

**MARLOS SOARES DA SILVA**

**O JOGO POPULAR INFANTIL COMO CONTEÚDO PEDAGÓGICO DAS AULAS  
DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia apresentada como requisito parcial  
para conclusão do Curso de Licenciatura em  
Educação Física, do Departamento de Educação  
Física, Setor de Ciências Biológicas, da  
Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Ms. Astrid Baecker Avila

**CURITIBA**  
**2003**

*Aos meus pais, Leny e Izaltino.  
Pelo apoio, compreensão e  
principalmente por seu exemplo  
de vida.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha família, por estar ao meu lado em todos os momentos.

Agradeço aos amigos que ganhei durante esta caminhada.

Agradeço à música que toca em meu peito, lembrando todos os dias da necessidade de lutar por um mundo mais justo.

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	v
<b>1.0 INTRODUÇÃO</b> .....	1
1.1 Apresentação do problema.....	1
1.2 Justificativa.....	1
1.3 Objetivos.....	2
<b>2.0 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	3
2.1 Jogo popular infantil: origens.....	3
2.2 Jogos indígenas.....	4
2.3 A influência negra nos jogos infantis.....	5
2.4 O jogo popular infantil como conteúdo das aulas de educação física.....	6
2.5 Educador: jogo e esporte?.....	8
<b>3.0 METODOLOGIA</b> .....	11
<b>4.0 CONCLUSÃO</b> .....	12
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	13
<b>ANEXOS</b> .....	15

## RESUMO

Os jogos populares infantis tem sua origem diretamente ligada à transmissão oral passando de geração em geração e permanecendo na memória infantil. No Brasil chegaram por intermédio dos portugueses e posteriormente receberam influências dos povos africanos e indígenas. Nos dias de hoje, a Educação Física Escolar tem como principal conteúdo em suas aulas o esporte de alto rendimento. Sendo assim, os jogos populares infantis aparecem como proposta para que o professor desenvolva, dentro da escola, atividades que valorizem o coletivo, a cooperação e o prazer.

**Palavras-chave:** Jogo, Educação Física

## **1.0 INTRODUÇÃO**

### **1.1 Apresentação do problema**

A observação do dia-a-dia infantil nos mostra um acervo cultural muito grande por parte das crianças acerca de jogos e brincadeiras que são realizados em diferentes espaços. Estes jogos em grande parte, tem seu aprendizado caracterizado pela oralidade, isto é, são transmitidos de um para o outro, de tempos em tempos, de geração em geração sofrendo é claro algumas modificações, mas mantendo suas raízes, que na maioria das vezes tem valores muito fortes ligados a cooperação e ao prazer de jogar.

Entendendo a importância física, cultural, espiritual destes jogos para a criança, como coloca-lo a disposição da Educação Física Escolar justificando objetivos a serem atingidos no planejamento?

Para responder esta pergunta faz-se necessário uma verificação das origens dos chamados Jogos Populares Infantis e conseqüentemente um entendimento de suas possibilidades.

### **1.2 Justificativa**

A Educação Física, especificamente nas escolas, têm-se mostrado, segundo relatos de professores da rede pública de ensino, limitadora do desenvolvimento pleno do ser humano, centrando seus conteúdos apenas no esporte, seja ele em forma de jogos adaptados pré-desportivos ou esporte de rendimento. Ao colocarem-se desta forma, os espaços educacionais tornam-se reprodutores de condições sociais ruins já existentes sem perspectiva de transformação.

Partindo do princípio de que: não existem "atletas", todos os homens são atléticos e há que se desenvolver as potencialidades de todos, e não só de alguns eleitos que se especializam. Podemos assistir a um bom jogo de futebol, mas devemos sobretudo aprender a jogar futebol (BOAL, 1995, p.15). O que se busca com este

trabalho é apresentar ao educador outras possibilidades, isto é, caminhos diferenciados para a busca do conhecimento e sua construção.

