pegar seus “tacos” em sua cadeira gol. Eles então tentam atingir e driblar a “bola” até a cadeira onde podem marcar um gol.

Após um gol marcado, eles se sentam e outros números são chamados. O líder do jogo precisa marcar o placar e os números chamados para que todos tenham uma chance justa.



### Informação

Para mais informações sobre como fazer bolas e jogos com materiais reutilizados e recicláveis:

<http://petinbol.blogspot.com.br/>

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=12756>





## Taco de rua

### Equipamento necessário

- Dois conjuntos de traves (latas e lixeiras também podem ser usadas como traves).
- Dois tacos.
- Duas bolas (bolas vermelhas ou comuns de tênis).

### Instruções

- Jogue de acordo com as regras formais do jogo “taco”.
- Se jogar com a mão por cima da bola for muito difícil, tente jogar com a mão por baixo e, se necessário, use uma bola maior para manter o jogo em andamento.

## Quatro Quadrados

### Objetivo do jogo

Ser o jogador número um ou o sacador e permanecer nessa posição por mais tempo possível.

### Equipamento necessário

- Uma bola que quique, como uma bola de plástico, de vôlei, de basquete pequena, ou de tênis para os mais habilidosos.
- Uma quadra com superfície dura. Linhas podem ser pintadas, marcadas com fitas ou riscadas no chão.

### Espaço

Prepare uma área para brincar similar a da fotografia abaixo. Certifique-se de que cada quadrado tenha cerca de um metro de largura.

### Times

Quatro jogadores por vez, mas até 12 ou mais podem jogar uma partida.

### Instruções

- Cada jogador fica de pé em um dos quatro quadrados. Eles podem jogar dentro ou fora de seus quadrados.
- Para iniciar o jogo, o jogador no quadrado 1 saca a bola jogando-a em seu quadrado uma vez acertando-a para quicar em um dos outros quadrados. O jogador receptor pega a bola e, então, acerta-a para qualquer outro jogador em um dos outros quadrados.
- A bola deve quicar no quadrado de outro jogador, e ele deve acertá-la para outro jogador antes que ela quique pela segunda vez.
- Se um jogador escolhe acertar a bola, ele deve fazê-lo antes que ela quique.
- Se um jogador acertar a bola de modo que ela erre o quadrado de outro jogador, ou não consiga acertá-la antes que quique pela segunda vez depois que caia em seu quadrado, ele estará “eliminado”.
- Quando um jogador é eliminado, os outros jogadores entram para tomar seu lugar e ele vai para o último quadrado, ou para o fim da fila dos outros jogadores, se houver mais de quatro jogadores. Jogadores extras fazem fila atrás do jogador no quadrado 4 e esperam sua vez de jogar.



## Frisbee

Esse jogo tem características de três atividades desportivas: futebol, basquete e rúgbi. Possui as características defensivas do basquete, porque os jogadores no campo são defensivos, mas não tem contato constante com a bola. O placar é similar ao do rúgbi: há uma área de gol e se você estiver em qualquer lugar dentro dessa área quando capturar o disco, você marca um gol e pontos, e não há disputa. O jogo também é similar ao futebol, pois os jogadores sempre estão em movimento: há correria e passes de bola entre os jogadores o tempo todo, que também podem ser substituídos.

### Conhecendo os Frisbees

Frisbee pode ser uma brincadeira nova e, antes de iniciar uma partida, algumas técnicas devem ser aprendidas, como o arremesso preciso e a pegada. Tenha alguns Frisbees para que todos possam praticar. Aqui estão algumas atividades de aquecimento:

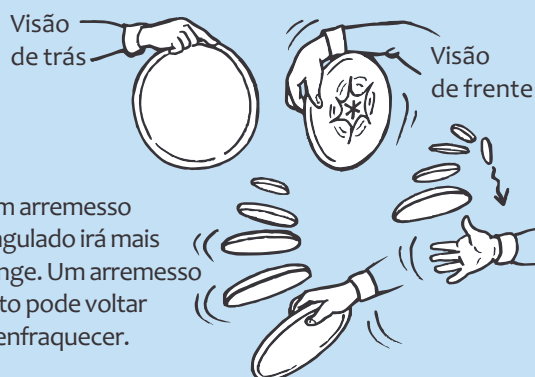
- Aprenda como segurar o Frisbee e arremessá-lo.
- Arremesse e pegue entre duas linhas de jogadores.
- Arremesse em um alvo ou somente após uma linha. Você precisará fazer isso para marcar pontos.
- Pratique correr, arremessar e pegar em duplas.

#### DICAS DE ARREMESSO:



O Frisbee precisa de muitos giros para voar. Ele sempre girará para cima, então o ângulo em que será solto é muito importante.

Giro Contrário: ideal para passes longos e arranques.



Um arremesso angulado irá mais longe. Um arremesso reto pode voltar e enfraquecer.

Giro Lateral: o arremesso mais popular por conta da velocidade de soltura.

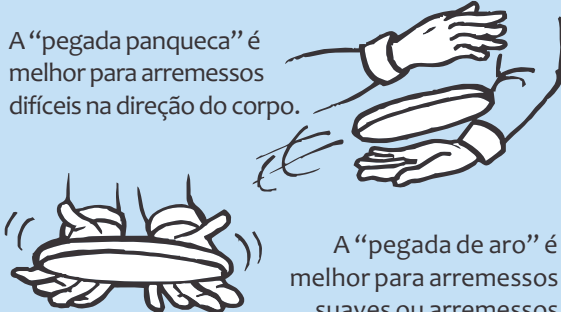
O “Giro Lateral” pode ser feito de diversos ângulos diferentes para diferentes efeitos.



#### DICAS DE PEGADA:

Pegue com as duas mãos sempre que possível.

A “pegada panqueca” é melhor para arremessos difíceis na direção do corpo.



A “pegada de aro” é melhor para arremessos suaves ou arremessos afastados do corpo.

## Objetivo do jogo

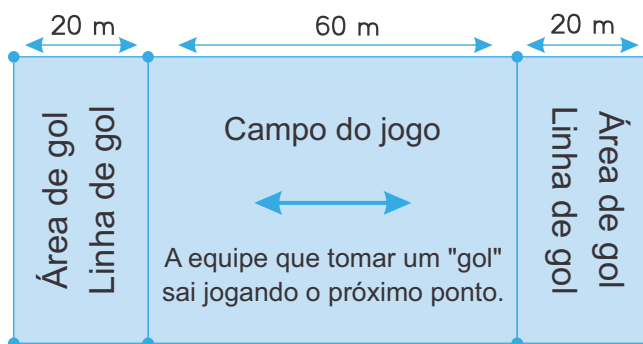
Marcar pontos pegando o Frisbee na área de gol do campo de jogo. A partida é jogada até que um time faça dez gols.

## Equipamento necessário

- Frisbees (comprados na maioria das lojas de esportes).
- Tente tampas de baldes ou pratos de plástico, embora não sejam tão aerodinâmicos!

## Espaço

Prepare uma área para brincar similar a da ilustração que se ajuste a sua área de lazer e número de jogadores. Faça os limites do campo e as linhas do gol com cones ou outros marcadores.



## Instruções

- Para iniciar uma partida, cada time precisa de sete jogadores. Os jogadores fazem fila na linha do gol.
- A forma de se mover para frente e para trás no campo é passando o Frisbee para um companheiro de time. Se a pessoa não pegar o Frisbee no ar a posse passa para o time adversário. Você o deixa no chão onde ele aterrissou. Jogadores também não podem correr com o Frisbee. Uma vez pego o Frisbee, é preciso parar e arremessá-lo para um companheiro de time o quanto antes.
- Substituições ao longo da partida são permitidas e se você for sair durante uma partida, poderá voltar em qualquer momento: não existem penalidades para substituição.
- Se você for pego correndo com o Frisbee ou se segurá-lo por mais do que alguns segundos, o time adversário tem o direito de tomá-lo de você e iniciar o seu ataque. Quando estiver em posse do Frisbee você deve procurar por um colega de time logo após pegá-lo e, sem correr, arremessá-lo para o colega.
- O time defensor pode tentar interceptar o Frisbee em qualquer momento da partida. Uma vez que conseguir, o disco passa para sua posse e tenta marcar gols.
- Não existe limite de tempo na duração da partida: não há empates, tempo extra, penalidades e cartões amarelos ou vermelhos no Frisbee.



Shadrack Mphela de "A Chance to Play" apresentou um Frisbee para um grupo de suporte à criança no povoado de Ngwanamatlang na província de Limpopo. Embora as crianças nunca tenham visto um Frisbee antes, elas rapidamente aprenderam como jogar e logo se tornou um jogo muito popular!

## Exercícios divertidos de futebol

### • Burro

Reúna todos os jogadores em um círculo. A ideia do jogo é manter a bola no ar: isto pode ser feito tanto sem a bola quicar ou, dependendo do nível de habilidade dos jogadores, permitindo um quique entre turnos.

Se um jogador errar ao tentar manter a bola no ar ou fizer um passe ruim, ele “ganha” uma letra (B). Uma vez que o jogador “ganhar” todas as cinco marcas (B U R R O), ele está eliminado do jogo. O vencedor é o jogador que sobrar no final!

### • Assumindo o controle

- Prepare um gol e disponha vários jogadores na marca do pênalti.
- Passe a bola em velocidade para cada jogador em seu turno.
- Cada jogador deve acertar o gol com seu primeiro chute.
- Repita o exercício, mas permita que os jogadores controlem a bola antes de chutar.
- Você deve passar a bola mais suavemente, para dar mais chances de marcar aos jogadores.

### • Jogo em Zona

- Prepare dois campos com pequenos gols em cada ponta.
- Divida cada grupo em dois times de seis jogadores.
- Jogue por cinco minutos sem posições.
- Pelos próximos cinco minutos, cada time tem dois zagueiros, meio-campistas e dois atacantes que devem preencher os papéis designados e permanecer em suas posições no campo.
- Marque falta se algum jogador sair de sua posição.

### • Jogando amarrado

- Divida jogadores em dois times de seis jogadores.
- Deixe que joguem.
- Após três minutos, permita que cada jogador de um time amarre seu braço com o de um companheiro de time.
- Esses jogadores não podem se separar. Se eles o fizerem, marque pênalti para o outro time.
- Após três minutos, dê as mesmas instruções para o outro time.

### • Corrida de dribles

- Divida os jogadores em grupos de cinco ou seis e deixe que formem filas atrás dos cones.
- O primeiro jogador começa driblando a bola pelos cones, indo e voltando. Ao retornar, a bola é passada para o próximo jogador, que repete o exercício. Cada jogador tem sua vez.
- Tente a corrida novamente, mas com regras diferentes. Por exemplo, quando um jogador voltar ele deve rolar a bola por debaixo de todas as pernas antes que o próximo jogador comece.
- Todos os jogadores devem completar o percurso e sentar em linha reta para finalizar.
- O primeiro time que sentar vence.
- Seja criativo ao pensar em novas regras para cada turno.

Lembre-se que cada atividade leva a conversas sobre questões da vida e através desta conversação e treinamento espera-se construir tanto habilidades sociais quanto habilidades de futebol.

## Futebol de Rua - Fútbol callejero: uma nova estratégia de desenvolvimento e integração de crianças, adolescentes e jovens

### História

O Futebol de Rua começou como uma estratégia para tentar superar a violência estabelecida entre grupos de jovens em conflito. Surge em um distrito de Moreno, na Argentina, em 1994, com a Fundação Defensores del Chaco. Depois das primeiras experiências exitosas, a metodologia do Futebol de Rua se multiplicou para um amplo conjunto de organizações sociais e grupos de base em toda a América Latina. Hoje vem sendo implementado desde os contextos de guerra civil da Colômbia até bairros periféricos de Quito, La Paz, Santiago, Montevideu ou Buenos Aires.

A estratégia do Futebol de Rua é resgatar o futebol de quadra e o futebol de várzea jogados nos bairros periféricos. As crianças e jovens que brincam na rua, normalmente não contam com um árbitro e os participantes concordam tacitamente com um código de convivência. Parte, portanto, do potencial convocatório do futebol e estabelece um espaço de aprendizagem individual e coletiva que acaba por funcionar como uma escola da cidadania. É uma forma inovadora para abordar as questões das juventudes em diferentes contextos (violência, exclusão social, violação de direitos), oferece ferramentas flexíveis e se adapta às necessidades e realidades específicas das organizações e dos participantes.

Na América Latina, um coletivo de organizações articula o Movimento de Futebol de Rua que dá visibilidade às ações conjuntas. Anualmente realiza-se reuniões, conferências, festivais, encontros latino-americanos de Futebol de Rua e o Mundial de Futebol de Rua, em paralelo à Copa do Mundo.

### A metodologia

O Futebol de Rua propõe um novo jeito de jogar bola: dá visibilidade e relevância para a construção de valores, além de abrir perspectivas de protagonismo infanto-juvenil. Nesse sentido, o Futebol de Rua vai muito além do discurso do 'fair play'. O Futebol de Rua valoriza o respeito, o companheirismo, a solidariedade, a cooperação. Supera a visão reducionista do jogo enquanto competição e valoriza seu potencial cooperativo. Oferece espaços de aprendizado de valorização do outro, de exercício do diálogo e de construção de consensos.



A princípio, cada grupo define suas regras, mas há algumas referências gerais:

- Sempre se joga com equipes mistas, pelo menos um homem ou uma mulher dentro de cada equipe: assim, valoriza-se a reflexão em torno da questão de gênero desde uma prática concreta.
- Não há um árbitro que é dono do certo ou do errado. As opções e decisões são construídas coletivamente.
- A prática do futebol de rua utiliza o momento do jogo de forma estratégica e se organiza a partir de três tempos ou momentos.
- O futebol de rua pauta a questão de valores de forma proativa, enquanto objetivos a serem alcançados.

Participantes:

- Jogadores/as
- um Mediador social.

**Os três tempos:**

- **Primeiro tempo:** os dois times fazem acordos quanto às regras básicas. O mediador orienta essa construção coletiva. As regras se adaptam às especificidades do local, do contexto sociocultural etc. Elas podem ser alteradas, suprimidas ou ampliadas, desde que haja consenso a esse respeito durante o tempo do jogo.
- **Segundo tempo:** é o momento do jogo. Os dois times mostram seu potencial de jogar bola sempre dentro da perspectiva das regras consensuadas.
- **Terceiro tempo:** é o espaço de reflexão, onde os participantes de ambos times dialogam em relação ao que aconteceu no jogo, falando sobre os valores, definindo a pontuação referente às regras coletivamente construídas. Com outras palavras, no futebol de rua não apenas o gol dá ponto, mas também o cumprimento das regras construídas.

**A importância da mediação**

A prática da mediação é a coluna vertebral da metodologia do Futebol de Rua que é, essencialmente um espaço sócio-construtivo de aprendizagem: desenvolve segurança, confiança, auto regulação, capacidade de construir soluções, propicia o diálogo, constrói vínculos, consolida o pertencimento e promove a participação. Nesse contexto de aprendizagem individual e coletiva, a mediação tem como objetivo assegurar o processo de reflexão coletiva, facilitar a solução de conflitos mediante a valorização do diálogo.

A mediação não se limita ao terceiro tempo. Ela se estende aos três e é a base e a sustentação da metodologia. Se a mediação é parcial ou não está presente em algum dos momentos, a metodologia corre risco de perder seu caráter social e transformador.

O espaço e a prática da mediação (espaço físico para o primeiro e terceiro tempo) devem ser adequados e cômodos. Para isso, facilita poder contar com dois mediadores que possam apoiar-se mutuamente.

## A Figura do Mediador

A pessoa do mediador não está diretamente envolvida na prática do futebol, porém tem um papel ativo no encontro. Levando em conta a importância do papel do mediador para a realização da metodologia, é preciso assegurar espaços e oportunidades de capacitação. Sua atuação deve ter um caráter coletivo, devendo desenvolver uma forte capacidade de observação e registro do jogo, tendo um olhar “global”. Deve ser empático, poder se colocar no lugar dos outros e ser neutro (contrariamente a ser arbitrário). A relação entre a sua pessoa e a prática deve ser coerente e consequente. No momento de intervenção com as equipes, deve ser capaz de fomentar o diálogo e a discussão nos grupos, identificar as tensões, criar um ambiente de confiança para que os sentimentos e pontos-chaves possam ser conversados. Não deve estabelecer hierarquias em relação aos outros participantes.

Sua capacidade de registro e observação é o que lhe dará ferramentas para intervir ou mencionar situações da prática que sustentam mudanças ou posturas de ambas as equipes. Tem que ser capaz de gerar perguntas abertas ou fechadas, dependendo da circunstância e contexto.

Para saber mais, acesse: <http://movimientodefutbolcallejero.org>



# 12

## Brincadeiras ao ar livre

Brincar ao ar livre é um direito desde o nascimento das crianças do mundo todo, especialmente no Brasil! Luz do sol, amplos espaços abertos e liberdade para brincar - fazem parte do nosso sonho para todas as crianças. Mas, para um número muito grande delas, que vivem em blocos de apartamentos ou institucionalizadas em espaços mínimos durante o dia, amontoadas em ambientes urbanos informais ou confrontadas com os desafios diários, brincar ao ar livre e com segurança continua sendo apenas isso: um sonho!

### Exija espaços abertos para brincar

É necessário que as áreas de lazer ao ar livre sejam planejadas, desenvolvidas, e à prova de vandalismo por todos aqueles que estão preocupados com os direitos das crianças - em todos os níveis de governo federal e estadual passando pelos conselhos locais, de habitação, arquitetos e urbanistas, paisagistas, grupos comunitários, pais e as próprias crianças.

Terrenos disponíveis devem ser identificados, atribuídos e terem investimentos especificamente para o brincar e a diversão. Terrenos baldios, espaços públicos não utilizados, áreas informais e para pedestres podem ser reformados e usados.

Para as crianças muito jovens, mesmo os pequenos espaços podem ser melhorados para atender às necessidades delas nos centros comunitários locais, clínicas, bibliotecas e assim por diante, que devem ser encorajados e apoiados para fornecerem estes espaços para brincar. Aos quatro ou cinco anos de idade, as crianças precisam de mais espaço para brincar ativamente e correr por aí. Os playgrounds devem ainda ser de fácil acesso e perto de suas casas.



## Desenvolva ambientes estimulantes para brincar

As comunidades devem ser apoiadas para alcançar uma ampla gama de brincadeiras e não só algumas peças isoladas de equipamentos fixos! As crianças precisam ser capazes de escolher entre uma variedade de equipamentos que as convide a correr, escalar, balançar, saltar de alturas razoáveis e deslizar para baixo de cordas, postes ou escorregadores. Labirintos ou obstáculos, muitas vezes, são convidativos para a experimentação de novas atividades. Áreas são necessárias para brincar de bola ou, ainda, ciclovias e pistas de skate.

As crianças gostam de materiais que possam usar para construir tendas ou abrigos ou para usar como adereços no seu brincar de faz-de-conta. Areia, lama e água são sempre populares, mesmo se os pais se opuserem às roupas enlameadas que levarem para casa! São necessários espaços para escavação e construção, para a experimentação de diversos materiais, como caixas de papelão e pedaços de madeira, bem como para as atividades tranquilas (mesas pintadas com tabuleiros de xadrez ou damas) e de imaginação (tendas, por exemplo).

Aqueles que planejam ou fornecem equipamentos ou ambientes para brincar devem considerar os usuários e como eles brincam. O envolvimento da comunidade é essencial e a participação das crianças na escolha e planejamento dos espaços também é tão importante quanto qualquer iniciativa. Ao envolver crianças em tais decisões, líderes comunitários fomentam, em um curto espaço de tempo, o sentimento de responsabilidade nos membros mais jovens da sociedade.



## A criança precisa de natureza!

Crianças que vivem em áreas urbanas e rurais precisam de espaços naturais e seguros para explorar e brincar. Reservas ou parques urbanos projetados com córregos e rios, pedras, árvores, arbustos, pequenos animais, insetos para estudar, borboletas e pássaros, são necessários para uma vida completa e equilibrada e para a valorização da terra. Fazendas urbanas introduzem as crianças ao contato com os animais domésticos. O Brasil é um país com uma diversidade natural imensa, onde muitos dos centros urbanos estão mais próximos de áreas verdes, montanhosas ou costeiras do que se imagina.

## Segurança e proteção para a criança enquanto brinca

As crianças precisam de proteção durante o jogo. Os membros da comunidade e monitores de parque (ou agentes do brincar) precisam ficar por perto durante o tempo em que as crianças brincam. As organizações locais podem ser capazes de assumir algumas dessas funções, especialmente através de um "parque vigiado", composto por sócios ativos, jovens (incluindo aqueles que fazem serviço voluntário) e pais.

É importante que as crianças possam brincar livremente, sem o direcionamento dos adultos, mas os

espaços nunca devem ser planejados para isolá-las de outros equipamentos públicos e dos espaços comunitários. Deve haver áreas com sombra agradável, mesas e cadeiras, onde todas as idades possam relaxar e socializar.

Bons riscos e desafios físicos são aceitáveis e oferecem algumas surpresas. Eles ajudam as crianças a ganhar confiança no uso de seu corpo e a testar e desenvolver o seu julgamento e habilidades. As crianças precisam e querem assumir riscos quando brincam! Ferimentos leves e facilmente curados fazem parte do brincar e do desenvolvimento humano precoce; as crianças aprendem sobre os riscos muito rapidamente através de todas as experiências e isso é necessário para lidar física e emocionalmente, no período de crescimento.

Segurança significa eliminar perigos! Quando um grande número de crianças brinca em um equipamento que é mal projetado ou instalado, existe a possibilidade de ferimentos graves. Areia, grama, terra ou lascas de madeira devem ser colocadas sob os equipamentos de escalada para absorver a maior parte do impacto, caso uma criança caia. Agentes do brincar precisam verificar os aparelhos regularmente, especialmente aqueles de metal que podem enferrujar e que são improvisados, ou de recursos naturais, como árvores, troncos e tocos que podem se deteriorar. Cuidado com as bordas afiadas para equipamento de escalada, estruturas trêmulas e "armadilhas" para a cabeça ou os dedos.

## Ideias para brincadeiras ao ar livre

O capítulo “Uma Chance para Brincar” esboça algumas ideias para criar desafios e envolver experiências ao ar livre e espaços para as crianças. Inclui ideias para escalar, balançar, brincar na areia, equilibrar, construção de objetos para brincar e assim por diante. As fotos e diagramas devem inspirar a sua própria criatividade e invenções com materiais que você pode encontrar em seu próprio quintal ou no seu bairro. Encorajamos você a colocar pelo menos um balanço!



*Requisitos para brincar ao ar livre são simples: segurança nos equipamentos de playground, presença de outras crianças, proximidade dos adultos, ausência de qualquer tipo de assédio (moral ou sexual) e ambientes físicos estimulantes.*

## Escalada

- **Escalando paredes**

Ao construir uma parede em um espaço infantil, pense com antecedência sobre transformá-la em uma parede de escalada. Introduza materiais naturais, pedra e tijolo que sobressaiam e que darão suporte às mãos e serão pontos de apoio para os escaladores mais ávidos.

Paredes de escalada não precisam ser altas nem os “escaladores”

necessariamente amarrados. Uma parede pode ser construída com garras colocadas não mais alto do que três metros.

Pode-se explorar a parede verticalmente, ao invés de

subir grandes alturas. Níveis baixos de paredes de escalada também podem ser criados para pré-escolares.



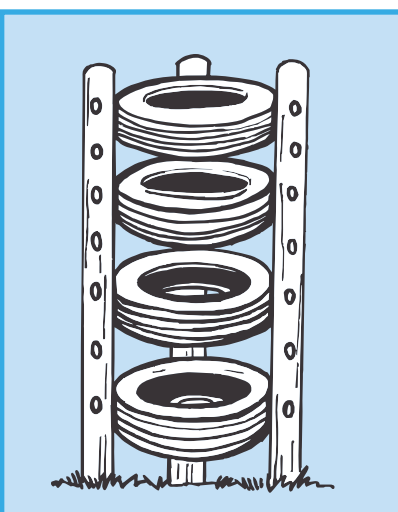
Garras feitas sob medida e outras invenções podem ser aparafusadas em intervalos pequenos nas paredes.

Para obter informações sobre a compra e manutenção, ou informações técnica sobre projetos de paredes de escalada, entre em contato com CBME - Confederação Brasileira de Montanhismo e Escalada, através do site [www.cbme.org.br/](http://www.cbme.org.br/)

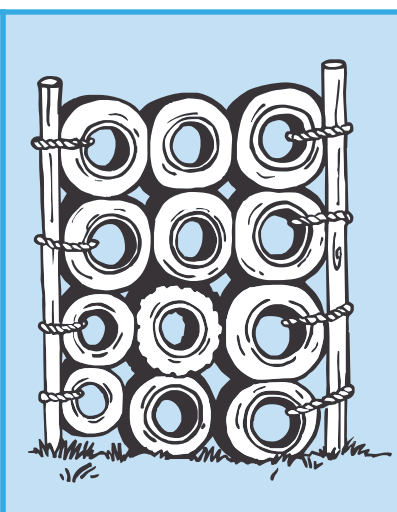
- **Desafios de escalada**

Postes, árvores, pneus e redes de carga, contribuem como materiais resistentes para a escalada. Por exemplo: a torre de pneus tem três polos plantados no chão. O espaço central tem uma pilha de pneus velhos de vários tamanhos. Uma corda ajuda os alpinistas a subir e descer.

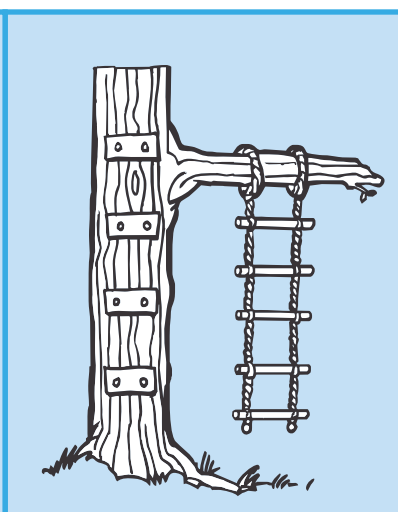




**TORRE DE PNEUS:**  
Fincar três troncos no solo.  
Parafusar pneus em intervalos.  
Os pneus podem ser cortados  
no centro para criar um espaço  
maior para a subida.



**PAREDE DE PNEU:**  
Parafusar pneus juntos e,  
em seguida, amarrar ou  
parafusá-los em uma estrutura  
de poste de madeira tratada.



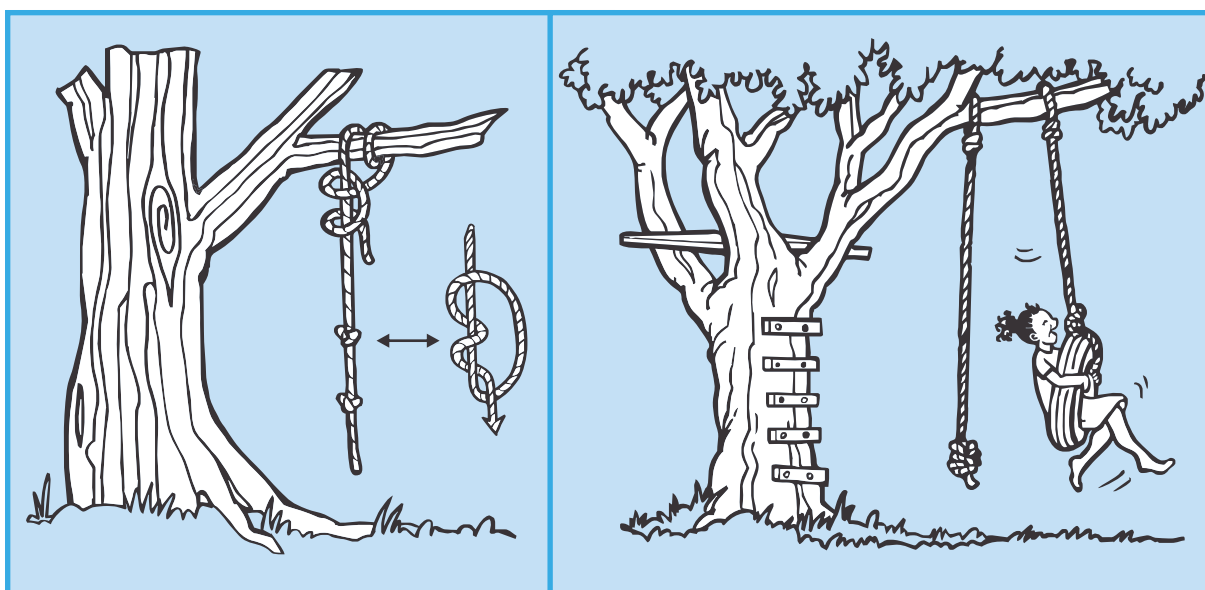
**ESCADAS DE CORDA E  
DEGRAUS:**  
Algumas árvores são  
resistentes o suficiente para  
escalada. Escadas de corda e  
degraus de acesso ajudam.



## Balanço

As crianças gostam de balançar - e balanços são fáceis de fazer a partir de pneus velhos (veja a página seguinte para obter instruções). Você também pode fornecer postes e cordas para que as crianças se balancem (veja as instruções abaixo).

Evite balanços de madeira, já que estes podem facilmente bater e ferir crianças pequenas, que não são capazes de evitar o movimento.

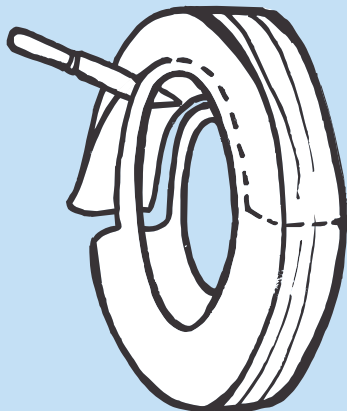


### CORDA DE ESCALADA E BALANÇO:

Para prender a corda, faça duas voltas ao redor do galho. Faça dois nós e meio e puxe.

Dar nós na corda a cerca de 1,5 m de distância. Para amarrar nós, faça duas voltas na corda e puxe.

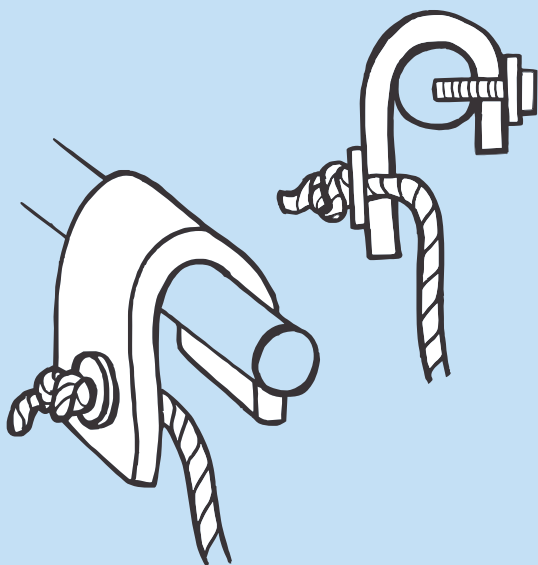
**BALANÇOS DE PNEUS:** Os pneus podem ser transformados em balanços de muitas formas e tamanhos - assentos (que são bons para o apoio a crianças jovens), assentos lisos e balanços feitos de pneus inteiros pendurados horizontalmente ou verticalmente.



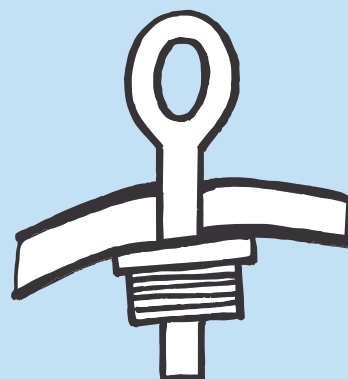
Corte o pneu velho, aproximadamente dois terços em volta. Use um pneu sem arco de aço.



Gire o pneu cortado de dentro para fora e apare o tamanho. Faça um furo na parte inferior.



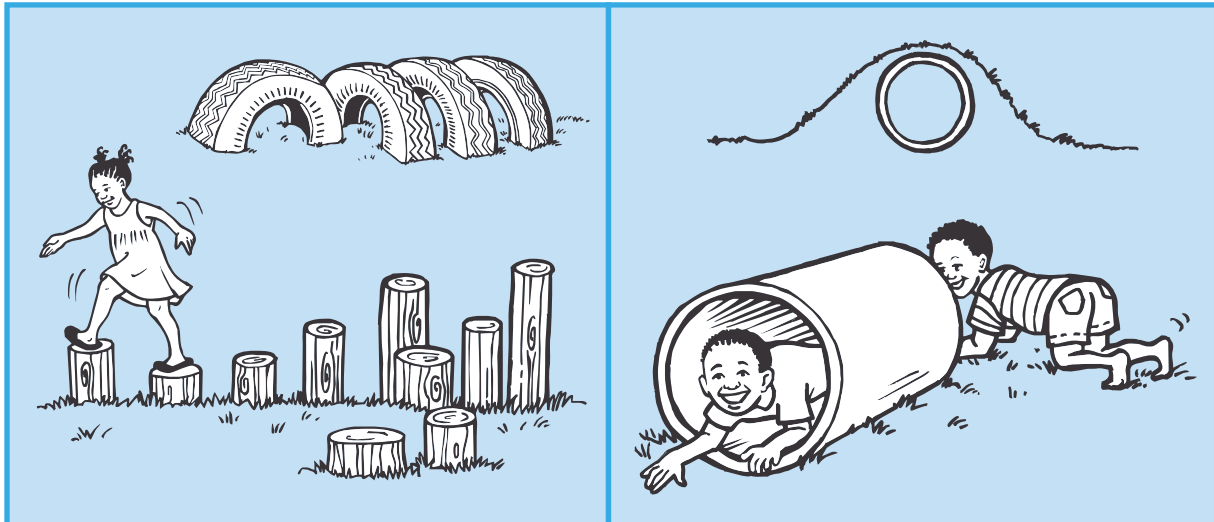
Ligue o balanço a um galho ou poste com uma tira de pneu. Isso ajuda a evitar o desgaste na corda, poste da estrutura ou no galho da árvore.



Usando uma arruela, coloque parafusos para a faixa de pneu. Isso ajuda a evitar o desgaste na faixa de pneu ligado ao galho da árvore ou ao poste da estrutura.

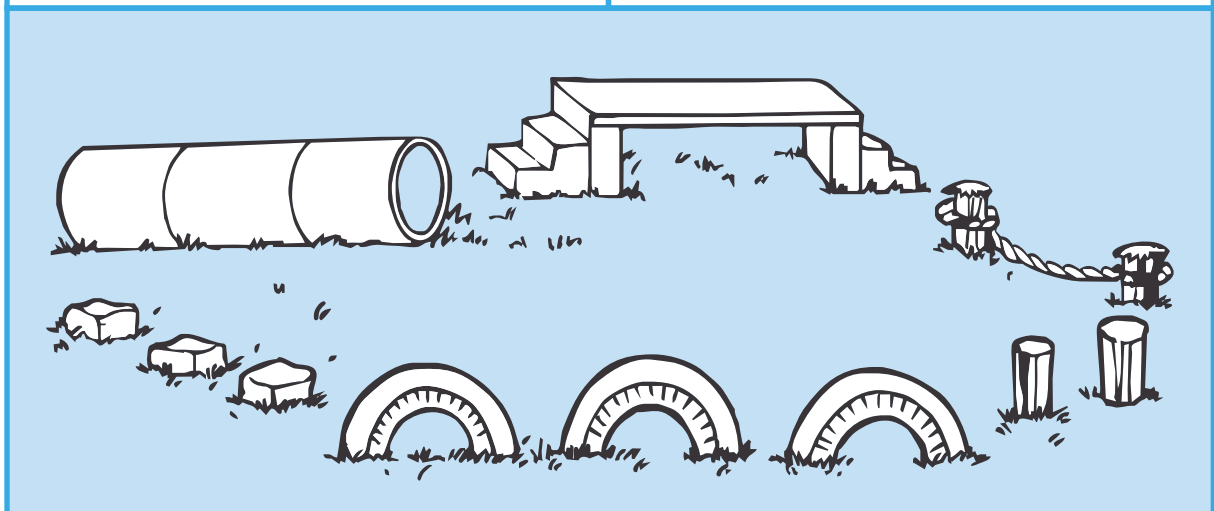
## Balanço e obstáculos

Mantenha os olhos abertos para "obstáculos" em seu ambiente: grandes rochas, árvores caídas que podem ser cortadas, tubos de drenagem de concreto, pneus (especialmente os grandes que podem ser usados de muitas maneiras diferentes), montes de areia que poderiam ser transformadas em pistas para bicicletas, e assim por diante.



EQUILÍBRIO em tocos de árvores de diferentes alturas, tubos de cimento, rochas, pedras ou nos pneus.

TÚNEIS através de grandes "tubos" de cimento coberto por grama para formar um monte.



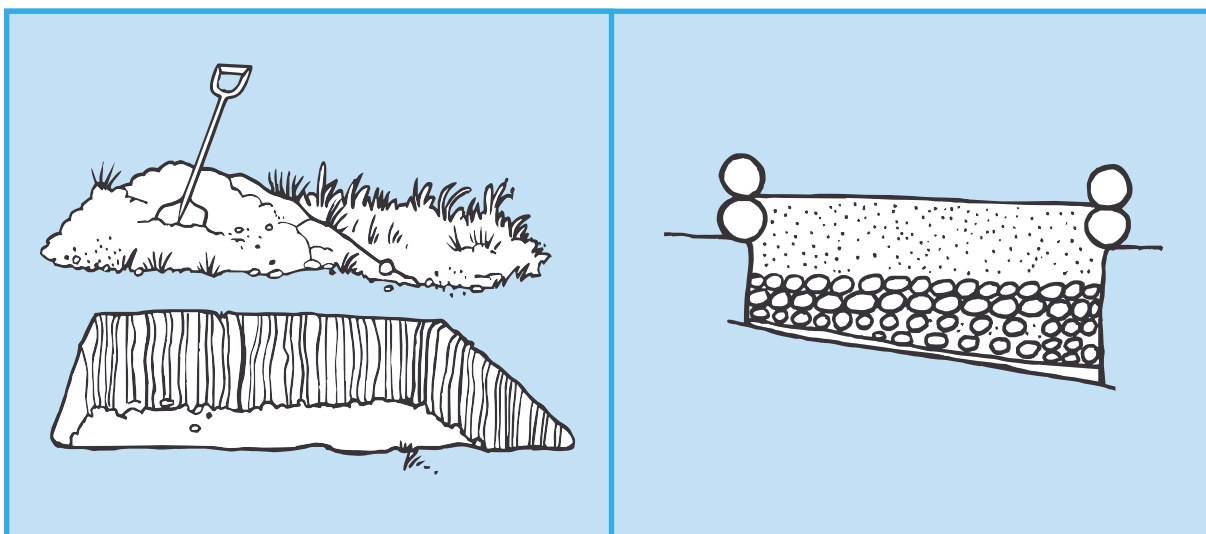
PISTADE OBSTÁCULOS com pneus, troncos de árvores e cordas para equilíbrio, um grande tubo de concreto para túneis e uma ponte de madeira para subir.





## Brincando na areia: cavando, tanques de areia

O tanque de areia é uma atração imediata para as crianças e tem espaço para todos os tipos de brincadeira, especialmente se ferramentas para brincar na areia são fornecidas. Para crianças mais velhas, há opções de trabalho de verdade: construindo castelos, pistas e veículos, escavação profunda, utilizando ferramentas de verdade, e todos com a adição de água!

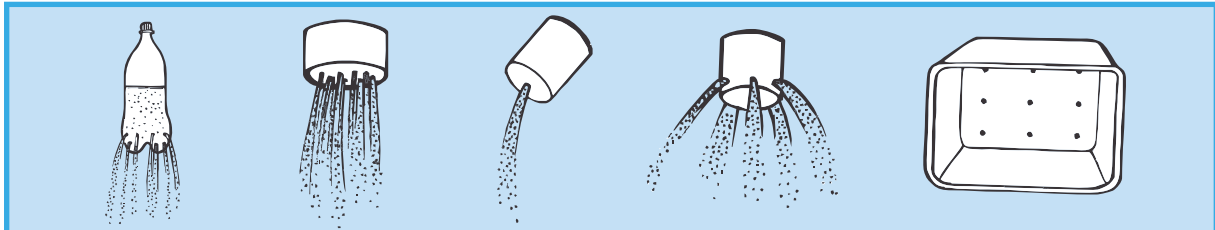


### FAZENDO UM TANQUE DE AREIA:

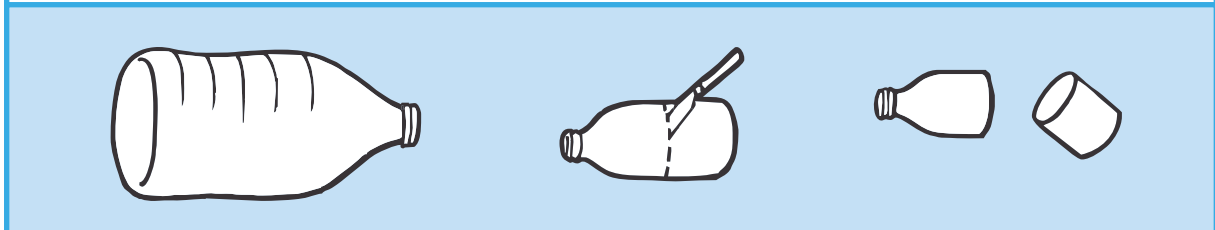
1. Cavar um buraco: profundidade inclinada de 1,5 a 1 m (lembre-se de manter um espaço na borda superior), comprimento e largura de, no mínimo, 3m por 2m (para de 10 a 15 crianças).
2. Envolver as crianças no desenvolvimento do projeto e criar bordas interessantes (ver imagem).
3. Coloque pedra tipo brita e entulho para drenagem na parte inferior.
4. Utilize pneus, pedras, cimento ou troncos para fazer uma borda ao redor da caixa de areia.
5. Preencha com areia limpa e peneirada de rio ou mar.
6. Adicionar 10 kg de sal grosso para manter a areia estéril e limpa.
7. Faça uma cobertura para a caixa de areia quando não está em uso para manter os animais e outras sujeiras fora.
8. Durante o verão, a areia precisará de sombra.

- **Brinquedos para areia**

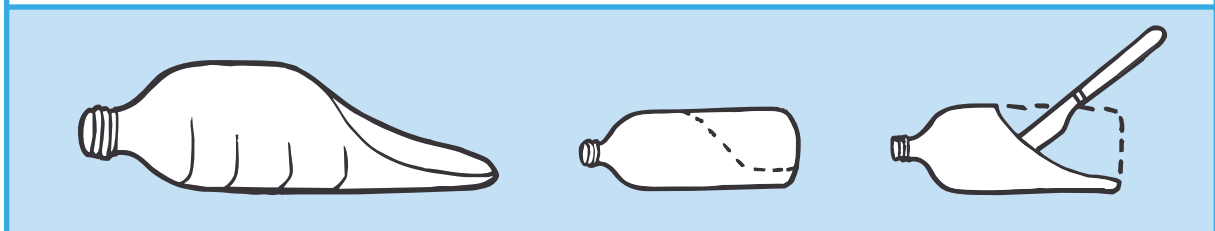
As ferramentas incluem baldes, pás, copos de iogurte, latas, moldes de plástico, pedaços de madeira e assim por diante, brinquedos como caminhões de madeira ou de plástico. As crianças gostam de adicionar paus, folhas e objetos do ambiente. A areia pode precisar de limpeza regularmente, ou você pode ter um dia para “peneirar os detritos” com as crianças. Mantenha sempre uma caixa de areia coberta quando não estiver em uso.



**PENEIRA:** Frasco plástico, copo ou recipiente, como uma caixa de sorvete. Faça furos com um espeto de metal quente.



**FUNIL:** Corte na metade uma garrafa de plástico e use a parte com o buraco. A outra parte pode ser um balde ou copo.



**PÁ:** Garrafas de vários tamanhos podem ser cortadas em um ângulo para fazer uma pá.

*Areia e água são ingredientes ideais para brincar de cozinhar e fazer poções.*



## Equipamento para brincar ao ar livre: truques e acrobacias

Desenvolva equipamentos para brincar que irão desenvolver habilidades físicas das crianças, como força e agilidade.

O equipamento para brincar ao ar livre nesta seção foi desenvolvido pela “Active Schools Initiative” (África do Sul). As crianças aprenderam habilidades para fazer o seu próprio equipamento.



- **Trampolim de pneu**

1. Para fazer um trampolim você precisa de um pneu velho de caminhão e pelo menos três câmaras de ar de roda de ônibus ou caminhão.
2. Corte tiras de 6-8 cm de largura dos tubos. Você vai precisar de 12-16 tiras e algumas extras para reparos posteriores.
3. Puxar as primeiras 5-7 tiras em torno do pneu, colocando-as lado a lado e amarrando firmemente na parte traseira.
4. Tombe o pneu e entrelace as próximas 5-7 tiras sobre e sob as peças amarradas.
5. Amarre essas peças firmemente na parte de trás.
6. Uma vez em uso, é muito importante verificar as peças desgastadas e substituí-las quando necessário.

- **Equilíbrio na prancha**

Tudo o que é necessário é uma pequena prancha, lixada e pintada, e um pedaço de madeira ou suporte para equilibrar.



- **Pernas de pau**

Para fazer pernas de pau você vai precisar de: furadeira, serra manual, chave inglesa e lixa, assim como pincel de pintura e verniz para acabamento. Você também vai precisar de duas longas pranchas de madeira de corte triangular para as pernas. Os blocos para o pé são aparafusados nas pranchas.