Acredito que existe falta de conhecimento e intenção por parte dos educadores, em ousar em suas aulas. Ampliar as relações dentro da própria especificidade pode auxiliar na quebra de tabus existentes na Educação Física ao associa-la, na maioria das vezes, única e exclusivamente ao esporte.

### **1. 3 Objetivos**

1.3.1 Verificar a origem dos Jogos Populares Infantis no Brasil;

1.3.2 Justificar a utilização dos Jogos Populares Infantis nas aulas de Educação Física Escolar.

## 2.0 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 O jogo popular infantil: origens

Das muitas práticas corporais existentes destacam-se aquelas de caráter lúdico, por estarem presentes no cotidiano das crianças. Em diversos ambientes, isto é ruas, praças públicas vemos diariamente brincadeiras de 'estrelinha', 'cambalhota', 'pega-pega', etc., praticadas por crianças das mais variadas idades e características corporais. Nós mesmos, em momentos de reflexão e recordação, lembramos do tempo da infância em que corríamos uns atrás dos outros dando extensas risadas sem preocupações com distância, velocidade ou tempo. Kishimoto (1997, p. 26), nos lembra que o jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso.

Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra sua alegria por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança. Enquanto a criança brinca sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. A esta forma de prática lúdica, Kishimoto (1997, p. 27) dá o nome de Jogos Populares Infantis.

A origem destes jogos está diretamente ligada a transmissão oral. De geração em geração as informações vão sendo passadas e assimiladas, permanecendo na memória infantil.

Por ser elemento folclórico, o Jogo Popular Infantil, assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade (KISHIMOTO, 1997, p. 38).

Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas, das fórmulas de seleção. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que provêm de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos.

Hoje, brincadeiras e jogos que conhecíamos na infância recebem novos conteúdos, modificando-se. Outras preservam a cultura infantil desenvolvendo formas



de convivência social e permitindo o prazer de brincar garantindo assim a presença do lúdico, da situação imaginária em variados espaços, transformando-os e/ou renovando-os. Jogando a criança torna-se mais flexível e busca alternativas de ação. A antiguidade de muitos jogos tradicionais infantis é atestada pela obra do Rei de Castille Allphonse X que, em 1283, redigiu o primeiro livro sobre os jogos na literatura européia. Nesta obra, segundo Grunfeld citado por Kishimoto (1997, p.12), o rei descreve diversos jogos presentes até os tempos atuais, como o pião, a amarelinha, o jogo de ossinho ou saquinhos, o xadrez, tiro ao alvo, jogo de fio ou cama-de-gato, jogos de trilha, o gamão, entre outros.

Pode-se perceber que a maioria dos jogos tradicionais infantis incorporados à cultura lúdica brasileira chegou ao país por intermédio dos portugueses, mas já carregavam uma antiga tradição européia, vinda de tempos remotos. Posteriormente, no Brasil, receberam novas influências, aglutinando-se com outros elementos folclóricos como o do povo negro e o do índio.

## **2.2 Jogos Indígenas**

O sentido do jogo como conduta típica de crianças não se aplica ao cotidiano de tribos indígenas. Atirar com arco e flecha não é uma brincadeira, é um treino para caça. Imitar animais, são comportamentos místicos tanto de adultos como de crianças. Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e trabalham para sua subsistência.

Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não passam de formas de conduta de toda a tribo. As brincadeiras não pertencem ao reduto infantil. Os adultos também brincam de peteca, de jogo de fio e imitam animais. Não se pode falar em jogos típicos de criança indígena. Existem jogos dos indígenas e o significado de jogo é distinto de outras culturas nas quais a criança destaca-se do mundo adulto.

Essa característica também é comentada em 1847, por Fernão Cardim citado por Kishimoto (1997, p. 20), quando se refere às brincadeiras indígenas. Ele diz que tem

muitos jogos ao seu modo, que fazem com muito mais alegria que os meninos portugueses. Nesses jogos arremedam pássaros, cobras e outros animais, etc., os jogos são mui graciosos e desenfados, nem há entre eles desavença, nem queixumes, pelejas, nem se ouvem pulhas, ou nomes ruins e desonestos.

De tradição indígena ficou no brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais.

Cascudo citado por Kishimoto (1997, p. 25), ao comentar a presença do elemento indígena nas brincadeiras do menino brasileiro, afirma que em qualquer registro dos séculos XVI e XVII, sabe-se que os meninos indígenas brincavam, logo cedo, com arcos, flechas, tacapes, propulsores; enfim, o arsenal guerreiro dos pais.

O divertimento natural era imitar gente grande, caçando pequenos animais, abatendo aves menores, tentando pescar. Tais brincadeiras não eram mero passatempo como entre os meninos brancos, mas permaneciam no limiar do trabalho ou na tarefa educativa de preparo para a vida adulta.

Verifica-se também, que os jogos infantis de algumas populações de zona rural não apresentam o espírito de competição que caracteriza as crianças de zona urbana. Mesmo entre os adultos, não há competição, nas situações de jogo. Baldus citado por Kishimoto (1997, p. 26) comenta a ausência desse comportamento nas corridas dois a dois, na festa indígena denominada apachirá. Apesar do esforço manifesto pelos participantes, após o término da contenda, há apenas uma troca de sorrisos, típica dos jogos de movimento.

### **2.3 A influência negra nos jogos infantis**

A posição de Nina Rodrigues adotada por Kishimoto (1997, p.32), indica a dificuldade de especificar a contribuição detalhada de cada elemento étnico no folclore brasileiro, uma vez que os negros primitivos misturaram-se ao cotidiano do período colonial, nos engenhos, nas plantações, nas minas, nos trabalhos das cidades do litoral, dificultando a separação do que é específico da população africana e suas adaptações.

Em relação aos jogos e brinquedos africanos, Cascudo, citado por Kishimoto (1997, p. 35), afirma ser difícil detectá-los pelo desconhecimento dos brinquedos dos negros anteriores ao século XIX. Com centenas de anos de contato com o europeu, o menino africano sofreu a influência de Paris e Londres.

Além do mais, há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social como as bolas, as pequenas armas para simular caçadas e pescarias, ossos imitando animais, danças de roda, criação de animais e aves, insetos amarrados e obrigados a locomover-se, corridas, lutas de corpo, saltos de altura, distância, etc., os quais parecem estar presentes desde tempos imemoriais em todos os países.

Um hábito bastante comum nas casas-grandes (residência dos grandes senhores) era o de colocar à disposição do *sinhozinho*, um ou mais moleques (filhos de negros escravos, do mesmo sexo e idade aproximada) como companheiros de brincadeiras.

Segundo Gilberto Freyre e José Veríssimo citados por Kishimoto (1997, p. 40), esses moleques, nas brincadeiras dos meninos brancos, desempenhavam a função de *leva-pancada*; uma reprodução, em escala menor, das relações de dominação no sistema de escravidão. O menino branco usava o moleque como escravo em suas brincadeiras.

A prática de montar a cavalo no moleque, o *jogo da peia queimada* reflete, também, a situação de dominação do branco sobre o negro, uma vez que consiste em imitar bater com chicote nas costas do negro punido.

O gosto por brincadeiras violentas não parece restringir-se ao período da escravidão. Em todas as partes do mundo, crianças gostam de beliscar, morder, de puxar os cabelos e orelhas, diante de outros. Não perceber a dor dos animais, do passarinho que morre ou do amigo que sofre com a violência da brincadeira, não saber se colocar na posição do outro são fatores que podem contribuir para aumentar a violência e diminuir a intenção e possibilidade de cooperação.