As medições devem ser feitas com cuidado uma vez que cada bloco para o pé sobre um par de estacas deve estar à mesma altura. Para os iniciantes, definir o bloco para o pé a cerca de 40 centímetros do chão.

- **Pernas de lata**

Para fazer estes, você precisará de latas de alimentos de igual tamanho, um martelo e um prego para fazer furos simples e corda suficiente para chegar às mãos da criança. Faça um buraco igual de cada lado, na parte de baixo de cada lata. Passe a corda de cada lado e faça um nó no interior da lata. As duas alças devem ser iguais em comprimento de modo que permitam que a criança possa colocar os pés em cima das latas. (ver imagem).

- **Equilíbrio em rodas**

Procure bobinas de cabos antigas (ou ligue para o seu município e pergunte onde estes podem ser obtidos). Uma velha bobina para cabo de madeira pode ser pintada e reutilizada como instrumento de equilíbrio para as crianças mais velhas.



## Esporte em campo

As crianças vão sempre precisar de espaço para jogar seus esportes favoritos. Invista na limpeza do espaço e coloque equipamentos esportivos para que as crianças possam praticar. As crianças mais jovens precisam de espaços dedicados a elas, ou então crianças mais velhas e outros jovens poderiam dominar e excluí-los de possibilidades de brincadeira.





## Acampamento

Todas as crianças precisam de experiências ao ar livre e aventuras.

Isso pode até acontecer no centro da cidade. Nunca subestime seus recursos!

- **Atividades durante o acampamento**

- Contar histórias.
- Cantar e fazer música.
- Cozinhe salsichas ou faça torradas.
- Use tochas.

- **Outros recursos**

Para canções, esquetes, receitas e demais ideias, visite: <http://www.escoteiros.org.br/escotismo/>

# Jogos tradicionais

# 13

Gerações de crianças em todo o mundo têm jogado esses jogos universais. Cada região tem variações especiais e este capítulo serve para nos lembrar de alguns dos jogos que podemos já ter jogado, e que devemos nos empenhar para transmitir a atual geração de crianças.

## Braço de Ferro

Queda de braço é um esporte com dois participantes. Cada participante coloca um braço, ou direito ou esquerdo, sobre uma superfície, com os cotovelos flexionados e tocando esta superfície, apertando a mão um do outro. O objetivo é derrubar o braço do outro jogador na superfície, com o braço do vencedor sobre o braço do perdedor.

Você sabia que existem associações de luta de braço com competições acontecendo a nível internacional?

Você já tentou uma luta de polegar?

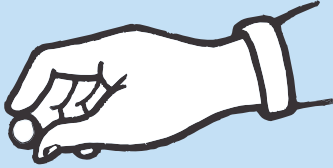
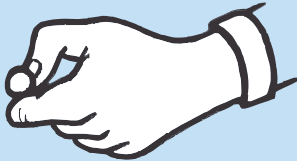
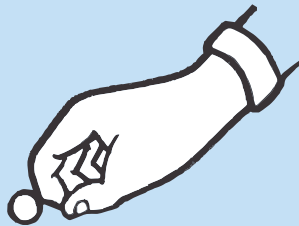


## Bolinha de gude

Bolinha de gude pode ser usada de muitas maneiras diferentes, e as crianças podem criar seus próprios jogos.

- **Corrida de bolinha de gude**

Este é semelhante ao jogo disponível em lojas de brinquedos, mas muito mais divertido. Use qualquer número de materiais de reuso - tubos de rolos de papel higiênico e embalagens de alimentos, garrafas plásticas e caixas - e crie um labirinto para as bolas se deslocarem de um lugar para outro. Muitas dessas atividades podem ser jogadas individualmente ou em grupos.

COMO ATIRAR UMA BOLINHA DE GUDE		
		
<p><b>1. APERTAR:</b> Como um beliscão, mas com a mão ao nível do solo e aperte.</p>	<p><b>2. SEGURAR:</b> Curve o polegar e coloque a bolinha na curva do primeiro ou do segundo dedo. Atire a bolinha sacudindo o polegar para a frente.</p>	<p><b>3. MOVIMENTO RÁPIDO:</b> Um movimento rápido com o dedo indicador. Útil quando se tenta atingir um objeto próximo.</p>

- **Brincando de bolinha de gude**

Há muitas maneiras de jogar bolinha de gude, mas aqui vão algumas dicas básicas para você começar: você pode jogar, apertar, soltar, ou lançar uma bola de gude; tente sacudir bolinhas em caixas vazias ao longo de uma mesa ou superfície, ou a partir de uma posição sentada ou em pé.

Para um desafio maior, corte buracos grandes e pequenos em uma caixa vazia e faça pontuação para lançamentos fáceis e difíceis. Alternativamente, cave um buraco no chão e lance a partir de um ponto fixo, ou comece a partir de um ponto e conte quantas jogadas são necessárias para acertar a bola dentro do buraco.

- **Anel de bolinha de gude**

Desenhe ou crie um círculo com um barbante. Coloque todas as bolas no meio, exceto uma bolinha para cada jogador. Os jogadores se revezam atirando do lado de fora do círculo para tentar derrubar o maior número possível de bolas de gude para fora deste círculo. Todas as bolinhas acertadas por um jogador serão de propriedade deste jogador. Se, ao atirar, a bolinha não sair do círculo, o jogador pode recuperá-la em sua próxima jogada. O vencedor é o que conseguiu maior número de bolinhas após todas terem sido atiradas para fora.

Para aumentar o desafio do jogo, os jogadores não podem recuperar a bolinha que não sair do círculo na sua vez de jogar ou faça o círculo maior.

- **Olhos de bolinha de gude**

Jogue em um espaço aberto, sem obstruções. Dois (ou mais) jogadores definem um número de jogadas. Um jogador, então, joga a bolinha a qualquer distância para frente. O jogador 2 tenta bater o seu adversário através da jogada estilo “beliscão”(figura 2). Se conseguir acertar a bolinha do adversário,



terá outra chance e continua até alcançarem os números de jogadas definidas anteriormente. Se não conseguir, a qualquer momento um jogador (ou próximo jogador) terá sua chance.

A posição dos jogadores (em pé ou abaixados) deverá ser definida no início do jogo. No caso de uma bolinha deixar a área de jogo, esta pode ser recolocada no ponto de início ou atirada por qualquer outro jogador adversário dentro do círculo. Estratégias podem ser feitas assim que os jogadores obtiverem prática no jogo.

- **Combinação dos jogos**

Os dois jogos acima podem ser combinados, porém cada jogador coloca uma bolinha no círculo. O primeiro jogador deixa cair uma bolinha da altura da cintura e tenta acertar uma das bolas no círculo. Qualquer bolinha expulsa do círculo torna-se sua propriedade. Se não houve acerto, o jogador adiciona outra bolinha no círculo e a vez passa para o próximo jogador.



## Pulando com elástico

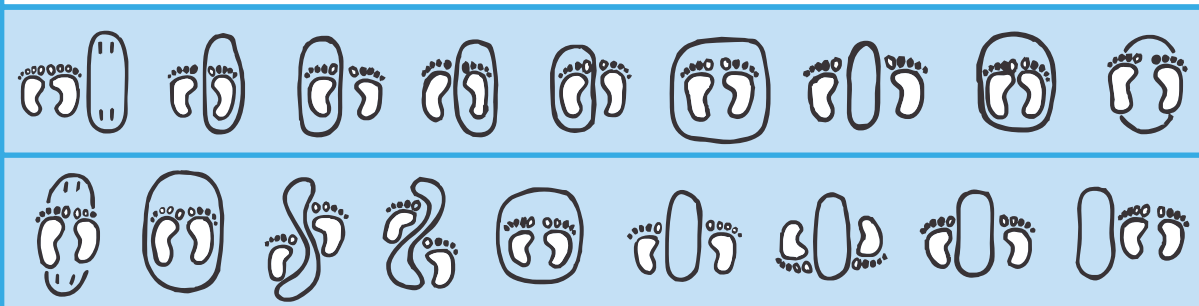
Use elástico, meia-calça velha ou tiras de borracha e amarre-as para fazer um círculo gigante.

Dois jogadores seguram o elástico em cada lado e o jogador da vez realiza sequências de salto. O jogo começa com o elástico na altura dos tornozelos dos jogadores de apoio e, em intervalos, será levantado até chegar na altura das axilas. Os jogadores se revezam saltando as sequências e aperfeiçoando suas habilidades.

Cada região tem suas próprias sequências de salto tradicionais e as regras variam. Duas sequências de salto elástico populares são ilustradas abaixo. Tente criar padrões de passos entre, em, sobre e fora dos elásticos. Adicionar rimas (pesquisar na internet ou pedir ajuda aos adultos).



### DUAS SEQUENCIAS POPULARES PARA PULAR



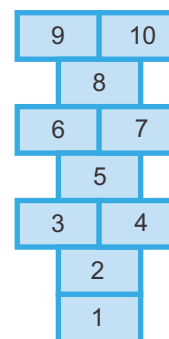
## Pulando corda

Uma corda grossa é utilizada neste jogo e pode ser jogado fora ou dentro de casa em um espaço aberto. Dois jogadores devem manter as duas extremidades da corda com uma mão e balançá-la na mesma direção. Os outros jogadores ficam em filas à espera para se revezarem saltando por cima da corda. Enquanto os jogadores saltam, eles podem cantar rimas e canções locais. Se a canção ficar mais e mais rápida, o mesmo acontecerá com o ritmo da corda balançando.

Os jogadores podem pular quantas vezes quiserem, desde que não parem ou toquem a corda. Se isso acontecer, eles devem parar de pular e passam a segurá-la.

## Jogando “amarelinha”

É jogado principalmente em piso cimentado, mas pode ser desenhado com giz ou com barbante em qualquer tipo de piso. Vamos lá, desenhe um plano de amarelinha com giz ou pedra branca ou, se brincar na areia, desenhe o plano com uma vara. Enumere cada espaço. Lembre-se que as crianças brincam melhor quando elas mesmas criam o desenho. Se planejar um espaço para a brincadeira, não crie um desenho fixo no piso. Permita que as crianças também possam criar seu próprio desenho de amarelinha.



### • Amarelinha tradicional

- Em primeiro lugar, atire uma pedra em um dos quadrados.
- Pule de um pé só do quadrado 1 para o quadrado 2.
- Pule para os quadrados 3 e 4, com um pé em cada um dos quadrados.
- Vá com um pé no quadrado 5, salte nos quadrados 6 e 7, novamente no quadrado 8 e salte com um pé em cada um dos quadrados 9 e 10.
- Dê a volta e pare nos quadrados 9 e 10, da mesma maneira que você veio.
- Pule e salte de volta da mesma maneira, parando no quadrado 2.
- Abaixo, pegue a pedra que está no quadrado 1 e salte sobre este quadrado.
- Comece de novo, desta vez jogando a pedra no quadrado 2, então quadrado 3, e assim por diante.
- Você perde a vez se cair ou pular no quadrado onde está a pedra.
- O vencedor é a primeira pessoa a pegar a pedra do quadrado 10 e voltar para o início.

Tente projetar outros padrões, como uma cobra, lagarto, etc.



*Padrões de amarelinha e outros jogos pintados no terreno da escola.*

## Esconde-esconde

Escolha um jogador para ser o “pegador” e uma área designada como “pique”. O pegador cobre os olhos e conta até 20 ou mais, enquanto todo mundo se esconde. Quando chegar ao fim da sua contagem deve ir atrás dos jogadores escondidos. Esses jogadores têm que tentar chegar até o "pique" antes de serem pegos e, se conseguirem, estarão livres. O primeiro jogador a ser pego é o próximo candidato.

Tente jogar isso no escuro. Dê ao pegador uma tocha ou lanterna.

Adapte o jogo para crianças de diferentes idades. As crianças mais jovens podem precisar de adultos para ajudá-las a encontrar espaços para se esconderem. Se o jogo é em sua casa, certifique-se de que os jogadores sabem quais são as áreas de limite, onde eles podem brincar! Tente contar em diferentes padrões "2, 4, 6, 8" ou "10, 9, 8, 7 .... etc.", ou outra língua, "one, two, three...".

- **Sardinhas**

Nesta versão do jogo, um jogador sai para se esconder, enquanto os outros fecham os olhos. Uma vez escondido, todos os outros jogadores se separaram para procurar o escondido. Quando um jogador encontra o escondido, cuidadosamente se junta ao esconderijo com ele (o esconderijo deve ter tamanho suficiente para acomodar alguns jogadores). Quanto mais jogadores encontrarem o esconderijo, este se tornará mais apertado.

Outros jogadores tornam-se conscientes de que seus colegas estão desaparecendo e correm para os lugares visitados pela última vez.

Quando a última pessoa chega, às vezes todos são levados de volta ao ponto de partida, mas ficam aliviados por sair da posição de “sardinhas”.

Isso funciona com as crianças mais novas também, já que seu conceito de ocultação é simples e o jogo de esconderijo é repetido mais rapidamente.

- **Caça com lanterna (um jogo tradicional dos escoteiros)**

Este jogo geralmente ocorre em uma noite escura em uma área de camping. Deve haver árvores, pedras, sombras, e assim por diante para se esconder. Jogadores devem ficar em uma ponta do campo e o “pegador” deve ficar na outra ponta. O objetivo do jogo é passar de uma extremidade a outra, passando pela pessoa que segura a lanterna. O jogador com a lanterna fica com as costas para os outros jogadores. A cada cinco segundos vira-se para fazer a varredura do terreno por cerca de três segundos. Se um jogador móvel é pego pelo feixe de luz, ele deve voltar para o final da partida. Jogadores fixos permanecem onde estão.

O primeiro jogador a se mover torna-se a luz ou "lanterna" para a próxima rodada.

Varição: O jogador mantém a lanterna, e continuamente varre a área de jogo. Outros jogadores se vestem com roupas escuras e precisam passar pela luz.

## Pega-pega

A manifestação de alegria em qualquer jogo de captura é clara nas crianças, tanto física quanto emocionalmente. As crianças, muitas vezes, conhecem uma variedade de diferentes jogos e isso dará suporte às habilidades de cooperação necessárias para jogos em grupo. Esteja sempre aberto às novas maneiras do jogo e deixe que as crianças gerenciem esses aspectos para incrementar a brincadeira.



- **Pega-pega de corrente**

Um jogador é o pegador. Quando pegar outro jogador, devem juntar as mãos e, juntos, tentar pegar os outros jogadores, que se juntarão à "corrente" quando pegos. A corrente pode se dividir uma vez que quatro jogadores estejam de mãos dadas. O último jogador a ser pego será o vencedor, ou melhor ainda, o novo 'Pegador'.

- **Preso na lama (pega-pega Americano)**

Quando um jogador é pego pelo pegador, ele deve ficar congelado e "preso na lama." A única maneira de voltar a entrar no jogo é um amigo rastejar entre as pernas do jogador preso na lama para libertá-lo. O primeiro jogador a ser preso três vezes é o pegador no próximo jogo.

- **Pegue o rabo**

Cada jogador prende uma cauda (de pano, pedaço de corda) na parte de trás de sua cintura. O objetivo do jogo é que cada jogador agarre a cauda do outro. Uma vez que sua cauda é "pega", você não pode tirar a cauda de ninguém. O último jogador com a sua cauda ganha.

- **Naufração**

O pegador tenta pegar os jogadores que estão em locais seguros, chamados de "ilhas" (que pode ser qualquer coisa no chão, como troncos, travesseiros, cadeiras, tapetes, caixas, pneus). Os jogadores só podem ficar em uma "ilha" por dois segundos de cada vez. Quando um jogador é pego ele se torna o pegador. Use cordas ou bambolês como ilhas, e limite o número de locais seguros; assim, quando um novo jogador chega a uma base segura, o primeiro em tem que sair!

- **Que hora são Seu Lobo?**

Um jogador é o "Lobo" e fica de costas para o resto do grupo. O grupo chama, "Lobo, lobo, que

hora são?" O Lobo não vira, mas responde com uma voz rouca, "oito horas" (ou qualquer outra hora). Os jogadores andam o número de passos que o Lobo chama (neste caso, oito). As crianças continuam a incomodar o Lobo com a pergunta. De repente o lobo grita: "Hora do jantar!", vira-se e persegue os outros jogadores. As crianças correm de volta ao ponto de partida (geralmente gritando). Se o Lobo pega um deles antes de chegar à casa, essa pessoa é o próximo Seu Lobo.

- **Pega-pega de linha**

Excelente para uso em quadras esportivas. Os jogadores só podem correr ao longo das linhas marcadas na quadra de esportes. Os jogadores não podem saltar de uma linha para outra (ou pular cantos!)

O infrator será o novo "pegador". Você não pode pegar o "açougueiro" (o último "pegador"). Este jogo envolve outras estratégias.

# 14

## Jogos sul-africanos

Os jogos africanos são parte de nossa herança e encorajamos você a encontrar pessoas em sua comunidade que possam ensinar as crianças a jogar estes jogos.

O Departamento de Esportes e Lazer promoveu ativamente jogos indígenas como opções para o brincar e até mesmo jogos oficiais na África do Sul. Até o ano de 2009, dez jogos foram identificados como parte de um projeto nacional de jogos indígenas. São eles: *Dibeke* (jogo de bola); *Diceto* (jogo de coordenação); *Kgati* (pular corda); *Ncuva* e *Morabaraba* (jogos de tabuleiro); *Jukskei* (jogo de arremesso e de destino); *Kho-Kho* (corrida); *Lintonga* (jogo de luta); *Arigogo* (semelhante ao Jogo de Taco) e *Drie Stokkies* (jogos de correr e saltar).

Você também pode baixar o Livro de Regras de Jogos Sul-Africanos (versão em inglês) do Departamento de Esporte e Site Recreação da África do Sul: [www.srsa.gov.za](http://www.srsa.gov.za).

Não incluímos todos esses jogos ou regras neste capítulo, pois há muitas variações em diferentes regiões daquele país. Encorajamos você a participar de eventos de jogos locais, pois estes jogos são melhores quando aprendidos na prática.

### Três Latas

Jogado por duas equipes. Três latas são colocadas em cima umas das outras. Um jogador de uma das equipes tenta derrubar as latas com mais de uma bola. Depois de três arremessos sem sucesso, um jogador da equipe adversária terá sua vez.

Se a bola bater nas latas, o jogador que jogou a bola deve correr para as latas, reposicioná-las, e desenhar suportes em torno das latas e gritar "quadrado", então saltar sobre as latas, três vezes. Se a bola é lançada longe demais, os jogadores gritam "thayma" e todo mundo espera que a bola seja encontrada.



## Diketo

(magave, upuca, jacks)

### Objetivo do jogo

Ser o primeiro a colher todas as pedras e, em seguida, devolvê-las para o buraco.

### Equipamento necessário

Pode-se jogar com duas pessoas. Cada um precisa de um ghoen ou grande pedra redonda e de pelo menos dez bolinhas de gude e pedrinhas.

### Espaço

Cavar um pequeno buraco no chão (ou desenhar um quadrado) e colocar as pequenas pedras no buraco.

### Instruções

Estas instruções são para um jogo com dez pedras, enquanto a fotografia mostra uma variação do jogo com pelo menos 20 pedras e um quadrado desenhado no chão.

O primeiro jogador lança o ghoen no ar e tenta colher ou empurrar todas as pequenas pedras para fora do buraco antes de pegá-la novamente. Se o ghoen não é pego, o próximo jogador ganha a vez.

Se o ghoen for capturado, é jogado no ar novamente. Uma das pedras é mantida para trás e as outras empurradas para dentro do buraco. O ghoen é jogado novamente, enquanto as nove pedras são empurradas para fora do buraco antes do ghoen ser pego novamente. Em seguida, outra pedra é colocada para trás e oito pedras são empurradas. Continuar dessa maneira até ter dez pedras em posse. Neste ponto, mais uma rodada começa.

As dez pedras são colocadas no buraco, mas duas pedras são mantidas após o segundo lance.

No terceiro round, três pedras são mantidas, e assim por diante. Se em algum momento o ghoen não for pego, o outro jogador joga.

O vencedor é o jogador que avançou mais longe no jogo sem cometer um erro.



## Moruba

(tsoro, ntjiwa, ncuva, instuva)

### Objetivo do jogo

Jogar até que um jogador tenha perdido todas as suas "vacas" (ou pedras).

### Equipamento necessário

- Um espaço para cavar pequenos buracos no chão.
- Pelo menos duas pedras ("vacas") para cada buraco.

### Espaço

O tamanho do espaço de reprodução e o número de furos muitas vezes dependem do número de jogadores. As mais comuns são as placas que têm quatro linhas de 12 buracos (*Mekoti*) cada, embora o número de orifícios possa variar de 4 a 36 por linha. Coloque duas pequenas pedras ou mórula pips ("vacas") em cada buraco.

### Instruções

Cada jogador (ou equipe) utiliza apenas o seu lado da área de jogo. Em um turno, o jogador assume o conteúdo de um dos seus buracos que deve conter, no mínimo, duas pedras, e distribuí-las, uma por uma, no sentido anti-horário em buracos consecutivos no seu próprio lado. Se a última pedra cair num buraco não-vazio, os seus conteúdos serão distribuídos em mais uma volta na mesma direção. O movimento termina (*Kulala*, literalmente "dormir"), quando a última pedra cair em um buraco vazio.

Se a última pedra cair em um buraco vazio da linha interior, e em frente ao buraco do adversário conter pedras, estas pedras inimigas estão "mortas" (*Tlaba*). Além disso, as pedras no buraco na linha exterior são "capturadas" (*Tlola*). As pedras mortas ou capturadas são removidas do campo.

O jogador tem então o direito de capturar os conteúdos de quaisquer outros dois orifícios de inimigos.

Quando os jogadores têm apenas uma pedra, estão autorizados a movê-las, mas apenas em buracos vazios. O jogador que ainda tiver pedras no final do jogo é declarado o vencedor. É um empate quando a posição do tabuleiro repete sem que nada seja capturado.

*Peter Nchabeleng Sport Ground em Skoonoord, Limpopo, está cheio de atividades desde que "A Chance to Play" veio a Sekhukhune. O jogo sul-africano é uma atividade dos eventos de "A Chance to Play", onde uma mulher mais velha ensina Moruba para crianças locais. Ela treina aprendizes que, em seguida, passarão seus conhecimentos e habilidades para outras crianças.*





## Morabaraba

(umlabalaba)

### Objetivo do jogo

Remover (eliminar) fichas de seu oponente.

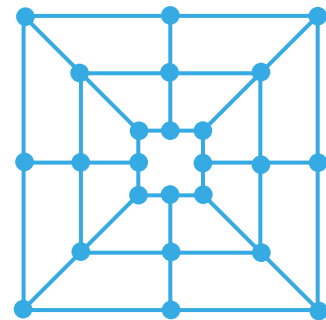
### Equipamento necessário

Jogado por duas pessoas, pode ser praticado em um tabuleiro ou em um desenho feito com um pedaço de pau na areia. Cada jogador tem 12 fichas (vacas "Izinkomo"). Também podem ser utilizadas bolinhas de gude, pedras ou mesmo tampas de garrafas do mesmo tipo ou de cor semelhante.



### Instruções

O jogo pode acontecer em um período de minutos ou horas. As fichas são colocadas, uma de cada vez, em um ponto de intersecção com o objetivo de fazer as fichas formarem uma linha, três consecutivamente. O adversário pode colocar suas fichas em qualquer lugar para impedir o outro jogador de formar a linha. Quando um jogador forma as três fichas, ele ganha a rodada e deve remover as fichas de outro jogador. Mesmo quando todas as fichas são utilizadas, o jogo continua. Os jogadores podem mover suas fichas para novos cruzamentos e seguir tentando obter fichas de cada um. O jogo termina quando um jogador consegue remover todas as fichas de seu oponente.



Os desenhos do tabuleiro variam - aqui é o projeto "oficial".

## Jukskei

Este jogo necessita de uma caixa de areia. A madeira ou borracha "Skeet" (algo como um bastão pesado com alça) é jogada em duas "estacas" ou em pinos na caixa de areia. Os jogadores marcam pontos ao bater na estaca ou por estarem mais próximos a ela. Para obter instruções e regras do jogo, visite o site sobre os Jogos sul-africanos.

Livro de Regras (versão em Inglês) está disponível para download em [www.srsa.gov.za](http://www.srsa.gov.za).



Em um dia de brincadeiras em Phokwane, Limpopo, um professor local trouxe um Jukskei. Algumas das mulheres que tinham jogado quando eram crianças, e ao lembrarem das regras, compartilharam seus conhecimentos e habilidades com os outros.

# 15

## Brincadeiras Brasileiras

### Brincadeiras da Região Norte

#### 1. Bolinha de Gude

**Como brincar:**

Primeiro, deve-se cavar um buraquinho, conhecido como fossa ou poça. Ao acertar a bolinha dentro do buraco principal, o participante ganha o direito de lançar sua bola de gude contra as dos adversários. As bolinhas "tecadas" (atingidas) são conquistadas. Se errar, a vez passa para o próximo, que vai precisar, da mesma forma, acertar a fossa antes de tentar "tecar" os adversários. O jogo acaba quando um participante tiver "alisado" o adversário, ou seja, tenha ganhado todas as bolinhas.



#### 2. Queimada

**Como brincar:**

Formam-se dois grupos com o mesmo número de participantes. O objetivo da queimada é lançar a bola e "queimar" (atingir) um participante do outro time. Para isso, é preciso que a bola o atinja direto e caia no chão depois de tocá-lo. O participante queimado vai para o morto, ou cemitério, espaço atrás do campo oponente. A morte, porém, não significa a saída do jogo. Os vivos podem lançar a bola sobre a área adversária para que os mortos a arremessem. Se um morto consegue queimar alguém, ele ressuscita. Vence quem mandar todos os adversários para o cemitério.



## Brincadeiras da Região Nordeste

### 1. Pipa, Papagaio ou Peixinho

#### Como brincar:

Um dia ensolarado, bom vento e um espaço aberto bem longe de postes e fios é a combinação perfeita para empinar pipa. Para que ela suba bastante, é preciso deixá-la contra o vento, soltando a linha sempre que necessário. Às vezes é preciso pedir ajuda a um amigo que toma distância e mantém a pipa levantada. Quando o ajudante percebe que o vento está propício faz um sinal para que o empinador puxe e movimente a linha para que a pipa permaneça no ar.

A pipa que ficar por mais tempo no céu ganha. Mas, atenção: não vale usar cerol!



### 2. Esconde-Esconde

#### Como brincar:

Uma criança será o pegador, que terá de encontrar as demais crianças escondidas. Antes, combinam até quanto vão contar (10, 20, 40 segundos) até todos se esconderem. O pegador fica com os olhos cobertos e com o rosto voltado para um muro ou uma árvore. Deve contar o tempo enquanto os demais participantes da brincadeira se escondem. Quando chegar ao fim da contagem, ele deve encontrar um a um. Ao vê-los, precisa correr e encostar a mão no ponto de partida e falar "um, dois, três" e o nome da criança encontrada, que passa a ser pegadora. Se a criança escondida bater primeiro, pode continuar se escondendo na próxima rodada.

## Brincadeiras da Região Centro-Oeste

### 1. Mãe da Rua

#### Como brincar:

As crianças se dividem em dois grupos.

Cada grupo fica de um lado (se for em uma rua tranquila, fica um em cada calçada).

Quem for a mãe da rua permanece no espaço que há entre os dois grupos. As crianças precisam atravessar de uma calçada a outra, pulando em um pé só e, ainda, fugir da mãe da rua.

Quem é pego pode correr com os dois pés e a ajudar a capturar os demais. O primeiro a ser capturado será a próxima mãe da rua. A brincadeira termina quando a turma toda for pega.

### 2. Galinha, Pintinho e Raposa

#### Como brincar:

Uma criança é a galinha e outra, a raposa.

As demais são pintinhos e se posicionam cerca de 4 metros da galinha.

A raposa fica entre eles, faminta e pronta para devorar os pintinhos.

Eles, em coro, dizem: "piu, piu, piu".

A galinha chama: "venham cá, meus pintinhos!"

Eles, então, respondem: "tenho medo da raposa!" Ela, por sua vez, demonstra sua fome com uivos e ruídos.

A galinha chama sua ninhada três vezes. No quarto chamado, os pintinhos correm em disparada, na direção de seus braços. Enquanto isso, a raposa tenta pegar quantos pintinhos conseguir. Os que conseguem tocar a mãe são salvos e voltam a brincar.

Quem é pego pela raposa fica em fila atrás dela e não pode jogar. Ganha a brincadeira aquele que for o último a ser "devorado" pela raposa.

## Brincadeiras da Região Sudeste

### 1. Pedra, Papel, Tesoura

#### Como Brincar:

Com as mãos para trás, duas crianças escolhem entre três símbolos:

- Pedra (mão fechada)
- Papel (mão aberta)
- Tesoura (dedos indicador e médio formando um "v")



Em seguida, ao mesmo tempo, cada um apresenta o que escolheu.

Pedra vence tesoura, papel vence pedra e tesoura vence papel. Se ambas escolhem a mesma, há empate.

### 2. Eu Vi as Três Meninas

#### Como brincar:

Formar uma roda maior por fora e uma outra pequena, com três crianças, dentro da grande.

Todos giram, cada grupo para um lado, enquanto cantam as duas primeiras estrofes da música.

Quando chegam em "tindolelê", as que estão no centro se viram e dançam uma espécie de frevo em frente a três amigos que estão na roda maior. Ao terminar, trocam de lugar.

Ouçá a música e acompanhe a letra

"Eu vi as três meninas na janela da escola / Esperando o 5º ano para ver se tinha prova / Oh, tindo-lê-lê / Oh, tindo-lê-lê-lá-lá! / Oh, tindo-lê-lê / Oh, tindo-lê-lê-lá-lá!"

## Brincadeiras da Região Sul

### 1. Carrinho de Lomba

#### Como Brincar:

Lomba, em Novo Hamburgo, quer dizer ladeira. O carrinho tem esse nome, portanto, por ser feito para brincar nas lombas das ruas.

Então é só procurar um declive, sentar em cima do carrinho com os pés apoiados no eixo frontal e descer a ladeira. Se você tiver mais de um brinquedo, pode apostar corrida com os amigos.

Para breicar, tem de virar o carrinho de lado ou parar com o pé (sempre calçado, para não se machucar). Em outros locais do Brasil é chamado de carrinho de rolimã.

### 2. Vivo-Morto

#### Como brincar:

A criança escolhida para comandar a brincadeira fica de frente para as demais, todas em pé.

Ela que vai dizer se os outros participantes devem ficar nas seguintes posições:

- Vivo (em pé)
- Morto (agachado)

Ao gritar "morto", todas as outras crianças devem abaixar imediatamente, e ao falar "vivo", elas devem se levantar. Quem errar sai. Aquele que conduz pode dizer a mesma palavra duas ou mais vezes seguidas e depois mudar repentinamente, para enganar o resto da turma. A última criança vence e assume o lugar de comando.



## Brincadeiras Indígenas

### 1. Barandão

Cipó feito de fibra, bastante retorcido. Na ponta enfia-se uma pedra furada ao meio. Com o Barandão, tiram-se frutas das árvores e organizam-se competições de acerto ao alvo.

### 2. Pescaria de Puçar

Para pescar piabas, constroem-se um puçar, pequena cesta trançada com palha de palmeira. Cada curumim tem seu puçar, é um brinquedo quase obrigatório.

Seus jogos, em geral, favorecem a competição entre grupos da própria tribo e tribos vizinhas.

### 3. Briga de Galo

Esta brincadeira é aquática. Um índio mais forte segura outro mais fraco em seu pescoço, formando-se duplas. Cada dupla deve derrubar a outra. Por ser muito divertido, este jogo ultrapassou as fronteiras das culturas indígenas e chegou até nós.

Muito apreciado pelas crianças que brincam nos mares, piscinas, rios.



#### 4. Peteca

Uma invenção indígena que no mundo atual ganhou espaço e é praticado como esporte. Em geral, a peteca é feita de papos de pássaros cheios de sementes. Na parte superior são colocadas penas de pássaros. Pode-se fazer também com palha de milho para trançar diferentes amarras, laços e criar petecas de vários formatos.

##### Como Brincar:

As crianças formam um círculo - ou ficam uma de frente para a outra, no caso de apenas dois jogadores - e passam a peteca de um lado para o outro batendo no fundo dela. Quem deixar a peteca cair é eliminado do jogo.

##### Outras maneiras:

- Uma criança fica no meio da roda. A peteca sempre deve partir dela para os outros jogadores e dos outros jogadores para ela.
- Reunir a turma em uma quadra de vôlei (ou riscar o chão, como se fosse uma quadra) e dividi-la em duas equipes. Cada time ficará de um lado da quadra. As regras são as mesmas do vôlei: a peteca não pode tocar na rede e a equipe adversária tem até três toques para devolvê-la para o outro lado da quadra. Quando uma das equipes deixar a peteca cair no chão, dentro da quadra, a equipe adversária ganha o ponto e o direito ao lançamento.
- Formar uma roda, onde as crianças devem segurar um grande pano (como um paraquedas), com a peteca no centro. Devem levantar e abaixar o pano sem deixar a peteca cair.

## Brincadeiras Quilombolas



*Instrumento super criativo, que as crianças podem tocar individualmente ou em conjunto.*

### 1. Marimba

**Material:**

Gravetos, achados na mata, cabaças de diversos tamanhos e pedaços de madeira.

### 2. Jongo

Este é uma brincadeira que mistura dança. As meninas dançam rodando a saia e os meninos tocam tambores feitos de latões, cobertos de pele de animais abatidos para sustento dos quilombolas. São muitos os versos das canções dos jongueiros. Conheça alguns deles:

“Ô, nesta estrada tem poeira  
O carro é vem na ladeira  
Tem poeira, tem poeira  
O carro é vem na ladeira”  
“Minha mãe bateu com machucador  
Mas eu não sou pimenta  
Minha mãe me machucou”

As crianças têm o seu próprio grupo de jongo. Elas passam dias, meses, anos, assistindo a seus pais, tios e avós dançando e cantando as toadas de jongo.

Cantam e dançam juntos, rodeando os adultos sem atrapalhar os esquemas dos seus pais. Nestes momentos estão aprendendo, a sua própria maneira como tocar, dançar e cantar.

As crianças aprendem vendo, ouvindo e fazendo. Aprendem através dos sentidos, sem aula nenhuma, sem explicações ou aulas teóricas. Talvez por isso mesmo, que dizemos que esses saberes fazem sentido para a criança, afinal estão vindo através dos sentidos. Desta maneira, não deixam morrer uma tradição tão rica como a dos quilombolas.

# 16

## Cartas e jogos de tabuleiro

### Damas

#### Objetivo do jogo

Capturar todas as peças do jogo do oponente. O jogo termina quando todas as peças do jogo do adversário forem capturadas ou bloqueadas e não poderem se mover.

#### Equipamento necessário

- Tabuleiro com oito fileiras de oito quadrados (quatro pretos, quatro brancos). Consulte a página seguinte para obter instruções sobre como fazer um tabuleiro.
- Doze tampas de garrafas.



#### Espaço

Dois jogadores podem participar deste jogo. Cada um escolhe uma cor no tabuleiro (preto ou branco) e coloca doze tampas de garrafas ou pedaços jogando nos quadrados coloridos das três primeiras filas.

#### Instruções

Os jogadores só podem mover suas peças diagonalmente para a frente, para outra casa ou para a direita ou para a esquerda (lembre-se você só pode usar uma cor de quadrados). Jogadores capturam as peças do adversário ao "pular" sobre elas. Isso só pode ser feito se a peça do adversário estiver no quadrado em diagonal na frente e não houver nenhuma peça no quadrado diretamente atrás da peça do adversário. Uma vez que a peça do oponente for "pulada", deve ser removida e mantida pelo jogador adversário. Os jogadores podem até pular duas ou mais peças do jogo se o conjunto de quadrados permitir.

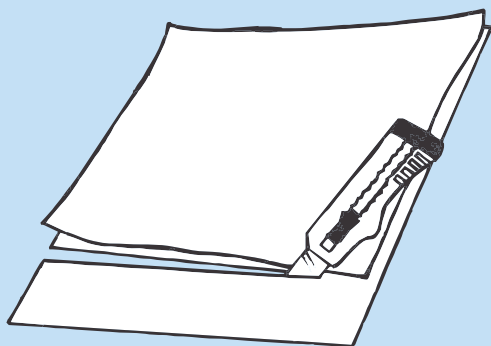
O objetivo é levar uma peça para a última fileira do lado do adversário, esta peça torna-se, então, uma "dama", por ter uma outra peça (uma de suas peças capturadas) colocada em cima dela. A "dama" tem o direito de mover-se em qualquer direção, o que aumenta a necessidade de estratégia do jogo, tornando mais fácil para o jogador capturar as peças do adversário.

Para aumentar a velocidade e o nível de dificuldade do jogo use a regra britânica chamada "deve capturar". Isso significa que a captura é obrigatória. Esta estratégia permite que um jogador force seu oponente a capturar suas peças e crie espaços e oportunidades para o jogador de ataque.

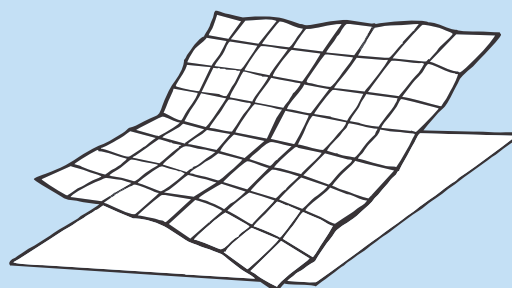


### FAZER UM TABULEIRO:

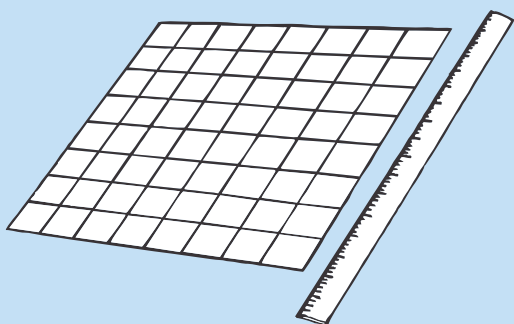
Materiais necessários: lado de uma caixa de papelão, 2 séries de 12 tampas de garrafas, canetas marcador, tintas ou lápis de cor; tesoura ou estilete; régua longa.



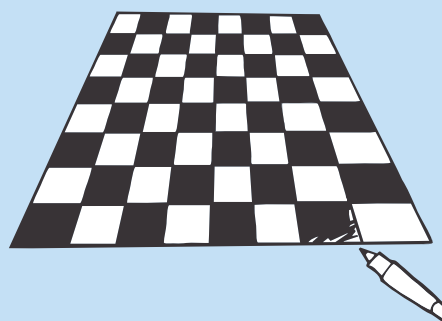
1. Faça um tabuleiro quadrado: Corte um pedaço grande da caixa. Corte um pedaço de jornal do mesmo tamanho. Dobre o jornal em formato de quadrado e corte o papelão no mesmo tamanho.



2. Obtendo 8 quadrados iguais: dobre o pedaço quadrado de jornal ao meio, depois ao meio novamente e mais uma vez (3 vezes). Abra. Você deve ter uma fila de 8 quadrados iguais.



3. Meça com uma régua e trace as linhas em cima das marcas para desenhar o tabuleiro.



4. Pinte as peças e os quadrados do tabuleiro.

## Xadrez

O xadrez é um jogo de estratégia e de senso comum, de poder, de ataque e retirada. As peças de xadrez representam soldados na linha de frente que protegem o "rei" e a "rainha", "bispos" que emprestam uma mão de apoio e os "cavalos" e as "torres" para protegerem a fortaleza do reino. É jogado no mesmo tabuleiro do jogo de "Damas". Tente também fazer suas próprias peças.

Acredite ou não, este é um jogo para todos. As crianças geralmente aprendem aos 6 anos de idade e pessoas de todas as educações e culturas tem jogado xadrez há anos. Sim, há milhares de anos.

Para mais informações sobre como jogar o xadrez: <http://www.soxadrez.com.br>

e informações mais avançadas com jogadores, professores, clubes e ligas de xadrez: <http://www.clubedexadrezonline.com.br>

Para jogar xadrez no computador, visite <http://www.joguxadrez.com/jogue.php>





## Cobras e escadas

### Objetivo do jogo

Chegar na "casa" primeiro.

### Equipamento necessário

- Tabuleiro específico para o jogo.
- Dado e um marcador para cada jogador. Faça um dado usando materiais de arte e sacos plásticos!

### Instruções

Cada jogador tem a sua vez de jogar os dados. Eles movem o marcador ao longo dos espaços de acordo com o número de jogadas. Se pararem num quadrado com o início de uma escada, deve subir para um lugar mais avançado no tabuleiro. Se parar na cauda de uma cobra, deve deslizar para baixo num nível inferior.

Você também pode criar seus próprios tabuleiros com outros temas. Este jogo utilizou o tema "direito de brincar", com setas apontando para baixo (cobras) e para cima (escadas).

## Besouro

### Objetivo do jogo

Desenhar um besouro tirando no dado o número correspondente a cada parte do corpo. O jogador, ou dupla de jogadores que desenhar todas as partes primeiro grita “Besouro” e vence! Adapte o jogo para incluir outros insetos.



### Equipamentos necessários

- Papel e lápis para cada jogador.
- Um dado para cada grupo.
- A quadro com legendas para lembrar os jogadores o que cada número corresponde (ver abaixo).
- Você pode fazer um besouro com cartas ou com pedaços de papel dobrados em vários blocos, um para cada parte. Você também pode usar outros objetos (como massa de modelar, gravetos, argila) para fazer o besouro.

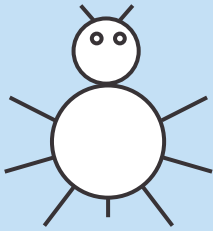
### Instruções

O primeiro jogador rola o dado. Deve tirar “6” para começar a desenhar o seu besouro. Se não conseguir, o dado é passado para o próximo jogador. Em seguida, deve tirar “5” para fazer cabeça. Os jogadores só poderão acrescentar pernas, antenas, olhos, cauda quando tiverem um corpo e uma cabeça. Os jogadores precisam tirar “2” seis vezes para desenhar todas as pernas do besouro; um “4” duas vezes para ter os olhos; e assim por diante. O vencedor marca 13 pontos: um ponto para cada parte do corpo desenhada. Uma vez que os jogadores aprenderam o processo de desenho do besouro, as próximas jogadas podem ser temáticas, por exemplo: “besouros cantores” (todos devem cantar enquanto rolam os dados); “besouros silenciosos” (todos ficam quietos); “besouros gritando” (todos gritam); “besouros gêmeos” (desenhe um besouro com duas cabeças e um corpo).

Para mais jogos de papel e caneta, consulte

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Jogos\\_de\\_caneta\\_e\\_papel](http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Jogos_de_caneta_e_papel)

Pergunte aos agentes do brincar sobre jogos como Batalha Naval, Jogo da Velha, etc.

Jogar dados: 6 (corpo), 5 (cabeça), 4 (um olho), 3 (antena), 2 (a perna), 1 (cauda). Você deve jogar um 6 para o corpo, em seguida, a 5 para a cabeça, antes de acrescentar outras partes do corpo.				RODADA 1:	RODADA 2:
RODADA 3:	RODADA 4:	RODADA 5:	RODADA 6:		

## Jogo de cartas

### Objetivo do jogo

Livrar-se de todas as cartas em sua mão.

### Equipamento necessário

Um baralho de cartas.

### Instruções

Dois a cinco jogadores. Para começar, entregue sete cartas a cada um. As cartas restantes são colocadas no meio da mesa ou no chão, viradas para baixo, e apenas uma virada para cima. Uma vez que os jogadores têm suas cartas, devem organizar e classificá-las em conjuntos. As cartas podem ser recolhidas com os mesmos números (por exemplo, todos os 4s) ou em sequência (por exemplo, 1-4 de paus e 3-5 de copas).

O primeiro jogador olha para a carta virada sobre a mesa. Se esta carta vai ajudá-lo a formar seu conjunto, pode pegá-la e descartar alguma outra de sua mão. Se a carta não lhe for útil, pode pegar outra do monte. A carta mais inútil agora deve ser jogada em um novo monte. Cada jogador tem a sua vez de pegar uma carta, de qualquer monte, e deve jogar fora uma de suas cartas também.

Assim que um jogador tem um conjunto formado, pode colocá-lo em cima da mesa durante a sua vez. Primeiro, deve pegar uma carta do monte escolhido, em seguida, colocar seu conjunto para baixo, depois descartar uma carta. Uma vez que um conjunto foi colocado, um jogador pode, durante a sua vez, adicionar cartas que se encaixam nos conjuntos colocados sobre a mesa. O vencedor é o jogador que coloca todas as suas cartas na mesa e joga fora a carta final.

Para mais informações:

[http://www.copag.com.br/port/aprenda\\_poquer.asp](http://www.copag.com.br/port/aprenda_poquer.asp) (página comercial)

<http://regrasdecartas.com.br/>

<http://1001jogosdecartas.blogspot.com.br/2010/07/peixinho-ou-pesca.html> (Blog)



# 17

## Receitas para brincar

### Argila

Argila é boa para fazer objetos permanentes e deve ser utilizada no mesmo dia em que é feita. Fica dura e resistente quando seca.

#### O que você precisa

- 1 xícara de areia fina peneirada
- 1/2 xícara de amido de milho (ou Maizena).
- 1/2 xícara de água fervente.

#### Como fazer

Misture bem em uma panela e cozinhe até engrossar. Se estiver muito grosso, acrescente mais água fervente. Esfriar a massa antes de dar às crianças para brincar. Nota: a massa pode endurecer se esfriar por muito tempo. Objetos concluídos podem ser secos no forno ou deixados ao sol para endurecer.