#### **2.4 O jogo popular infantil como conteúdo as aulas de educação física**

Segundo o Coletivo de Autores (1992, p. 71), na escola é preciso resgatar os valores que privilegiam o coletivo sobre o individual, defendem o compromisso da solidariedade e respeito humano, a compreensão de que o jogo se faz 'a dois', e de que é diferente jogar 'com' o companheiro e jogar 'contra' o adversário."

Torna-se importante então valorizar, nas aulas de Educação Física, conteúdos que façam frente à imposição de esportes existente hoje em nossas escolas. Não se pode ignorar a contribuição que atividades, mesmo que competitivas, proporcionam para o ser humano. Porém, centrar a maioria delas em objetivos que estimulam a supremacia de um sobre o outro, é limitar a capacidade de cooperação desse ser humano. Segundo Ferreira (1984, p. 22), visualizar a Educação Física apenas sob o enfoque do desempenho motor é reduzir-lhe a abrangência e o potencial.

Os jogos populares infantis podem então, constituir uma alternativa ao que está colocado no dia-a-dia escolar. A escola, por sua importância como instituição que tem como tarefa acumular, transmitir e desenvolver conhecimentos, merece desfrutar do prazer proporcionado pelo lúdico em ação. Segundo Miranda (1979, p. 12), é principalmente durante a vida escolar que a prática do movimento é mais significativa, já que o potencial de movimento da criança ainda não sofreu as limitações dos moldes restritos da vida adulta.

Sendo assim a Educação Física pode assumir o papel de organizadora das práticas corporais lúdicas, ou seja, dos Jogos Populares Infantis, com o intuito de preservar a cultura popular e também renová-la. É necessário constituir espaço para que haja relações entre as crianças, onde elas possam estabelecer parcerias na renovação coletiva das práticas corporais lúdicas. E essas parcerias respeitando-se as diferenças e semelhanças entre as crianças, são construídas num ambiente de aula que promove encontros, mas também possibilita conflitos entre elas, que são tratados como momentos de formação humana. A Educação Física, assim provoca e estimula relações sociais entre as crianças, quando elas realizam práticas corporais lúdicas em suas aulas.

Ferreira (1984, p. 20), afirma que:

A concepção de Educação Física, que deveria estar sendo desenvolvida na escola, encarregar-se-ia, principalmente, da formação da atitude do educando, ajudando-o a se conhecer, a se dominar, a se relacionar com o mundo e a buscar sua autonomia pessoal, complementando o processo de educação geral por meio de atividades físicas.

Brandão (1982, p. 76), ao falar sobre o processo educativo, esclarece que em qualquer lugar do mundo, quando surge dentro de algum grupo humano – isso vale para a educação de nossos índios e vale para a nossa – sempre a educação nasce livre, e os seus supervisores são a comunidade de todos os seus praticantes.

Ou seja, de um lado e do outro; educadores-educandos e educandos-educadores. Ela aparece dentro de casa, nos atos de amor e autoridade amorosa que há nos ensinamentos de um pai a um filho. A educação existe ao mesmo tempo difusa e precisa dentro da comunidade, entre mais velhos e mais moços; entre sábios da sociedade e os que querem saber.

## **2.5 Educador: jogo e esporte?**

Kuns (1994, p. 17), faz importantes considerações sobre o fenômeno esportivo enquanto realidade educacional. Para ele, o conceito de esporte que se vincula hoje à Educação Física é um conceito restrito, pois se refere apenas ao esporte que tem como conteúdo, o treino a competição, o atleta e o rendimento esportivo. Este aliás, é o conceito “estrito” do esporte que aqui considero.

Este conceito fica reforçado através, especialmente, dos meios de comunicação, que colocam sempre o ‘esporte espetáculo’ no centro de suas programações esportivas, o que acelera, também, o processo de transformação do esporte espetáculo em mercadoria.

A aula de Educação Física, através da difusão dos padrões esportivos deste modelo, passa a ser mais um mero agente de propaganda e incentivo ao consumo. Não só de esporte, mas de tudo com que o mesmo se relaciona.