#### Atividades

Objetos que podem ser feitos incluem: suporte de vela; tigela; peso de papel, uma caneta titular; animais, ou qualquer outro objeto que a criança escolher!

### Massa de amido de milho e água

Esta massa parece uma "gosma" e provoca uma sensação pegajosa e muito legal, mas às vezes torna-se seca e quebradiça e muda o tempo todo. Ótimo para as crianças mais novas e até mesmo para hospitais, nas áreas de atendimento infantil.

#### O que você precisa

- 1 pacote de farinha de milho ou Maizena.
- 1 xícara de água.
- Corante alimentar (mas não é imprescindível)

#### Como fazer

Misture tudo numa tigela inquebrável. Não deixar a massa muito líquida. Mergulhe as mãos na gosma e sinta a textura, puxe para cima os pedaços duros. Você pode fornecer um "Kit de Cozinha" (ver Capítulo 19) para as crianças brincarem com ele.

## Massinha de modelar

### O que você precisa

- 2 xícaras de água fria.
- 2 pacotes (12g) ou 4 colheres de sopa de bitartarato de potássio
- 4 colheres de sopa de óleo.
- 1 xícara de sal.
- 2 xícaras de farinha.
- Se desejar adicione corante comestível.



### Como fazer

Coloque todos os ingredientes em uma panela e misture até formar uma pasta lisa. Cozinhe em fogo médio, mexendo o tempo todo, até engrossar (3-5 minutos). Molde e amasse quando esfriar. A massinha pode ser armazenada com segurança em um pacote plástico fechado na geladeira, se necessário.

### Atividades

- A massinha de modelar pode ser amassada, enrolada como cobras ou em bolas. Pode ser presa, martelada, ou cortada em pedaços.
- Pode ser transformada em um ninho, pressionando com os polegares para o centro e apertando as bordas. Pode ser furada.
- Pode ser espremida e esticada para fazer um monstro. Pedacos de massa podem ser unidos entre si, apertando-se as bordas.
- Uma cobra longa pode ser enrolada e transformada em um objeto.
- Marcas podem ser feitas pressionando um objeto duro, tal como uma chave, contra a massinha.
- Use cortadores de biscoito ou reutilize materiais, tais como tampas de garrafas e talheres de plástico para cortar.
- Expressar emoções: martele, esmague e estique.
- Jogar "batata quente" em brincadeiras de círculo. Uma pessoa senta-se no meio de um círculo com os olhos fechados. Passe a "batata quente" para outros jogadores dizendo "quente, quente, quente...", ficando mais rápido até que finalmente dizer: "... Queimou". Os jogadores tentam mover a 'batata' o mais rápido e quem termina com a "batata" substitui o jogador no meio e começa o jogo novamente. Agentes do brincar podem facilitar esta experiência para que todas as crianças mais novas possam fazer o papel do jogador de meio.



## Biscoito Básico

### O que você precisa (rende 100 pequenos biscoitos)

- 250g de margarina.
- 1 xícara de açúcar (experimente adoçantes naturais para uma alternativa mais saudável).
- 1 colher de chá de essência de baunilha.
- 1 ovo batido.
- 5 xícaras de farinha (500g).
- 2 colheres de chá de fermento em pó.
- 1 colher de chá de sal.
- 1 colher de sopa de água.

### Como fazer

1. Bata a manteiga e o açúcar juntos.
2. Adicione a baunilha e o ovo.
3. Peneire os ingredientes secos e adicione à mistura acima, com água suficiente para fazer uma massa dura que possa ser desenrolada e cortada.
4. Polvilhe farinha sobre a superfície de trabalho, abra a massa até uma espessura de 3mm e use diferentes formatos de corte para os biscoitos. Em um dia quente pode ser melhor colocar a massa na geladeira para que esfrie, antes de utilizá-la.
5. Coloque-os em assadeira untada e leve ao forno a 200 graus até dourar (quando assar com um grupo de crianças, usar pedaços de papel manteiga para coletar biscoitos para cada criança. Escreva os nomes no papel para identificar a quem pertencem os biscoitos).

### Variação

Biscoitos de gengibre: Peneire com a farinha: 10ml de canela, 10ml de gengibre, 3ml de noz-moscada e 2ml cravo.







## Bolha de sabão

### O que precisa

- Copo para fazer bolhas: um copinho de iogurte; um canudo; um elástico; um pedaço de tecido estirável, como lycra.
- Líquido para fazer bolhas: 2 colheres de detergente puro; 2 copos de água com uma colher de glicerina.

### Como fazer o soprador

Faça um pequeno buraco para o canudo perto do topo do copo (um espeto ou prego aquecido pode ajudar). Insira o canudo no buraco. Estique o tecido sobre o copo e prenda-o com o elástico.

### Como fazer bolhas

Despeje um pouco do líquido preparado em um pires. Mergulhe o tecido do copo no líquido. Chacoalhe para retirar o excesso de líquido. Assopre pelo canudo e faça muitas sequências de bolhas.

### Alternativa – Bolhas de Mesa

Use outros líquidos para fazer bolhas: xampu, sabonete líquido; um copo com um pouco d'água e canudos. Coloque um pouco do sabão dentro do copo d'água e assopre. Então brinque com a bolha na mesa. O ar entre a superfície da mesa e as bolhas abre espaço para grande criatividade.

# 18

## Brincadeiras teatrais

Crianças e jovens adquirem competências sociais representando uma situação ou história. Como assumem diferentes papéis e fingem ser, por exemplo, uma pessoa idosa, ou alguém que vive com uma deficiência, ou alguém que está sendo intimidado, muitas vezes ganham novos conhecimentos e empatias. Também podem praticar e internalizar habilidades para a vida através do teatro. Aprendem e praticam novas formas de comunicar-se, como por exemplo ter assertividade em relação aos seus valores sob a pressão dos colegas, conhecer diferentes maneiras de gerenciar conflitos, e assim por diante.

Estas oportunidades podem apoiar o desenvolvimento da resiliência, a capacidade humana ao longo da vida e adaptabilidade necessária para a gestão de stress.

### Jogos de comunicação sem usar palavras

- **O que eu estou dizendo?**

Divida jogadores em pequenos grupos de números pares, separados uns dos outros. Cada grupo envia um membro para o agente do brincar que lhes diz algo para se comunicar com seu grupo sem usar palavras. Quando o grupo adivinha a mensagem, um segundo membro vem à frente e pede uma nova mensagem e eles têm que adivinhá-la. Isso continua até que todos tenham jogado. A primeira equipe que termina é a vencedora.

Mensagens simples para os jogadores mais jovens poderiam ser: "Eu estou com fome / irritado / cansado / medo / feliz / orgulhoso / surpreendido", ou "eu te amo", "me deixe em paz", "venha comigo", "parar", "sentar-se", "ficar quieto". Os jogadores mais velhos podem ser desafiados a atuar "ciúme", "nojo", "emoção", "tédio", "impaciência", e assim por diante.

- **Adivinhe o que eu gosto?**

Todos os jogadores estão em um círculo. Um por um, eles vêm para frente e expõem o que mais gostam, sem falar. Quem adivinha corretamente é o próximo - ou nomeia-se alguém que não tenha ido ainda.

- **Charadas**

Divide players into small groups to act out a word, without speaking. At first, and especially for younger players, the word should have only two syllables. The group can choose a word themselves or the leader can give them a list to choose from (try cupboard, laptop, bookcase, suitcase, playdough, schoolroom,

## Teatro

O teatro pode ter muitos temas. Essas atividades lúdicas não são destinadas a uma atuação controlada, mas sim para que todos divirtam-se ao montar a peça.

- **"Ídolos" e performances**

Um tema simples e popular é "Ídolos", onde os participantes se revezam para cantar ou atuar. Em grupos eles poderiam ser desafiados a fazer pequenos esquetes sobre "o momento mais assustador da minha vida!" Ou "o mais engraçado...". As crianças mais velhas e os jovens podem gostar de improvisar esquetes em um programa de televisão ou um conto de fadas. Alguns podem preferir um lugar tranquilo para ensaiar.

- **Usando o Teatro para lidar com uma questão preocupante**

Formar grupos de cerca de cinco ou seis participantes e dar-lhes cada um breve cenário para encenar para todo o grupo, tendo apenas cinco minutos cada. Você pode escolher um tema relevante, por exemplo: "assédio e intimidação", em que o grupo 1 de meninos provoca uma menina; o grupo 2 de meninos provocando um garoto que está acima do peso e usa óculos; grupo 3 de meninas excluindo outra garota de suas atividades, pois ela usa roupas surradas; grupo 4 onde estão provocando uma criança deficiente que anda mancando.

Depois de cada peça, discutir o que aconteceu e como os participantes se sentiram - cada participante deve ter uma vez para falar sobre o seu papel. Se há participantes que, obviamente, gostaram de ser agressivos, repita a peça e deixe-os serem as vítimas - mas tudo com divertimento! Deixe-os discutir o que as vítimas podem fazer para se proteger. Confie nos participantes para explorar e gerir essas discussões. Os participantes podem gostar de repetir as dramatizações com um resultado justo e correto.

- **Fantoches (ver capítulo 21)**

É um instrumento muito interessante para iniciar conversas, agir fora das situações corriqueiras, fazer pedidos, tudo através de um boneco.

- **Sugestões de construção de fantoches**

- Encontre fotos de grandes rostos e outros itens (tais como alimentos, carros, casas, animais) em revistas e jornais.
- Cole a imagem recortada em algum tipo de material mais resistente (papelão ou plástico rígido).
- Enrole um tubo de papel e cole-o na parte de trás com um pedaço de pau segurando.
- Improvise uma esquete teatral para apresentar as peças com caixa de papelão recortada, tecidos, etc.





## Temas para peças de teatro

Um tema dramático pode dar o foco para uma brincadeira muito atraente. Muitas brincadeiras podem ser adaptadas para se encaixar ao tema.

Algumas sugestões

- O Circo - com palhaços, acrobatas, equilibristas, balões.
  - Zoológico - com animais e pássaros selvagens, guias, visitantes.
  - A Copa do Mundo ou Olimpíadas - com bandeiras da equipe e medalhas / bandeiras e registros de resultados.
  - Mundo marinho – pescadores de peixes e tubarões, pinguim-de corrida (pé mancando), nós emaranhados, jogos de corda a bordo de um navio, e assim por diante.
- **Teatrinho de vendas**  
Você precisará de uma variedade de itens estranhos (quanto mais engraçado melhor) como um batedor de ovos, guarda-chuva, uma sandália, uma batata, uma bola, um caderno, cartão de aniversário, pente, uma barra de sabão, lata de feijão, chave antiga, caneca de lata, prato de plástico, lápis, coador de cozinha, boné, meia, toalha de banho, carrinho de brinquedo.

Divida os jogadores em pequenos grupos e dê para cada grupo cinco ou seis itens que você separou (separe-os em sacolas de compras para economizar tempo). Os grupos inventam uma história que envolva cada item que lhe foi dado e atua para todos, com cada pessoa assumindo um papel.

## Brincando com teatro de sombras

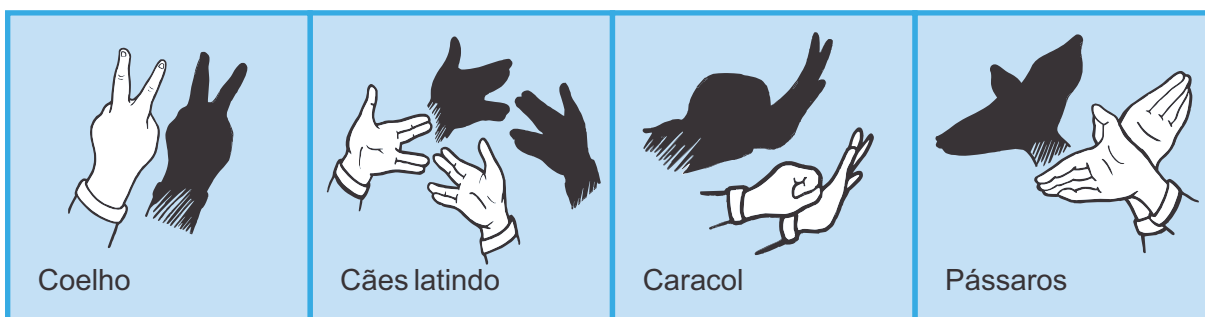
Atores (ou mímicos) atuam entre uma luz brilhante no fundo e um lençol entre si e a plateia. Seus movimentos devem estar perto da folha e o público verá sua sombra do outro lado. Brincadeiras com sombra dependem muito de movimentos definidos e exagerados, e o espaço deve ser preferencialmente escuro.

### Equipamentos necessários para o teatro de sombras

- Um ou dois lençóis brancos.
  - Corda para fixar os lençóis.
  - Pelo menos duas luminárias de mesa fortes (um projetor é ainda melhor).
  - Extensões longas são necessárias para colocar as luminárias no lugar correto.
- **Mímicas**  
Use o seu corpo para diferentes mímicas: fala e gestos; caindo, andando mancando, reclamando e delirando; chorando e triste, amarrando um nó, vestindo-se, dançando, marchando, e assim por diante. Toque uma música para estimular o movimento. Experimente fazer as ações de frente e de lado. Discutam juntos o que funciona melhor. Experimente colocar as luzes atrás dos atores.

Acessórios também podem ser usados para criar sombras, como peças de mobiliário ou formas recortadas (um inseto gigante, flor, árvore, sorvete gigante, e assim por diante). As formas podem ser presas em cabos de madeira ou terem apoio para ficar em pé. Se você usar alfinetes, partes do papelão serão capazes de se mover, por exemplo, a asa de um pássaro se move para cima e para baixo como se estivesse voando. Use acessórios de arame para fazer isso acontecer.

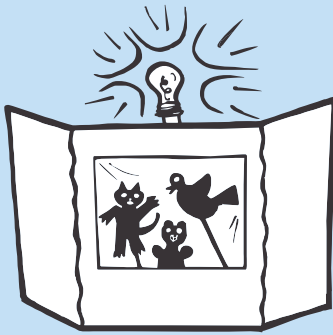
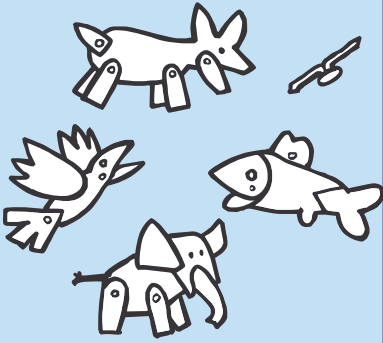
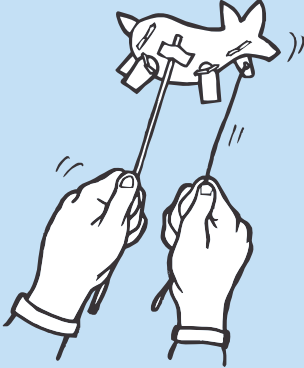
- **Drama e histórias por trás do lençol**  
Os atores fazem uso das coisas que aprenderam e preparam um esquete para atuar por trás do lençol. O segredo são luzes brilhantes por trás e atuação próxima ao lençol para obter uma imagem nítida ou uma sombra bem delineada.
- **Sombras com os dedos e mãos**  
Comece experimentando fazer sombras com os dedos e mãos para que todos entendam a ideia. Você também pode fazer sombras com as mãos em um quarto escuro com uma lanterna forte.



- **A caixa de teatro**

Experimente o teatro de sombra em um formato miniatura. Faça um teatro de caixa de papelão e incentive os participantes a criarem suas próprias histórias e personagens. Eles também podem atuar com base em histórias tradicionais ou contos de fadas.

Você também pode fazer um teatro de sombras de fantoches e trabalhar com os participantes para que façam seus próprios fantoches.

FAZENDO UM TEATRO DE SOMBRAS DE FANTOCHES		
		
<p>Use uma caixa de papelão e corte uma janela na frente. Cole papel vegetal ou um pedaço de pano esticado sobre a abertura do palco.</p> <p>Acenda uma lâmpada por trás da tela.</p>	<p>Corte formas de animais, pessoas, pássaros, objetos domésticos e assim por diante como adereços e personagens.</p> <p>Você poderia fazer um braço ou perna mover para cima e para baixo, anexando a parte móvel com um alfinete.</p>	<p>O fantoche é segurado com varas finas de bambu ou fios.</p> <p>Ligue um fio separado para todas as partes móveis (um pedaço de madeira para segurar e outro para a parte móvel).</p>

# Brincadeiras de faz-de-conta

# 19

## Fantasia

No próximo bazar que visitar, compre objetos e vestimentas que possam transportar as crianças para um outro mundo: chapéus, bonés, sapatos, jaquetas, grandes vestidos, vestidos de seda, joias antigas, botas, cintos! Pedacos de tecido de uma loja de costura ou de uma ponta de estoque de tecidos, podem ser amarrados ou presos em torno de pequenos corpos e servir para brincar com qualquer tema e inúmeras peças criativas.



## Conjuntos próprios para usar a imaginação

As crianças gostam de imitar e atuar de acordo com suas vidas. Incentive peças teatrais e contação de histórias, fornecendo adereços para estimular e aumentar a diversão delas. As ideias a seguir são compiladas da SPICE Brincar em *Inglês*.

- **SUPERMERCADO**

Tente criar um balcão e prateleiras para sua 'loja'. Mesas, cadeiras e um grande papelão são perfeitos; decore-os para mais divertimento.

**Materiais:** cestas e carrinhos de compra, caixa registradora de brinquedo (ou calculadora e teclado velhos), dinheiro de mentira, etiquetas de preços, cartões de plástico velhos, caixas reutilizáveis e caixas de papelão, pacotes vazios, garrafas de plástico, legumes de plástico e alimentos, fantasias para vestir-se como mãe, pai, ou lojista.

- **RESTAURANTE**

Itens do supermercado são perfeitos para o restaurante. Tenha a mente aberta e as crianças irão facilmente segui-lo, ou até mesmo comandar a brincadeira.

**Materiais:** copos de plástico ou de papel, reutilização bandejas de comida (limpas, claro!), talheres de plástico, mesas (caixas de supermercado com toalha de mesa), aventais. Misture um pouco de tinta na água, para imitar sucos e refrigerantes. (As crianças precisam entender que não são reais).

- **CASA**

Lençóis velhos e roupas são perfeitos para fazer casinhas. Use-os sob as escadas, prenda às paredes com ganchos ou sobre mesas e cadeiras. Faça uma entrada e permita que a criança crie o interior da casa, como sala, cozinha, camas, etc. Bonecos(as) podem interpretar outras crianças e animais de estimação quando a criança está sozinha, e elas podem escolher seus próprios papéis quando brincam em grupo.

**Materiais:** TVs, micro-ondas, fogões, mesas e móveis são facilmente criados a partir de caixas de papelão e podem ser perfeitos para a “casa”. Almofadas e bonecas podem ser transformadas em convidadas. Pratos reutilizáveis e talheres, panelas e frigideira, tigelas, copos, batedeiras, rolos, cortadores de biscoito, embalagens plásticas vazias, caixas de alimentos (como os do supermercado) e massinha de modelar.

Atividades culinárias com as crianças vão realmente ajudar. Os agentes do brincar podem fazer inversão de papéis para se divertirem.

- **HOSPITAL**

Especialistas em brincadeiras hospitalares frequentemente desempenham médicos e pacientes em brincadeiras com as crianças no hospital. Isso apoia a sua pré e pós recuperação. Cuidados com a saúde fazem parte do mundo da criança e é ótimo ter alguns itens, como ataduras, muletas velhas, e até mesmo fingir equipamentos médicos para a brincadeira. Você pode ter que fazer termômetros ou estetoscópios, mas as crianças serão capazes de usar a imaginação. Ursinhos e bonecas transformam-se em grandes pacientes (assim como os agentes do brincar!). Vestir roupas velhas de adultos funciona em todos os cenários, e roupas brancas para médicos é uma das favoritas. Você pode até mesmo prolongar a atividade ainda mais e ter um tema de múmia egípcia com as bandagens.



- **BANCO / ESCRITÓRIO / KIT ESCOLAR**

Bancários, professores, balconista ou gerentes também são favoritos das crianças. Faça um talão de cheques a partir do zero, ou um livro de contas, tenha uma calculadora e faça um computador de caixa de papelão ou embalagem de papel. Adapte um quadro negro para a escola.

**Materiais:** papel, lápis, giz de cera, um quadro negro, mesas e cadeiras. Pergunte a algumas empresas por estoque antigo de boletos de papel, livros e catálogos que podem ser reutilizados. Materiais reutilizáveis como caixas, tampas de garrafas, tubos e até mesmo um grampeador serão muito úteis.

- **Outras ideias para brincar mais**

Os melhores kits geralmente incluem muitas oportunidades e podem ser armazenados em conjunto na mesma caixa. Aqui estão mais algumas ideias:

- Construção: pá, tijolos, barro, ferramentas de pedreiro, corda, caixa de ferramentas (permita que crianças utilizem ferramentas reais, se possível).
- Camping: barraca, varas, saco de dormir, cozinhar coisas, vara de pesca, tocha.
- Cabelo e salão de beleza: escovas, cremes, unha postiça, fitas, xampu e água, toalhas.
- Escritório: computador antigo, papel, canetas, telefone antigo, pasta, selos, grampeador, perfurador, arquivos antigos, adesivos, cestas.
- Bombeiros: capacetes, roupa vermelha, tecido vermelho para capas, botas de borracha, corda, mangueira, baldes, cadeiras para um caminhão de bombeiros.



## “Dança com os Famosos”

Estas crianças são loucas pelo programa "Dança com os Famosos", uma competição de dança de salão que elas assistem na TV. Elas praticaram as suas danças durante muitos dias e depois organizaram a sua própria "Dança com os Famosos", apresentando o show aos pais da comunidade.

As crianças podem inspirar-se em músicas, observando eventos na vida real ou mesmo num programa de TV.

Estas crianças tiveram fantasias para dançar, espaço para os ensaios e acesso à música para a realização de seus sonhos de serem estrelas da dança!

# Músicas e instrumentos musicais

## 20

Crie instrumentos de percussão simples para acompanhar atividades de canto e dança. Desafie as crianças mais velhas a criar instrumentos com “escala” como xilofones ou flautas feitas de bambu, canos de PVC ou mesmo tubos de papelão. Reserve um tempo para criação de sons e ritmos, convidando até músicos talentosos para auxiliar a sua improvisação musical.

### Bateria (ou tambor)

A bateria é um instrumento musical tradicional e é feito com uma variedade de materiais naturais como pele de animais, e materiais fabricados como borracha e folhas de metal. Em muitas culturas tradicionais a bateria tem uma função simbólica e é comumente utilizada em cerimônias religiosas e culturais, como o carnaval. A bateria normalmente é tocada com as mãos, ou com uma ou duas baquetas.

#### O que você precisa

- Um objeto para servir de suporte (lata de metal, rolo de tecido, pote de cerâmica).
- Arames flexíveis e alicate.
- Uma câmara de ar de pneu.

#### Como fazer uma bateria

Corte a câmara de ar 5cm maior em diâmetro do que o suporte. Cubra o lado aberto do suporte com a borracha. Enrole o arame ao redor da borracha nas laterais do suporte e aperte firme para esticar a borracha. Enrole uma corda ou tecido e dê um nó firme com o arame para prender a borracha à moldura de modo a cobrir o arame. Certifique-se de que nenhuma ponta afiada do arame fique para fora.



As baquetas do tambor podem ser feitas com galhos secos de árvores ou cabos de vassouras velhas adaptadas ao tamanho.

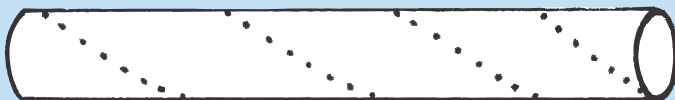
## Pau de chuva

O pau de chuva é um tubo comprido e oco, cheio de coisas pequenas como miçangas, feijões ou arroz. Ele tem pequenos pinos ou espetos organizados em um padrão espiral (veja ilustração abaixo). Quando o bastão é levantado, as pecinhas caem para a outra extremidade do tubo, fazendo um som parecido com o de chuva quando tocam os pinos internos.

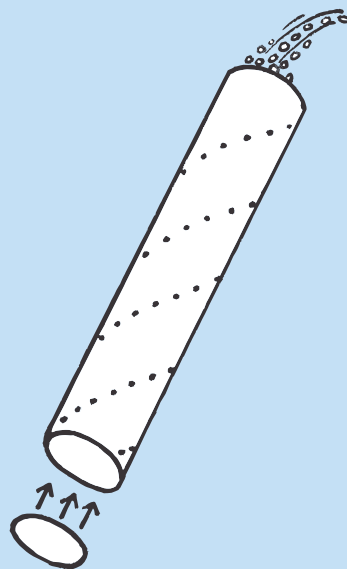
### O que você precisa

- Bambu ou tubo de papelão vazio (papel toalha, papel de embrulho, tecido, cartazes).
- Alfinetes (para tubos finos como papel toalha ou papel de embrulho); pregos (para tubos grossos – pregos devem ser mais curtos que o diâmetro do tubo); palitos de dente (especialmente para bambu).

### COMO FAZER UM PAU DE CHUVA



1. Insira alfinetes ou pregos nos lados do tubo seguindo um padrão espiral.
2. Cubra as cabeças dos pregos ou alfinetes com fita adesiva para mantê-los no lugar.
3. Feche uma extremidade passando fita adesiva em um pedaço circular de papelão.
4. Despeje as peças para o preenchimento (para sons diferentes, tente ingredientes diferentes como arroz, miçangas, feijões, milho de pipoca).
5. Feche a outra extremidade do tubo com um pedaço de papelão cortado no tamanho da abertura.
6. Enfeite o lado de fora do tubo com fita adesiva colorida, tecido, canetinhas, tintas ou papel marchê.



## Instrumentos feitos de materiais reciclados

- **Tambor de lata**

Um tambor de lata soa melhor se o seu fundo for amassado de forma côncava. Use um tecido e martelo para fazer isto. Use uma colher de pau para fazer sons diferentes: raspar nas laterais, bater de leve na tampa de plástico, bater o fundo nas extremidades e no centro.



- **Chocalhos**

Use tampas de garrafas e anéis de latinhas para fazer uma variedade de chocalhos. Enfeite-os em uma atividade separada. Você também pode usar garrafas plásticas, latas de alumínio com sementes e pedrinhas como chocalhos. Duas tampas de embalagem de desodorante podem ser utilizadas. Mergulhe o plástico em água fervente para torná-lo moldável.



- **Chocalho de papel marchê**

Este chocalho é feito com muitas tiras de jornal mergulhadas em cola (cola diluída de madeira ou branca) e moldadas em volta de um balão. Após secar e endurecer, o balão é estourado.



Serragem, arroz ou pedrinhas são acrescentadas e um bastão preso no buraco para fechá-lo e servir de suporte. Outra camada de tiras de papel com cola é adicionada para fortalecer e garantir que o bastão fique parado. Quando a cola secar, decore o chocalho com pintura.

- **Xilofone de garrafa**

Junte garrafas e encha-as com água em quantidades diferentes. Peça a ajuda para um músico para “afiná-las”. Faça som com uma colher. Use gotas de corante para pintar os sons diferentes (ou reutilize água para atividades de pintura).



## Instrumentos da natureza

Use os recursos naturais da mata para fazer instrumentos indígenas bonitos.

Lembre-se sempre de usar os recursos naturais de forma sustentável - não destruir árvores e plantas desnecessariamente.





## Fazendo música juntos

Antes que uma tropa de músicos e seus instrumentos comecem a batucar estrondosamente, pense sobre a música que você gostaria de fazer.

Primeiramente, escute o que cada instrumento pode fazer. Imagine com quais sons cada instrumento se parece – o vento, o mar, o trovão? Imagine os instrumentos conversando: calmamente, nervosamente, empolgados? Experimente o tambor de lata e teste os diferentes sons. Teste como cada chocalho soa.

Permita que diferentes instrumentos soem como eles mesmos. Introduza um ritmo que todos acompanhem. Tente uma música popular e uma batida ritmada para acompanhar. Algumas vezes use todos os instrumentos ao mesmo tempo, em outras separe alguns para perceber a variedade de sons.

Você pode dividir as crianças em times musicais para encontrar sua própria música e acompanhar os sons, e então apresentar para os outros. Sempre tenha instrumentos suficientes para que todos tenham um.

Tenha-os disponíveis para uso regular. Always have enough instruments for everyone to have one. Have them available for regular use.

# Fazendo seu próprio brinquedo

# 21

Para muitas das crianças no Brasil, lojas de brinquedos podem ser inacessíveis. Esse capítulo encoraja adultos e crianças a trabalharem juntos para criarem seus próprios brinquedos especiais, amados e expressivos.

Muitos dos famosos criadores de brinquedos que encorajam as crianças a construírem seus próprios brinquedos sugerem que devemos “dar ferramentas, não brinquedos”. Devemos preparar os espaços de trabalho onde as crianças possam inventar e experimentar para fazer suas próprias construções de brinquedos, com o auxílio e treinamento de adultos. Dessa forma, dois valores são criados: fazer e ter.

Para mais ideias, consulte os sites:

<http://atelierdebrinquedos.com>

<http://www.acasadasideias.com.br>

## Bolas

- **Bolas de materiais naturais e bolas de papel**  
Corte as pernas de meias-calças. Encha-as com grama seca até o tamanho de bola desejado e dê um nó para ficar firme. Dobre o que sobrou para deixar a bola mais forte e amarre de novo.
- **Bolas de elástico**  
Junte fitas elásticas amarrando-as em uma corda grande. Enrole a corda em forma de bola até ficar do tamanho desejado.
- **Bolas de plástico**  
Molde pedaços de qualquer plástico no formato de uma bola. Prenda a bola com fita adesiva. Continue colocando plástico na bola e prendendo com fita adesiva até o tamanho desejado ser atingido.



- **Bola macia**

Você vai precisar de 12 formas de pentágono de papel (use a forma de pentágono nas “auto formas” de um computador e aumente para o tamanho que for usar). Tenha cuidado para não distorcer a forma e cortar errado. Corte 12 pentágonos de tecido, 1cm mais largo do que o papel. Alinhe o tecido firme e precisamente ao redor dos pentágonos de papel.

Costure os topos juntos até que formem uma bola. Preencha com meias-calças velhas ou fibras vegetais. Você pode por um sino ou chocalho com preenchimentos diferentes para “pesos” diferentes.

- **Bolas para malabarismo**

Você precisa de três ou quatro balões novos (não usados) e arroz. Remova as partes do balão usadas para assoprar e encher. Preencha um balão com um punhado de arroz até que esteja no tamanho de bolas de malabarismo pequenas, e então, estique o balão ao redor do arroz. Use mais balões para segurar o arroz com as camadas de balão esticado. Agora você tem bolas de malabarismo perfeitas.

## Bonecas Moving Hearts: "do meu coração para o seu"

O projeto Moving Hearts começou como resultado de discussões com os alunos sobre o direito à saúde. Sérios assuntos de saúde que afetam os adolescentes, como drogas, HIV e gravidez na adolescência, também foram discutidos, já que estes são assuntos que os alunos lidam no dia-dia em suas comunidades. Os alunos concluíram que ter um corpo saudável era um privilégio que supunha uma responsabilidade pessoal de cuidar e não abusar do seu próprio corpo.

Para lembrá-los de sua própria saúde e das necessidades das crianças com problemas de saúde, os



alunos do 9o ano das escolas High School Cedar, Oaklands High School e South Peninsular High School foram cada um encarregados de fazerem uma boneca para serem dadas a uma criança que estava doente ou tinha algum tipo de deficiência. A boneca deveria ser pequena de modo que a criança pudesse segurá-la em suas mãos. Usando retalhos, os alunos criaram o que ficou conhecido como as suas "Bonecas Moving Hearts".

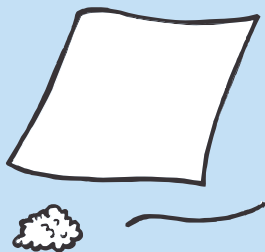
Durante o processo criativo os alunos foram orientados a focar no que eles queriam dizer para a criança que iria receber a boneca. Estas mensagens pessoais foram anexadas às bonecas. Para mais informações sobre o projeto Bonecas Moving Hearts, entre em contato com Liesl Hartman do Centro de Artes Frank Joubert, Cidade do Cabo, África do Sul ([www.frankjoubertartcentre.co.za](http://www.frankjoubertartcentre.co.za))



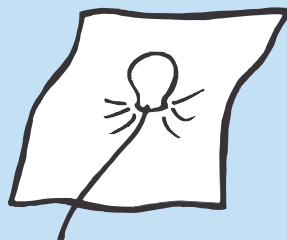
(Acima): O aluno que fez a boneca da explicações sobre o projeto aos visitantes na Galeria de Arte Iziko, onde as bonecas foram exibidas. (Abaixo): Algumas das Bonecas Moving Hearts.



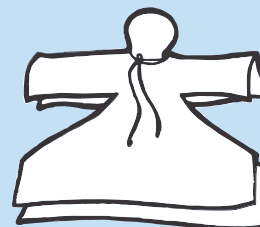
## COMO FAZER UMA BONECA



1. Comece com um pedaço quadrado de tecido, algum material para preenchimento e um pedaço de lã ou barbante.



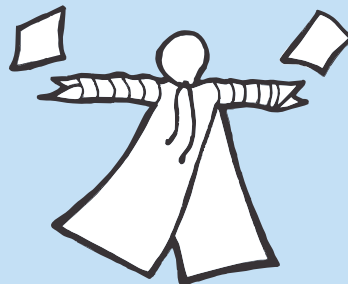
2. Pressione o centro do tecido e preencha-o para fazer uma cabeça. Amarre com lã ou barbante.



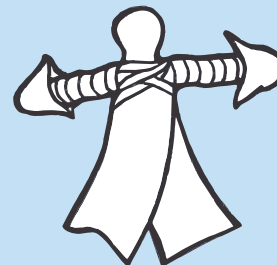
3. Corte as laterais do tecido para formar os braços.



4. Use tiras de tecido para começar a apertar os braços.



5. Use pedaços pequenos de tecido para fechar os braços corretamente. Assim fará as "mãos" da boneca.



6. Amarre as "mãos" com lã ou barbante. Aperte a barriga para fortalecer as articulações.



7. Aperte o corpo e pernas com tiras de tecido. Cubra os "pés" da mesma forma que você fez as "mãos". Costure as partes soltas de barbante e tecido para que nada fique pendurado.



8. Costure cabelo e rosto na boneca. Se o tecido usado for colorido, roupas não serão necessárias, mas elas acrescentam um toque mais pessoal.



9. Faça um coração e costure-o em algum lugar nas roupas ou no corpo da boneca. Escreva uma mensagem para a criança que receberá a boneca. Anexe-a com uma etiqueta no braço ou perna da boneca.

## Cabanas

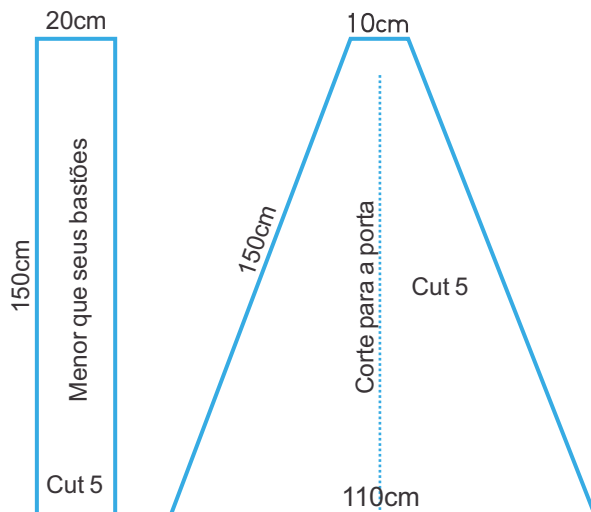
Imagine um playground cheio de barracas coloridas e uma grande brincadeira de acampamento ou de “casinha”.

### O que você precisa

- Bastões: encontre cinco bastões de 200cm de comprimento. Limpe-os para fazer os mastros da barraca.
- Tecido: use pedaços de tecidos velhos, como lençóis, e encontre material para cobrir cinco triângulos e cinco retângulos.
- Use o padrão abaixo para medir exatamente os materiais que irá precisar.

### Como fazer

- Corte cinco triângulos (para as laterais das barracas) e cinco retângulos (para os mastros das barracas).
- Faça bainhas nas duas extremidades.
- Corte três quartos de baixo para cima no centro de um triângulo para criar uma abertura para a “porta”.
- Prenda a abertura com viés ou tecido.
- Dobre as peças retangulares ao meio. Costure cada retângulo dobrado entre dois triângulos para formar uma “bolsa” para o mastro da barraca. Costure todas as peças desta forma.
- Ponha os mastros nas “bolsas”, prenda o topo e a base com tachinhas ou rebites.
- Monte a barraca equilibrando bastões uns sobre os outros no topo, ou segure os mastros com um pedaço extra de corda. Insira os bastões na base.
- A abertura da frente pode precisar de um pedaço de fita para manter os bastões separados na distância correta.



## Construções com caixas de papelão

Caixas de papelão podem ser cortadas para formar muitas coisas diferentes. Tente fazer uma casa, uma cabana, um carro, um barco, uma garagem. Corte pedaços de papelão com um estilete para adequar ao formato do seu desenho. Dobre e molde para fazer seu projeto. Cole as peças com fita crepe.

A “construção” pode ficar bem forte se você cobri-la com tiras de jornal mergulhadas em cola (cola de papel de parede, cola de madeira levemente diluída, cola branca ou mesmo cola de farinha e água). Alise as bordas e, se necessário, faça uma segunda camada. Permita que seque bem e então pinte e enfeite. O brilho de verniz dará um toque final excelente.



*Crianças de Elsie Mtshali Combined School em Greytown construíram casas de caixas de papelão. Cada casa é única e reflete os lares e ambientes que eles conhecem. Imagine outros objetos que podem ser feitos para acompanhar as casas, e um jogo que pode acontecer em uma cidade, com pessoas, em uma comunidade...*

## Pebolim

Use caixotes de madeira (tente as feiras de rua, por exemplo, para conseguir um) para criar um jogo de futebol de mesa. Você pode também tentar usar uma caixa de papelão reforçada. Faça buracos nas laterais e insira bastões grossos. Pregue “jogadores de futebol” feitos de tocos de madeira. Os times podem ficar coloridos se mergulhados em corante de comida.



## Celebrando a construção local de brinquedos

Considere materiais como arame, latas, caixas, rodas velhas, tubos, garrafas e muitos outros para serem usados de maneira criativa na confecção de brinquedos. Conheça criadores de brinquedos locais e os convide para participar de seu projeto ensinando ou promovendo o seu trabalho.

Por que não trabalhar com escolas locais e a comunidade para fazer um projeto sobre “Brinquedos do nosso passado”, construindo estes brinquedos?



## Projeto Voluntários Brincantes

O casal Michela Van Doornik Christo e Rodrigo Libânio Christo formam o Projeto 'Voluntários Brincantes' e acumularam nos últimos 35 anos amplíssima experiência referente ao universo do brincar, à sistematização de brincadeiras tradicionais e à construção de brinquedos a partir de materiais reciclados. Diversos vídeos sobre as atividades brincantes de Michela e de Rodrigo também podem ser encontrados no link:

<http://www.youtube.com/user/rodrigolibaniox?feature=watch>.

Para saber mais, entre em contato: [voluntariosbrincantes@hotmail.com](mailto:voluntariosbrincantes@hotmail.com).

# Atividades artísticas e criativas

A visão de uma criança é global - ela leva em consideração o conjunto, explorando-o plenamente através de todos os sentidos e definindo-o através de impulsos criativos. Esta exploração e desenvolvimento criativo são absolutamente essenciais para a compreensão que as crianças têm do seu mundo e como se relacionam com ele, o que influencia o seu senso de lugar próprio e definitivo no mundo.

Fazendo e aprendendo com as artes é uma forma única de experiência, que não pode ser iniciada de outro jeito.

Toda criança tem o potencial para ser criativa, original, espontânea e inovadora - cada criança é um explorador e só precisa de um ambiente estimulante que lhes permita expressar livremente os sentimentos, as experiências e uma compreensão da vida. A criatividade das crianças precisa ser alimentada e desenvolvida desde cedo para que ela possa continuar a crescer ao longo de suas vidas.

Criar imagens não é apenas não-verbal, é também pré-verbal.

## Desenho e contação de histórias

### O que é desenhar?

O desenho é o ato de fazer marcas sobre uma superfície usando linha, tom e textura. Crianças desenharam para expressar seus sentimentos, contar histórias e comunicar suas ideias aos outros. Elas podem inventar símbolos onde saibam apenas o significado e representam sua realidade. As crianças devem sempre ser encorajadas a falar sobre sua obra e não serem desanimadas ou julgadas por padrões adultos.

### Sobre a contação de histórias

Contar histórias é tão antigo quanto a humanidade. Desde os primeiros anos, tem sido a forma de entreter, educar e transmitir a história, as tradições, os eventos importantes e lendas de uma geração para a seguinte. Histórias permitem que as pessoas relaxem e, por um momento, entrem em um outro mundo para tornar-se parte de um outro lugar, tempo ou evento. Este é o lugar onde a nossa imaginação é estimulada e se torna ativa.

Há muitas maneiras diferentes de usar histórias para estimular as ideias das crianças e o pensamento criativo.

### O que você precisa

- Uma história adequada onde as crianças possam relacioná-la com as suas experiências.
- Objetos reais ou imagens para introduzir ou para serem usados durante a história.
- Materiais de desenho (como papel, pincéis, lápis de cera ou pastéis, tinta).

### Introdução antes de contar a história

Isso pode ser feito com uma ou mais das seguintes atividades relacionadas à história, como o uso de rimas e canções que se conectam ao tema da história, batendo palmas ou fazendo jogos e músicas.

Use imagens, objetos reais ou tenha um tema para introduzir itens novos ou incomuns, que serão mencionados na história.

### Conte a história

Algumas histórias são mais bem contadas junto com as crianças ou quando as crianças participam da atividade ativamente.



### No final da história

Dê um tempo para que as crianças reflitam sobre o que ouviram e aprenderam. Compartilhe ideias usando perguntas abertas que as estimule a dar respostas com frases completas e pensar em soluções para os problemas. Evite que as crianças repitam toda a história, desse modo pode ficar cansativo para outras crianças. Incentive-as a compartilhar seus sentimentos sobre a história que ouviram.

### Desenho

Tenha material de desenho definido para as crianças e convide-as a desenhar qualquer imagem sobre a história. Sempre incentive as crianças a desenhar livremente, sem consciência de si mesmas, para experimentar e explorar os estímulos provocados pela história.

## Impressão

### O que é impressão?

A impressão é a transferência de um desenho, padrão ou imagem a partir de uma superfície para outra superfície, por uma variedade de técnicas. Isto significa que algumas partes da superfície são cobertas com tinta ou podem ser texturizadas, e outras partes são deixadas em branco. As crianças podem desfrutar da magia do processo de impressão. Diferentes culturas expressam os padrões, desenhos e símbolos que têm significado em suas vidas com técnicas diversas.

Antes da impressão, fale sobre cores e formas com



as crianças. Permita-lhes brincar com diferentes formas de aplicação de tinta com objetos diferentes para obter impressões divertidas.

### **Como fazer uma almofada para impressão**

Coloque um pequeno pedaço de esponja, algodão ou uma almofada de tecido de algodão pré-lavado em um prato pequeno. Misture tinta em pó com um pouco de água até ficar cremoso. Despeje várias colheres de tinta sobre a esponja. Isso ajuda o objeto a coletar o mínimo de tinta e dá uma impressão mais clara.

Deposite uma camada de jornal sob o papel a ser impresso para dar uma impressão melhor.

### **Impressão com objetos encontrados**

Encontre objetos de impressão em relevo (bobinas de algodão, rolhas, peças, pneus velhos, solas de sapato de borracha, botões, tampas de garrafa, madeira, formas de papelão, tampas, saco plástico amassado com elástico para prendê-lo, rodas de brinquedos quebrados). Mostre às crianças como usar o bloco de impressão pressionando um objeto sobre o bloco e, em seguida, passando para o papel ou tecido.

### **Impressão com esponjas**

Você vai precisar de esponjas de diferentes formas e tamanhos. Mergulhe as esponjas nas almofadas para impressão e passe para o papel, carimbando-o.

### **Impressões de tinta e giz de lousa**

Corte ou rasgue formas de papelão ou papel cartão. Passe o giz de lousa em torno da borda do cartão e coloque no papel. Pressione a forma e esfregue suavemente no papel, que puxará a cor do entorno da forma. Levante cuidadosamente e repita o processo. O mesmo efeito pode ser conseguido através de um dedo mergulhado em tinta ou em pó seco e esfregado em torno da borda da forma.

Para mais informações, consulte o site:

<http://prosalunos.blogspot.com.br/2012/06/tecnicas-de-impressao.html>

## **Fazendo máscaras**

As máscaras têm sido tradicionalmente usadas em muitas sociedades. Durante séculos, as pessoas no Brasil e em muitas das culturas que vieram para o cá, como a africana, europeia, asiática e de outros países das Américas, têm usado máscaras em rituais e cerimônias para expressar mitos, ensinar lições de moral, resolver os problemas da comunidade e festejar. As máscaras são geralmente usadas com o traje completo em danças ou peças teatrais, acompanhadas por música e canto. Muitas vezes elas são desfiguradas para enfatizar expressões de sentimentos fortes. As máscaras podem nos dizer muito sobre as pessoas que as usam e sobre sua sociedade.