Pergunta-se, portanto, se é este o conceito de esporte que deverá, realmente, influenciar e nortear a Educação Física Escolar?

Na escola, o esporte não poderia ser tematizado num conceito ‘amplo’?

O que seria então um conceito 'amplo' do esporte? Será que, andar de bicicleta, caminhar, fazer ginástica, dançar, as brincadeiras e jogos infantis, etc., não podem também serem entendidos como esportes?

Caso afirmativo, temos aí um conceito 'amplo' de esporte. Quantas vezes já não ouvimos de pessoas que dizem que o 'seu esporte' é ir de bicicleta ao trabalho, dançar nos fins de semana ou caminhar na praia. No cotidiano, estes 'esportes' existem, e qual a preocupação da Educação Física sobre este tipo de esporte?

O esporte é o conteúdo mais utilizado pelos professores de Educação Física dentro da escola. Segundo Bracht (1997, p.12), a manifestação do esporte que ainda fornece modelo para o esporte escolar é o de alto rendimento. E é este que em linhas gerais, ainda fornece o modelo de atividade para grande parte do esporte enquanto atividade de lazer.

A ação do professor nas aulas de Educação Física, coloca o esporte como conteúdo básico do planejamento anual.

O ensino do esporte na escola se dá, exclusivamente, a partir dos parâmetros fornecidos pela instituição desportiva, ou seja, a partir de suas normas e regras. Se dá portanto, nos limites que a técnica específica de distintas modalidades esportivas exige (SOARES, et al, 1992, p.21)

É preciso promover então, a compreensão de que a prática esportiva pode ter o significado de valores e normas que assegurem o direito de todos à prática do esporte.

Não se pode permitir, também, a falta de comprometimento, por parte do professor, com a transformação prática dos conhecimentos teóricos da Educação Física, juntamente com a reprodução de uma didática esportiva segundo preceitos do esporte de alto rendimento, que são grandes promovedores da exclusão dos alunos nas aulas.

Segundo Brandão (1982, p. 80),

O educador cotidiano que recebeu na universidade uma formação acrítica, não criativa e, não raro imbecilizante, é conduzido vida afora, dentro dos inúmeros compartimentos da desigualdade acadêmica no Brasil, a repetir ano após ano aquilo que aprendeu e aquilo que a máquina do sistema sobre educação quer que o educador simplesmente faça: reproduzir sem pensar, aceitar sem discutir, trabalhar sem questionar e educar sem criar.

Hoje o educador instrui, treina, informa, forma, controla, executa, faz tudo exceto educar. Que educação é essa que impede o homem de ser; que limita a experiência do educando, encerrando-o dentro dos limites da escola e da sala de aula; que apresenta verdades feitas e incontestáveis; que não aceita que muitas vezes o outro tenha mais a nos ensinar do que nós a ele; que não se adapta a diferentes realidades; que favorece a primazia do ter em detrimento do ser?

Devido a este contexto, estar preparado para criar em suas aulas é dever do professor de educação física e, os jogos populares infantis podem servir como um ótimo instrumento de preservação cultural livre e descobertas do indivíduo acerca do movimento.

### 3.0 METODOLOGIA

O presente trabalho é um estudo de natureza qualitativa<sup>1</sup>, que foi elaborado através de uma pesquisa de caráter bibliográfico.

A partir de um estudo das origens dos jogos populares infantis, foi feita a leitura, interpretação e seleção dos assuntos pertinentes.

O referencial bibliográfico foi constituído de livros que dizem respeito a Jogos populares infantis, Educação Física e Educação em geral.

Foram utilizadas obras de autores como: Bracht, Ferreira, Taffarel, Silveira, Soares entre outros que desenvolvem estudos acerca da Educação Física; e Kishimoto, Dinello e Berge, que aprofundam-se nos estudos relacionados aos jogos populares infantis.