### O que você precisa

- Bases para máscaras (caixas de papelão, sacos de papel).
- Cola resistente.
- Tesoura ou estilete.
- Arame.
- Fita adesiva.
- Grampeador.
- Barbante.
- Alicates e / ou cortadores de fio.
- Retalhos (tais como lã, pedaços de tecido, pequenas caixas de papelão de todas as formas, rolas, botões, recipientes de isopor, peças de espuma, penas, pedaços de couro, tubos, produtos de limpeza, palitos, papel brilhante, sacolas de supermercado, papel alumínio, pedaços de algodão, esponja, rolos de papel higiênico, rolos de papel toalha, meias velhas, tampas de garrafas).
- Gliter para dar o brilho.

Antes de fazer as máscaras, faça alguns jogos para estimular a imaginação das crianças e criar a consciência dos detalhes faciais. Mostre às crianças alguns exemplos de máscaras. Se possível, leve-as aos museu ou galerias de arte para que vejam máscaras reais. Você também pode encontrar fotografias de máscaras em um livro sobre arte. Converse sobre as máscaras. Por que elas foram feitas? Como elas foram usadas? Mantenha a sua explicação curta e simples.

## Pintura a dedo

### O que é pintura a dedo?

É um tipo de pintura destinada a ser aplicada com os dedos. Pintura a dedo tem benefícios terapêuticos e é uma atividade divertida para adultos e crianças.

### O que você precisa

- 1 xícara de farinha de milho (maizena).
- Chaleira cheia de água fervente.
- Alimentos coloridos, corantes alimentares ou tinta em pó atóxica.

### Como fazer pintura a dedo

Misture farinha de milho com água fria para formar uma pasta (como se fosse fazer um creme). Adicione algumas gotas de corante alimentar ou de tinta em pó na pasta. Despeje a água fervente, mexendo até que a farinha de milho "cozinhe" e se torne espessa. Se a farinha de milho não engrossar, você pode colocá-la no micro-ondas por um minuto ou dois, ou pode cozinhá-la levando a panela ao fogo. Deixe a pasta esfriar. Coloque-a diretamente sobre uma mesa ou uma folha de plástico no chão.





**Atividades**

As crianças utilizarão as duas mãos para espalhar a pintura a dedo e para fazer formas e desenhos. Estique grandes folhas de papel kraft para a atividade. Mexa delicadamente no papel e as amostras aparecerão.

Quando a maior parte da pintura a dedo secar, as crianças podem fazer novas formas de pintura novamente.





# Parte 3

## Facilitando o brincar

**O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:  
brincar, praticar esportes e divertir-se.**

Parágrafo IV do Artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA

# 23 Adultos como facilitadores do brincar

Possibilitar o brincar como um direito para as crianças é uma ação necessária, que produz vida. Direitos tornam-se uma realidade quando alguém assume a responsabilidade por eles. O ambiente necessário para o brincar seguro e estimulante, onde as crianças possam brincar espontaneamente, na maioria das vezes, depende da ação consciente dos adultos. Como "facilitadores do brincar", os adultos têm um papel importante a desempenhar na superação dos desafios que podem se tornar barreiras para o brincar das crianças.

**Desafio 1: As crianças brincam em condições de poluição e superlotação, onde o movimento é limitado ou inibido e as situações são inseguras, social e fisicamente.**

A primeira responsabilidade de todos os adultos preocupados com o brincar é ter a certeza de que as crianças têm espaços seguros e estimulantes para a brincadeira. As mãos devem sujar-se! Os parques e espaços para brincar no Brasil estão, muitas vezes, mal conservados e em mau estado. Alguém tem que se mobilizar para providenciar o conserto e a limpeza desses lugares e todos precisamos ir além do pensamento de que “este trabalho não é meu”.

As comunidades precisam trabalhar em conjunto com o município. Diferentes atores, de todos os níveis da sociedade, incluindo governos e empresas terão de ser impulsionados para obter recursos para o brincar e a recreação. Precisamos participar de campanhas ou trabalhar juntos com aqueles que têm o poder de promover a mudança e oferecer oportunidades para o brincar.

**Desafio 2: O brincar geralmente reflete a sociedade onde as crianças vivem**

Se a família é violenta e desigual no que diz respeito a gêneros e exclusão das minorias, o brincar das crianças vai refletir isso. Adultos precisam ser capazes de resolver esses problemas e aproveitar as oportunidades de brincar para promover um comportamento sociável e a cooperação mútua.



**“Nós não paramos de brincar porque envelhecemos; nós envelhecemos porque paramos de brincar.”**

George Bernard Shaw

A responsabilidade dos adultos que facilitam o brincar é a de ajudar as crianças a refletir sobre o que é “justo” e a entrar em um acordo sobre o Código de Conduta baseado no direito delas e, em seguida, experimentar o valor desse mesmo código, na prática.

### Desafio 3: A falta de adultos voluntários

Grupos e programas infantis sofrem porque, muitas vezes, há falta de voluntários adultos. Os adultos têm o poder e os recursos para fazer com que as possibilidades construtivas do brincar aconteçam em todas as idades, desde o bebê no berço até o brincar informal da fase pré-escolar, passando pelos esportes e as atividades de lazer do adolescente.

A responsabilidade do adulto é a de se envolver e apoiar programas voltados ao brincar. Os agentes do brincar e os seus defensores precisam de capacitação. Crianças muito agitadas podem ser bem intimidadoras, mas, assim como provam algumas das histórias neste capítulo, confiança e habilidades de liderança podem ser desenvolvidas e há grande satisfação ao se envolver com o brincar.

No Brasil, também precisamos estar cientes do brincar entre as diferentes culturas: povos indígenas, populações urbanas, rurais, ribeirinhas e outras, não apenas para identificar os diversos tipos de jogos e brincadeiras, mas para entender as relações entre adultos e crianças, ao brincar. As circunstâncias da vida estão mudando com a urbanização, competindo com novas atividades de lazer e recreação, além da falta de segurança para as crianças brincarem sozinhas. Práticas tradicionais e culturais precisam ser entendidas, mas novas práticas também precisam ser consideradas para que possamos garantir a oferta do brincar para as crianças num Brasil desafiador e em constante mudança.

Na Parte 3 deste manual estão incluídos: exercícios para motivar os adultos a reconhecerem a importância do brincar enquanto relembram sua própria infância; orientações sobre como desenvolver habilidades em grupo, como agente do brincar; histórias para ilustrar o que as empresas podem fazer para promover o brincar; ideias sobre como ser um "ativista do brincar".



*Os adultos podem facilitar o brincar, prestando atenção nas crianças, dando suporte e acompanhando-as enquanto elas desenvolvem habilidades para brincar. Quando os adultos expõem as crianças a novas ideias, desenvolvendo atividades com elas, as crianças se tornam mais confiantes e capazes de desenvolver diversos interesses.*

## Agentes do Brincar

Fundada em 1997, a IPA Brasil - Associação Brasileira pelo Direito de Brincar, é filiada à IPA internacional, existente em mais de 50 países com a missão de “proteger, preservar e promover o direito de crianças e jovens, de ter acesso às atividades lúdicas e culturais”, segundo o Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança - ONU.

Apesar da importância do brincar em cada aspecto da vida das crianças, ainda há pouco conhecimento por parte de pais, profissionais, gestores públicos e legisladores sobre o impacto do brincar no desenvolvimento infantil, o que impede que sejam oferecidas maiores oportunidades para as crianças brincarem. Por essa razão, desde 2003, a IPA Brasil investe na capacitação de diferentes atores para que utilizem o brincar e as atividades culturais, como instrumento de desenvolvimento humano e social.

Criou a figura do Agente do Brincar, como uma versão brasileira adaptada do Playworker, profissão já existente em muitos países. Responsável pela sistematização da capacitação dos Agentes do Brincar, vem oferecendo às pessoas de todas as idades e capacidades, informações e vivências para que desenvolvam atividades lúdicas e culturais qualificadas e promovam a defesa do direito de crianças e adolescentes ao lazer, ao esporte e às atividades culturais, segundo o Artigo 31 do ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente). Em 2013, em parceria com a ONG alemã terre des hommes - programa O Direito de Brincar e a Secretaria da Justiça e Defesa de Cidadania de São Paulo, a IPA Brasil implantou o Centro Ludens, especializado na capacitação continuada de Agentes do Brincar, para grupos de pessoas interessadas, sejam elas voluntárias, profissionais, pais ou familiares.

Para maiores informações acesse: [www.ipadireitodebrincar.org.br](http://www.ipadireitodebrincar.org.br)



# 24

## Relembrando o brincar

Neste capítulo compartilharemos um exercício utilizado para motivar jovens e adultos a se tornarem “ativistas do brincar”. Os adultos participam desenhando e/ou contando histórias sobre suas formas preferidas de brincar. As histórias e os desenhos são divididos com outros e estes são encorajados a refletir sobre elas. Geralmente, durante a reflexão, alguém perguntará se as crianças de hoje em dia possuem as mesmas oportunidades para brincar e podem até especular sobre o que acontecerá com as crianças, se elas não obtiverem as mesmas oportunidades de brincar e descobrir.

Como resultado deste exercício, as pessoas se tornam energizadas, entusiasmadas e animadas com o brincar.

### Memórias favoritas do brincar na infância

#### **Passo 1: Jogo de bater palmas**

Escolha uma música e sente-se em frente ao seu parceiro. Experimentem esta sequência juntos: bata palmas; com sua mão direita, bata na mão direita do outro; bata palmas novamente; em seguida, com sua mão esquerda, bata na mão esquerda de outro; bata palmas; depois, batam ambas as mãos um do outro; comecem de novo. Repitam algumas vezes. A velocidade das palmas e a música aumentam gradualmente. As crianças geralmente desenvolvem padrões complicados e podem cantar ou recitar versos lembrados ou, então, criar novas músicas ou poemas enquanto batem as mãos.

Antes de ir ao passo dois, discuta brevemente quais habilidades foram desenvolvidas neste jogo. Por exemplo: coordenação entre olhos e mãos, memória das sequências, concentração, continuar enquanto a velocidade aumenta, trabalhar em grupo, concordar com a sequência, e assim por diante.

#### **Passo 2: Exercício de imaginação**

Solicite aos participantes que fechem seus olhos, relaxem e imaginem a si mesmos brincando em uma situação em que se divertiam na infância. Onde você está? Quem estava com você? O que estavam fazendo? O que era bom em relação ao brincar? Alguns participantes podem querer desenhar sua memória favorita.

#### **Passo 3: Compartilhar**

Convide cada participante a compartilhar a memória do seu jeito favorito de brincar na infância. Até mesmo

o mediador da brincadeira deve compartilhar do que mais gostava enquanto brincava, com quem brincava, o que aprendeu com isso e como se beneficiara com a brincadeira.

#### **Passo 4: Discussão**

Quais são os tópicos comuns em cada memória? Você acha que as crianças de hoje em dia possuem as mesmas oportunidades para brincar? Como isso é diferente para elas? Como as oportunidades rurais são diferentes das urbanas? Quais as implicações para nós como agentes do brincar?

As respostas variam, mas a maioria dos adultos relata lembranças de um brincar criativo, somente com acessórios improvisados ou brinquedos feitos em casa. Também se sentiam mais seguros enquanto brincavam, mesmo sem a supervisão de um adulto.

Discuta a relevância dessas memórias para o planejamento do brincar hoje em dia.

#### **Passo 5: Planejar e brincar**

Utilizando o resultado da discussão, convide os grupos de adultos para planejar e brincar com os jogos de suas memórias. O compartilhamento das experiências destes grupos demonstrará que a diversão nestas atividades ainda existe e irá encorajá-los a confiar nos adultos que facilitam o brincar.

# 25

## Defesa do brincar

Este capítulo incentiva a todos os interessados a serem defensores e ativistas do direito da criança de brincar. Antes de tudo, precisam ser coletadas informações sobre a importância deste direito, não só para o desenvolvimento da criança, mas também para agir sobre algumas problemáticas da nossa sociedade. Os gestores das atividades de esporte, lazer e cultura devem estar convencidos de que o brincar "comum" também precisa de planejamento e recursos.

Nossa causa comum para defesa é o brincar. Diferentes grupos, em momentos diferentes, requerem ações diversificadas. Uma causa geral pode precisar ser dividida em ações factíveis menores. Por exemplo, defender que jogos tradicionais sejam jogados em escolas locais, vai exigir ações diferentes da campanha que tenha como objetivo implantar um parque infantil em uma cidade do interior.

### Palavras-chave no brincar

- Brincar é um direito que tem início no nascimento da criança. O Brasil ratificou a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (UNCDC), que inclui o Artigo 31 sobre o direito de brincar.
- Brincar possui diversos objetivos e é vital para o desenvolvimento da criança.
- O conhecimento de uma gama de brincadeiras é essencial para as diversas necessidades, idades e estágios de desenvolvimento das crianças.
- Brincar é essencial para uma sociedade saudável.
- As crianças precisam brincar todos os dias.
- As crianças conduzem o brincar, mas frequentemente, precisam de suporte dos adultos.
- Incluir as crianças nas ações pelo direito de brincar as conscientiza sobre a sua defesa.
- Brincar não deve custar caro.
- Brincar deve ser seguro. Não deve ferir sentimentos, corpos e relacionamentos.
- Brincar deve ser justo e, quando os problemas surgirem, a justiça deve reinar. Os adultos têm um papel chave na mediação de conflitos e na socialização que melhor se adequem à idade das crianças e a seu estágio de desenvolvimento.
- Faça com que os adultos brinquem e estes se tornarão defensores do direito de brincar das crianças.

#### **Cada um de nós pode contribuir para tornar realidade o direito de brincar das crianças**

- Em casa, melhore as oportunidades, qualidades e adequações das experiências do brincar dos seus próprios filhos.

- No trabalho com a comunidade e a família, crie áreas de lazer seguras e com a supervisão de um adulto.
- Assegure-se de que o seu local de trabalho tenha um espaço para crianças que possam precisar de atenção ou que estejam acompanhando os adultos, que utilizarão seus serviços. Garanta que haja uma gama de atividades para crianças de diferentes idades e habilidades.
- Se você trabalha para a comunidade ou com agentes comunitários, pense em incluir jogos e brinquedos móveis, como parte do equipamento.
- Incentive outros a incluir espaços e programas para brincar em áreas de prestação de serviços, como: hospitais, clínicas, escritórios de assistência social, e assim por diante.
- Brinquedoteca – comece ou junte-se a uma.
- Aprenda e ensine mais sobre a evolução da criança, tornando o brincar apropriado para diferentes idades e estágios de desenvolvimento.
- Aprenda, compartilhe e apoie jogos tradicionais.
- Incentive programas de extensão universitária nas escolas, sobre o brincar.
- Brinque em parques infantis nas escolas – monitore a qualidade destes espaços e exija o melhor dos gestores públicos.
- Insista em lugares decentes e seguros para o brincar das crianças, através dos Planos Municipais.



## Ideias para advocacy

1. Descubra os vários aspectos da situação que queira mudar, incluindo identificar os responsáveis pela tomada de decisões e pela execução de ações que possam trazer esta mudança.
2. Escolha um problema que tenha metas atingíveis.
3. Busque parceiros e reúna os recursos necessários.
4. Sensibilize a opinião pública e busque apoio de outros.
5. Convença e obtenha o comprometimento dos legisladores e gestores públicos, pressionando-os por uma solução.
6. Busque um espiral de ações: planeje-faça-reveja; depois, recomece a planejar a próxima ação com base no que já foi feito.



Algumas ideias para a defesa e algumas dicas para o que pode funcionar em vários níveis da sociedade estão listadas na tabela da página ao lado. Estas são apenas algumas para você pensar.

Uma vez que a estratégia de advocacy comece, muitos outros problemas surgem, assim como novas formas de lidar com eles.

*As comunidades devem reagir em relação aos espaços para brincar que estão quebrados e sem uso. Deve definir quem é o responsável por consertar os brinquedos, destacar que recursos devem ser abandonados por não terem condições de uso pelas crianças.*

Os sites a seguir oferecem ideias desafiadoras para um ambiente “amigo do brincar”:

[www.ipadireitodebrincar.org.br](http://www.ipadireitodebrincar.org.br) - A IPA Brasil - Associação Brasileira pelo Direito de Brincar é uma OSCIP (Organização da Sociedade Civil de Interesse Público)

[www.redebrincar.org.br](http://www.redebrincar.org.br)  
[www.kaboom.org](http://www.kaboom.org)

[www.playengland.org.uk](http://www.playengland.org.uk)

[www.letsplay.org](http://www.letsplay.org)

## Indicadores para uma comunidade “amiga do brincar”

A organização Play Scotland foi criada pelo governo da Escócia para disseminar a importância do brincar no desenvolvimento de crianças e jovens. Como parte das suas ações desenvolveu uma série de indicadores que demonstram o quanto uma comunidade é “amiga do brincar”. São eles:

- 1) Quantidade de tempo que crianças e jovens passam brincando fora de casa;
- 2) Nível de satisfação de crianças e jovens com os espaços para brincar e as oportunidades de brincar fora de casa;
- 3) Qualidade dos espaços locais e as oportunidades para brincar que eles oferecem;
- 4) Acessibilidade a todos os tipos de espaços para brincar, com o apoio dos gestores locais;
- 5) Oferta suficiente, por parte dos gestores locais, de espaços para brincar, acessíveis e com alta qualidade;
- 6) Envolvimento da comunidade no planejamento e na implantação dos espaços de brincar e dos equipamentos;
- 7) Enfoque no risco-benefício, com vistas a avaliar o risco calculado para permitir oportunidades de brincar, com desafios e estímulos;
- 8) Atitudes positivas dos adultos para com crianças e jovens, brincando fora de casa;
- 9) Diferentes organizações trabalhando juntas para efetivamente promover o brincar e criar experiências para brincar com qualidade.

Avaliam que é importante também utilizar, além dos indicadores, evidências tais como: pesquisas com pais, com crianças, análise de documentos e mapas por geoprocessamento.

Para maiores informações acesse: ([www.playscotland.org](http://www.playscotland.org))

# 26

## Brincar na prática

Existem muitas organizações e projetos no Brasil que são campeões no brincar. Neste capítulo, dividiremos alguns exemplos que servirão como “sementes” para ideias ligadas à programas para o brincar em diversas comunidades do nosso país.

### Dia Mundial do Brincar

Em 1999, na 8ª Conferência Internacional de Brinquedotecas em Tóquio, o então presidente da Associação Internacional de Brinquedotecas (International Toy Library Association - ITLA), Dra. Freda Kim, propôs estabelecer o Dia Mundial do Brincar. Desde então, o Brasil juntou-se aos 30 demais países e celebra o Dia Mundial do Brincar em 28 de março de cada ano.

Dra. Kim dividiu sua visão para o Dia Mundial do Brincar:

***“O que eu viso não é um evento ou série de eventos, e nada que envolva ou requeira preparativos caros (ou presentes caros). A essência do brincar é infantil. É o que todas as crianças fazem naturalmente. Portanto, o Dia Mundial do Brincar deve ser um dia totalmente voltado ao próximo, de geração para geração; um dia onde crianças e adultos façam o que queiram fazer, e um dia de relaxamento que dê ênfase a interação humana.***

***“Nós não precisamos parar o mundo por um dia. Brincaremos em nossas casas, escolas ou locais de trabalho. Talvez eu esteja descrevendo mais uma atitude do que uma atividade. Um dia que seja divertido e mostre adultos e crianças em situações de interação e promoção do crescimento saudável, em atividades simples e motivadoras de sua própria escolha. Se cada um no mundo conseguir fazer isto no mesmo dia, a cada ano nós teremos um Dia Mundial do Brincar”.***

No Dia Mundial do Brincar (e em todos os dias), devemos nos certificar de que:

- Permitiremos que o brincar aconteça e daremos às crianças tempo para a brincadeira;
- Forneceremos espaços seguros que levem em conta as necessidades de brincar das crianças;
- Teremos tempo para brincar com uma criança ou um grupo de crianças;
- Ensinaresmos às crianças uma brincadeira da nossa infância, assegurando-nos que este jogo seja passado para a próxima geração;
- Convidaremos alguém de uma geração a nossa frente para brincar com as crianças, e;

- Encorajaremos a família toda a passar um tempo brincando juntos.

Link: <http://brinquedoteca.net.br/>

## Semana mundial de brincar

A Aliança pela Infância é uma rede presente em mais de 20 países, inclusive no Brasil, que atua facilitando a reflexão e a ação das pessoas que valorizam a infância como uma base fundamental e estruturante para a vida do ser humano. Promove os valores da cultura de paz, possibilitando e estimulando a cooperação entre pais e profissionais de diferentes áreas, direta ou



indiretamente envolvidos com crianças e articula desde 2012 no Brasil, a Semana do Brincar, normalmente próximo ao dia 28 de maio, Dia Internacional do Brincar. Trata-se de uma semana de mobilização que acontece na última semana do mês de maio, tece constantemente na ampliação da rede de atores participantes que oferecem manhãs e tardes de brincadeiras abertas para a comunidade, palestras e ciclos de debates, sempre sobre o brincar. O objetivo da Semana Mundial do Brincar é contribuir para o aumento da sensibilização e da consciência sobre a importância do brincar e o respeito que devemos ter por esta ação. Ela serve também para compartilharmos experiências sobre o enfrentamento dessa realidade. As ações realizadas durante esta semana promovem o brincar sob todas as suas formas: brincadeiras, momentos com brinquedos diferenciados, jogos de tabuleiro, jogos ao ar livre, brincadeiras tradicionais, e iniciativas como exposições, palestras, debates. Todas as ações focam seus esforços na promoção da prática do brincar em espaços públicos e privados, instituições, escolas, na rua e na família. Para mais informações, acesse nosso site: [www.aliancapelainfancia.org.br](http://www.aliancapelainfancia.org.br).

# Dia do brincar nas comunidades

## Por que organizar um “dia do brincar”?

- Mobilizar pessoas e organizações para uma nova visão dos espaços públicos, motivando-os a ocupá-los de maneira criativa, competente e organizada, voltadas para sua função social;
- Propor a participação da comunidade através da formação de Agentes do Brincar, criando de uma rede de apoiadores do direito de brincar na comunidade.

Aqui vai uma lista sobre o que discutir ao planejar um “dia do brincar”:

### 1. Objetivos / resultados

- O que se quer atingir?
- Qual a mensagem que gostaríamos de transmitir?
- Por que estamos fazendo esta atividade e como iremos promover o direito de brincar das crianças?

### 2. Parcerias/ Organizar um time

- Quais serão os parceiros? Escolas? Organizações comunitárias? Empresas?
- Quais as áreas de políticas públicas a serem envolvidas? Educação, cultura, meio ambiente?
- Quem irá organizar o time?

### 3. Mobilização da comunidade

- Quem irá identificar as lideranças locais?
- Como será feita a sensibilização das mesmas para aderirem ao evento?
- Quais os veículos de comunicação a serem utilizados? E os locais onde o evento acontecerá?

### 4. Capacitação

- Qual será o conteúdo da capacitação do time de parceiros?
- Quem ou qual organização será encarregada da capacitação?
- Qual será a metodologia utilizada?
- Como integrar os agentes capacitados e os demais parceiros do projeto?





- Quando será a capacitação?
- Quais serão as brincadeiras a serem propostas?

#### 5. Financiamento

- Orçamento: Quais serão os gastos?
- Arrecadação: Como e quando se iniciará a arrecadação de fundos?
- Doações: haverá doação de comida e equipamentos, por exemplo? Pode-se pegar emprestado ou fazer algo ao invés de comprar os itens de que se necessita?

#### 6. Local, datas e cronograma

- Quando acontecerá o evento?
- Onde será realizado?
- Planejando reuniões: quando e com que frequência haverá reunião com o time?
- Preparação do trabalho: quando serão preparados os equipamentos para o dia do brincar, assim como fazer pôsteres, banners, uniformes, tendas?

#### 7. Fazendo o “dia do brincar”

- Identificar o público-alvo: quem será convidado?
- Qual o número de participantes?
- Quem fará os pôsteres e panfletos e organizará sua distribuição?
- Quem irá preparar um briefing para a mídia?
- Quem irá contatar um repórter para escrever uma matéria e tirar fotos?

#### 8. Local e instalações

- Permissão para utilizar um parque ou outro local (quem solicitar? Deve escrever uma carta, visitar ou telefonar para a pessoa responsável?)
- Existe acesso a água?
- Existe acesso a banheiros limpos, seguros e abastecidos?
- Precisa de eletricidade para sistema de áudio?
- Descubra sobre a segurança e verifique chaves para bens e instalações.
- Existem outros custos envolvidos?

#### 9. Esboço do programa

- Decida sobre qual será o tipo de programa e sua duração.
- Divida o programa em seções ou estações.
- Quais idades e necessidades especiais irão atender?
- Quais serão as brincadeiras?
- Como será finalizado o “dia do brincar”? Identifique uma finalização como: contação de histórias, palhaços, show de marionetes, teatro.
- Haverá apresentações culturais como: grupos performáticos, musicais e culturais da comunidade, durante todo o evento?
- Quem organizará isto?

## 10. Equipamentos para brincar

- Quais equipamentos são necessários?
- Por quem, como, quando, qual material utilizar?
- Qual equipamento pode ser emprestado?

## 11. Localizando e organizando os Agentes do brincar

- Identifique agentes para diferentes faixas etárias e necessidades especiais.
- Defina as tarefas que os agentes irão organizar e tenha por escrito para que eles saibam exatamente o que fazer.
- Como os agentes serão identificados no “dia do brincar”? O que deve ser feito (uniforme, crachá, faixa no braço)?
- Quem irá fazer ou comprar isto?

## 12. Comidas e bebidas

- Haverá comida e bebida para ser vendida ou obtida por doação?
- Ao menos água deverá ser fornecida. Talvez consiga uma doação de sucos.
- A organização deverá dispor de copos, recipientes de água (baldes e jarras) e uma mesa para colocar tudo em cima.
- Organize algo para a equipe comer – frutas, sanduíches, pipoca, etc.

## 13. On-the-day checklist

- Informe às autoridades locais.
- Mantenha um bom relacionamento com a guarda do parque ou local.
- Informe aos clubes de crianças, organizações religiosas e escolas da área.
- Mídia: poderá conseguir um artigo a ser publicado no jornal local?

## 14. Segurança

- Converse sobre como garantir que este evento esteja seguro. A polícia precisa ser informada e estar no local ou patrulhá-lo?
- Organize uma disposição de primeiros socorros e socorrista.

## 15. Checklist

- Banheiros abertos, limpos e abastecidos.
- Ponto de água tratada.
- Mesas para comidas e bebidas para a equipe que trabalhará – talvez devam ser transportadas até o local; tome providências com antecedência.
- Área de armazenamento de equipamento de segurança.
- Decoração e sinalização: banners, bandeiras, cones, quadro de avisos: o que deverá ser colocado?
- Primeiros socorros: equipamentos e alguém que saiba como proceder.
- Monitores para os banheiros, alimentos, primeiros socorros e segurança em geral.

## Brincandando

O Brincandando é um programa da IPA/BRASIL. Sua ideia central é a de criar uma cultura para as atividades lúdicas e culturais nos espaços públicos das comunidades, garantindo melhor qualidade de vida, utilizando-as como importante instrumento no aperfeiçoamento das relações adulto-criança e criança-criança e como antidoto à violência. Tem por objetivos: mobilizar pessoas e organizações para uma nova visão dos espaços públicos, motivando os participantes a ocupá-los de maneira criativa, competente, organizada e voltada para sua função social e propor a participação da comunidade através da formação de Agentes do Brincar, objetivando a formação de uma rede de agentes que atue em toda a comunidade. O evento acontece geralmente em um parque ou espaço público, onde são montadas as Estações Lúdicas que desenvolvem atividades variadas: desde brincadeiras tradicionais, jogos cooperativos e de consciência ambiental, até atividades para pessoas de todas as idades e com todo tipo de capacidade. Os participantes atuam ativamente em todo o processo, desde o planejamento das atividades até a montagem e a participação nas Estações. Esse programa é realizado através de etapas distintas que incluem: mobilização da comunidade; capacitação para os Agentes do Brincar e apresentações socioculturais. Desde 1999 já foram realizadas inúmeras versões do Brincandando, sempre em locais públicos e contando, em cada uma delas, com a frequência de adultos, crianças, famílias e jovens. No site da IPA Brasil ([www.ipadireitodebrincar.org.br](http://www.ipadireitodebrincar.org.br)) os interessados poderão encontrar um roteiro para que possam realizar o Brincandando em suas comunidades.

## Brincalendo

O projeto “Brincalendo” foi elaborado e desenvolvido pelo Instituto Brasil Leitor para promover o incentivo à leitura por meio da interação entre o ler e o brincar, associados ao espaço público. Consiste na relação entre a criança, geralmente privada de diferentes formas de lazer, e o espaço público, como ruas, quadras ou campos normalmente disponíveis para outros fins promovendo a associação entre a leitura e o brincar no espaço público comunitário. Durante a ação, os participantes constroem o próprio brinquedo, resgatam brincadeiras tradicionais, leem livros junto às suas famílias, assistem e participam da contação de histórias. O livro está presente em todos os locais de atividade espaço de arte, de construção de brinquedo, da contação de história, de leitura e de brincadeiras. No espaço de artes há livros que envolvem o universo artístico, e o público circula livremente. A presença do livro possibilita que as crianças se relacionem entre os diferentes tipos de linguagens. E, entre tantos encantos que o Brincalendo proporciona, dois são de fundamental importância: a) a naturalidade em que a interação do ler e do brincar acontece, passeando livremente por entre muitas linguagens; b) o entrelaçamento pela descoberta da família por sua criança brincante e brilhante, e se descobrir fruindo daquele espaço, daqueles momentos tanto quanto sua criança. Para maiores



## Brinquedotecas

Uma brinquedoteca é um serviço onde uma coleção de brinquedos, jogos, quebra-cabeças, atividades e subsídios estão disponíveis para a comunidade (adultos e crianças) brincar junto. Uma brinquedoteca deve fornecer:

- Educação: brinquedos que desenvolvam habilidades nas crianças. Elas devem se divertir brincando, mas o aprendizado que surge é mais importante.
- Recreação: o maior objetivo é que a criança se divirta com brinquedos. A criança aprenderá algo, mas esta não é a razão principal ao fornecer os brinquedos. É importante que a criança relaxe, socialize e faça o que ela tem vontade de fazer por um tempo.

### Benefícios das brinquedotecas:

- Oferecer uma variedade de materiais para brincar que encoraje o desenvolvimento das habilidades infantis: brinquedotecas tentam ser inclusivas.
- Há uma seleção de brinquedos, dos fáceis aos difíceis, que proporciona todos os níveis de desenvolvimento e ajuda a criança a adquirir autoconfiança.
- Brinquedotecas encorajam a interação entre pais e filhos.
- Muitas famílias de baixa renda não podem proporcionar às crianças oportunidades para uma educação adequada. Podem não conseguir matricular suas crianças em uma pré-escola. Os pais podem não ser alfabetizados e não entenderem os benefícios da estimulação inicial.
- Brinquedos e equipamentos especializados, que tendem a ser caros, estão disponíveis para crianças com necessidades especiais.
- Materiais para brincar, especialmente quebra-cabeças, desafiam as crianças no início, mas se tornam cansativos com o tempo. Muitos brinquedos comprados acabam sem uso em casa. Na brinquedoteca, um brinquedo é trocado por outro.
- Muitas crianças utilizam os brinquedos, fazendo com que os gastos compensem.

Para conselhos de como planejar uma brinquedoteca e informações sobre treinamento, consulte:

[www.brinquedoteca.net.br](http://www.brinquedoteca.net.br)



## Associação Brasileira de Brinquedotecas

A Associação Brasileira de Brinquedotecas - ABBri existe há 30 anos no Brasil. Filiada à International Toy Libraries Association - ITLA, tem participado ativamente de suas atividades e encontros, havendo inclusive sediado, em 2011, o XII Congresso Internacional de Brinquedotecas, no Memorial da América Latina, em São Paulo. Durante sua trajetória, tem se mantido fiel ao compromisso de zelar e promover o brincar livre e espontâneo, direito inerente ao ser humano por toda sua vida, independentemente de sua etnia, classe social, cultural ou econômica. As brinquedotecas no Brasil têm se multiplicado e se diversificado em relação ao local onde se instalam, assim como, à modalidade com que são operacionalizadas. Sabe-se, por meio de dados da ABBri, que todos os estados da federação possuem esse recurso. Observa-se um aumento de brinquedotecas em espaços voltados à Saúde, sempre priorizando a liberdade de brincar, independente de sua utilização para diagnóstico ou terapia. Registra-se, ainda, um movimento de aceitação da presença de brinquedotecas em espaços de lazer, esporte, sociais e culturais, assim como em clubes privados, condomínios, shopping centers ou centros comerciais, etc.

Por toda essa ampliação, a formação do brinquedista tem sido objeto de cuidado da ABBri, visando preservar os objetivos reais e autênticos de uma brinquedoteca. Nesse sentido, a associação desenvolve regulamente cursos em sua sede, assim como em diversos estados do Brasil, visando a capacitação do brinquedista, sem confundi-lo com a recreacionista, uma vez que considera a recreação uma atividade dirigida, promovida com o intuito de distrair a criança/adolescente, sem que estes tenham a oportunidade de criar algo seu e de se expressar livremente.

Para maiores informações sobre a ABBri, acessar: [www.brinquedoteca.net.br](http://www.brinquedoteca.net.br)cesse nosso site:





## Conclusão: Dê à criança uma chance para brincar, hoje

Há sempre um sentido de urgência para aqueles que podem influenciar na melhoria da qualidade de vida das crianças, porque a infância é muito curta. Prometer às crianças do Brasil oportunidades de brincar que elas precisam para amanhã, ou para o próximo ano, não é bom o suficiente!

Como a poetisa chilena Gabriela Mistral escreveu sobre a criança:

***Agora é o momento que seus ossos estão se formando, seu sangue está sendo feito e seus sentidos estão sendo desenvolvidos. Para ela, não podemos responder "Amanhã". Seu nome é "Hoje".***

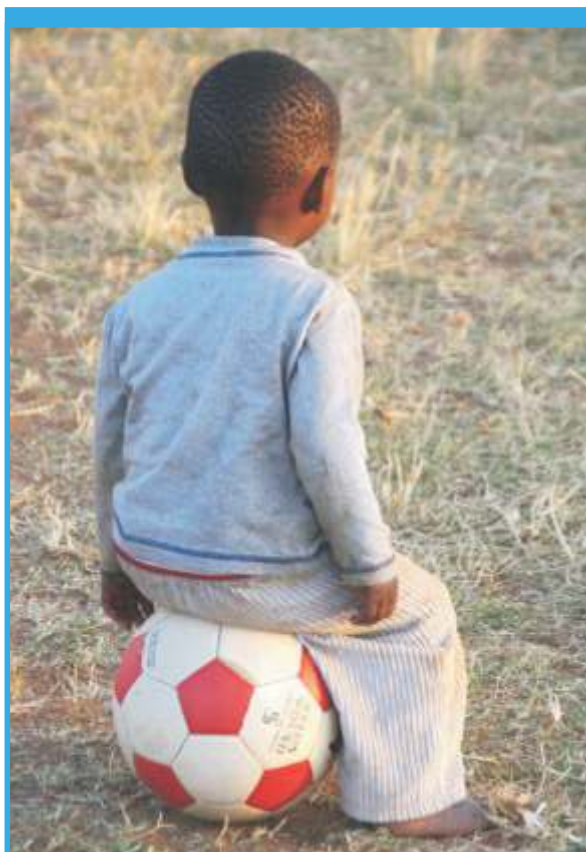
Hoje, você pode fazer o brincar acontecer? Existe uma ideia neste livro que você pode colocar em prática hoje com seus filhos? Hoje, fará com que o tempo dispendido brincando com as crianças seja mais criativo e envolvente? Esperamos que sim! Esperamos que os sorrisos e as gargalhadas das crianças representadas neste livro percorram todo o país, ainda mais quando o brincar se enraizar e quando há perspectivas das crianças terem o seu espaço e apoio para fazer o que elas precisam fazer: brincar!

### Tornando realidade o sonho de Nelson Mandela para as crianças

O ex-presidente da África do Sul, Nelson Mandela, falou de seu sonho para as crianças quando, em 10 de dezembro 1993, aceitou o Prêmio Nobel da Paz e assinou a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança.

Ele disse:

***"Na ponta sul do continente africano, uma rica recompensa está sendo feita, um presente de valor inestimável está em preparação, para aqueles que sofreram em nome de toda a humanidade quando sacrificaram tudo pela liberdade, pela paz e pela dignidade e realização humanas. Esta recompensa não será medida em dinheiro. Nem pode ser cotada no preço dos metais raros e pedras preciosas que descansam nas entranhas do solo Africano onde pisamos sobre as pegadas de nossos antepassados. Ela vai e deve ser medida pela felicidade e bem-estar das crianças, os cidadãos mais vulneráveis em***



**“As crianças são nosso maior tesouro”**

Nelson Mandela

*qualquer sociedade e o maior de nossos tesouros. As crianças devem ao menos brincar nas savanas, não mais torturadas pelas dores da fome ou devastadas pela doença ou ameaçadas com o flagelo da ignorância e abuso sexual, e não é mais necessário se envolver em atos cuja gravidade ultrapassa as demandas de seus tenros anos.*

*Em frente a este público diferenciado nos comprometemos a uma nova África do Sul para a busca incessante dos objetivos definidos na Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança - a sobrevivência, proteção e desenvolvimento da criança."*



## As organizações parceiras do Programa 'A chance to play: O direito de brincar'

### **Associação Desportiva, Educacional e Social dos Metalúrgicos**

#### **Projeto '+que futebol': oficinas esportivas para o desenvolvimento humano**

A ADESM (Associação Desportiva, Educacional e Social dos Metalúrgicos de São Carlos) é uma organização social ligada ao Sindicato dos Metalúrgicos de São Carlos (SP). O Projeto “+ que Futebol” abre espaços próprios dos sindicatos dos metalúrgicos à comunidade, promovendo o esporte como instrumento sócio pedagógico e de desenvolvimento da cidadania. O Projeto atende crianças e adolescentes de bairros periféricos da cidade.

### **Associação de Apoio à Criança em Risco - ACER Brasil**

#### **Dias do brincar com protagonismo juvenil**

ACER Brasil (Associação de Apoio à Criança em Risco) é uma organização comunitária com atuação na zona sul de Diadema (SP), que busca a integração social de crianças e adolescentes submetidos a situações de alta vulnerabilidade. O projeto inédito “Dia do Brincar” capacitará adolescentes e jovens para que organizem dias dedicados a brincadeiras em suas comunidades, fortalecendo a integração, a educação e a cidadania. ([www.acerbrasil.org.br](http://www.acerbrasil.org.br))

### **Centro Cultural Afro-Brasileiro Francisco Solano Trindade**

#### **Jogos cooperativos e cultura da paz**

O Centro Cultural Afro-brasileiro Francisco Solano Trindade é uma organização com sede em São Bernardo do Campo, que atua também no município de Diadema. Utiliza as ferramentas culturais brasileiras, como percussão, capoeira, danças típicas e manifestações folclóricas, como instrumento sócio pedagógico. O novo projeto ampliará a ação do Centro e implementará jogos cooperativos, com foco na educação e na disseminação de uma cultura de paz. As ações também serão multiplicadas por meio de seminários. ([www.solano.org.br](http://www.solano.org.br))

### **Centro de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente "Mônica Paião Trevisan" -**

#### **CEDECA Sapopemba**

#### **Arte Erê: É brincando que se faz direito**

O CEDECA Sapopemba, de São Paulo, é um centro de defesa dos direitos humanos de crianças e adolescentes de comunidades com alta vulnerabilidade. O projeto “É brincando que se Faz Direito” oferece oficinas lúdicas, esportivas e culturais a adolescentes em situação de vulnerabilidade. As oficinas são vivenciadas como espaço privilegiado de superação da realidade de negação de direitos e de busca pela reconstrução de trajetórias de vida. ([www.cedecasapopemba.org.br](http://www.cedecasapopemba.org.br))

### **Centro de Libertação de Vidas - CELIVI**

#### **Projeto 'Brincalar' - Brincando na creche e em casa, com as crianças e os pais**

O CELIVI (Centro de Libertação de Vidas) é uma creche comunitária localizada no município de Santo André (SP). O projeto “Brincalar” capacita os pais das crianças atendidas, para que multipliquem em suas comunidades a proposta pedagógica da creche, que tem foco no direito de brincar.

## **Federação das Entidades Assistenciais de Santo André - FEASA**

### **Projeto 'Brincar é coisa séria'**

A FEASA atua na articulação e na mobilização da rede de entidades sociais de Santo André. O projeto “Brincar é Coisa Séria” capacita organizações sociais da cidade para que incorporem o “direito do brincar” em seus planejamentos pedagógicos. Dessa forma, o ato de brincar visa a ser utilizado como ferramenta sócio pedagógica para a construção de uma cultura de paz. Em um segundo projeto, a FESAS reproduz o processo de capacitação desenvolvido junto ao conjunto de organizações parceiras de terre des hommes no Brasil. ([www.feasa.org.br](http://www.feasa.org.br))

## **Fundação Cafu**

### **Sócio educação pelo Esporte**

Fundação Cafu é uma entidade sem fins lucrativos, criadora de oportunidades de desenvolvimento, que ajuda a combater a desigualdade social. Ela se localiza no Jardim Irene, Capão Redondo, Zona Sul de São Paulo. Propõe um sistema alternativo de educação para cerca de 750 crianças e jovens de baixa renda de idades entre 3 a 18 anos além de oferecer cursos profissionalizantes para 300 adolescentes e jovens. O projeto desenvolvido utiliza o esporte como instrumento de desenvolvimento cidadão de crianças e adolescentes. ([www.fundacaocafu.org.br](http://www.fundacaocafu.org.br))

## **Fundação Futebol para o Desenvolvimento - FuDe em parceria com a Ação Educativa**

### **Com futebol de rua construindo o protagonismo juvenil**

A instituição argentina FuDe (Fundação Futebol para o Desenvolvimento), com sede em Moreno, na região metropolitana de Buenos Aires, é a organização referência para a metodologia sócio pedagógica do “Futebol de Rua”. Responsável por articular a rede latino-americana de “Futebol de Rua”, a FuDe multiplicará a metodologia no Brasil. Em um primeiro projeto a FuDe capacita as organizações parceiras de terre des hommes no Brasil na metodologia inovadora.

Em parceria com a Ação Educativa implementa projetos de multiplicação do futebol de rua (fútbol callejero) em Favelas emblemáticas da periferia de São Paulo. O “Futebol de Rua” (fútbol callejero) utiliza o esporte como elemento educativo, de cidadania e de transformação social, permitindo que as crianças e os adolescentes sejam os protagonistas das atividades. (<http://www.fundacionfude.org.ar> e [www.acaoeducativa.org.br](http://www.acaoeducativa.org.br))

## **IPA - Brasil : Associação Brasileira pelo Direito de Brincar**

### **Brinquedoteca-Escola: formação multiplicadora de agentes do brincar**

A IPA Brasil é uma organização especializada na formação de “play workers” (agentes do “brincar”), localizada em São Paulo (SP). Implantou uma brinquedoteca no CIC (Centro de Integração da Cidadania) do bairro Jabaquara, na cidade de São Paulo. No espaço, aberto ao público, também são promovidos cursos e oficinas sobre como usar o brinquedo e o “brincar” de forma educativa, impulsionando o desenvolvimento de crianças e adolescentes. ([www.ipadireitodebrincar.org.br](http://www.ipadireitodebrincar.org.br))

## **Instituto Cultural Gotas de Flor com Amor**

### **Oficinas lúdicas e esportivas: sementes de projetos de vida**

O Instituto Cultural Gotas de Flor com Amor atua na região do Brooklin Novo, na cidade de São Paulo (SP), atendendo crianças e adolescentes de favelas da região. A instituição oferece oficinas lúdicas e esportivas com objetivo de superar a situação de vulnerabilidade. ([www.gotasdeflor.org.br](http://www.gotasdeflor.org.br))

### **Patronato Santo Antonio**

#### **Construindo o direito de brincar: Oficinas lúdicas e esportivas**

O Patronato Santo Antonio é uma organização social do município de São José dos Pinhais (PR), região metropolitana de Curitiba. O projeto “Construindo o Direito de Brincar” oferece oficinas lúdicas, esportivas e culturais para crianças e adolescentes atendidos pela organização, em situação de vulnerabilidade social. As ações também são multiplicadas na rede de organizações sociais do município. ([www.patronatosantoantonio.org.br](http://www.patronatosantoantonio.org.br))

### **Projeto Esperança São Pedro Apóstolo**

#### **Esporte nas Comunidades**

O Projeto Esperança São Pedro Apóstolo de Taubaté oferece oficinas esportivas e culturais a crianças e adolescentes de Taubaté por meio do projeto “Esporte nas Comunidades”. O projeto se apoia nas experiências acumuladas nos anos passados e multiplica as oficinas de futebol em outros bairros periféricos de Taubaté. O Projeto "Esporte nas Comunidades" não apenas amplia o atendimento do Projeto Esperança, mas consolida, ao mesmo tempo, uma intensa dinâmica de articulação entre os bairros periféricos de Taubaté.

### **Projeto Meninos e Meninas de Rua**

#### **O bloco carnavalesco alternativo EURECA**

Organização com sede em São Bernardo do Campo que atua também nos municípios de Diadema e Guarulhos (SP) promove um bloco infanto-juvenil de Carnaval, cujas atividades trabalham temas educativos como a auto-organização de crianças e adolescentes de rua e a importância do diálogo. O bloco também articula organizações de defesa dos direitos da criança e do adolescente. Os desfiles independentes são realizados em São Bernardo do Campo, nos Carnavais de 2013 e 2014. Fora da época carnavalesca, os desfiles serão promovidos em outras regiões da Grande São Paulo. ([www.pmmr.org.br](http://www.pmmr.org.br))