Com base na literatura podemos concluir a respeito das origens dos jogos populares infantis e justificar sua utilização nas aulas de educação física escolar.

---

<sup>1</sup> EISNER (1998) o que torna um estudo qualitativo é o seu caráter interpretativo e o propósito de descobrir o que significar os fatos para as pessoas que o experimentam.



#### 4.0 CONCLUSÃO

Verificou-se, com este trabalho, que existem incertezas na origem dos Jogos Populares Infantis no Brasil.

Devido a colonização e miscigenação de nosso país e também a fácil aprendizagem e transmissão dos conhecimentos populares, foi-se deixando de lado a origem de tais jogos por não serem práticas utilizadas por adultos e sim manifestadas no ambiente infantil. Jogos portugueses, indígenas, de origem africana entre outros povos, acabaram por se confundir e criar novas estruturas de manutenção.

Apesar disso não houve perda em sua importância para o desenvolvimento da cultura infantil, esta que se caracteriza pela imaginação e fantasia.

Outro ponto abordado foi a justificativa dos Jogos Populares Infantis como conteúdo das aulas de Educação Física Escolar.

Ficou entendido que estes jogos podem sim fazer parte do planejamento do professor de Educação Física principalmente por, em sua grande maioria, despertarem valores como o de cooperação, de liberdade, de prazer, de comunicação, de modificação de regras, formação de grupos heterogêneos, ao contrário dos esportes que, na forma como são colocados na escola hoje, valorizam o rendimento máximo, as regras rígidas, a promoção de uma elite, e a mecanização de movimentos.

É importante ressaltar que não se procura com isso banir os esportes do ambiente escolar mas sim, colocar outros conteúdos a disposição dos professores de Educação Física, nesse caso os Jogos Populares Infantis, em igualdade de condições para que a cultura de movimento do ser humano possa atingir o máximo em liberdade e prazer, desenvolvendo um conceito educacional sem fronteiras.

## REFERÊNCIAS

- BERGE, Yvone. **Viver o seu corpo : por uma pedagogia do movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- BOAL, Augusto. **200 exercícios e jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro**. 12.ed. – Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1995.
- BRACHT, Valter. **Educação Física e aprendizagem social**. Porto Alegre: Magister, 1992.
- BRACHT, Valter. **Sociologia crítica dos esportes: uma introdução**. Vitória: UFES, centro de Educação Física e Esportes, 1997.
- CAMPOS, Wagner. **Normas técnicas de Monografia de Graduação**. Disponível em: <http://www.wagner.pro.br>. Acesso em fevereiro de 2004.
- DINELLO, Dom Raimundo. **A expressão lúdica na educação da infância**. Gráfica universitária da APESC, 1984.
- EISNER, Elliot W. **El ojo ilustrado: Indagación cualitativa y mejora de la practica educativa**. Barcelona: Paidós, 1981.
- FERREIRA, Vera Lúcia Costa. **Prática da Educação Física no 1 grau: modelo de reprodução ou perspectiva de transformação?** São Paulo: IBRASA, 1984.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez 1997.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: vozes. 1993.
- MIRANDA, Regina. **O movimento expressivo**. Rio de Janeiro, Funarte, 1979.
- SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. **Educação Física na perspectiva da cultura corporal: uma proposta pedagógica**. 2001.
- SOARES, Carmem Lúcia; TAFFAREL, Celi Nelza Zulke; VARJAL, Elizabeth; FILHO, Lino Castellane; ESCOBAR, Micheli Ortega; BRACHT, Valter **Metodologia do ensino da educação física / Coletivo de autores**. – São Paulo: Cortez, 1992.
- TAFFAREL, Celi Nelza Zulke. **Criatividade nas aulas de Educação Física**. Rio de Janeiro : Ao livro técnico, 1985.
- KUNS, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 1994.

## ANEXO

### JOGO DE TACOS

Necessita-se de uma bolinha de borracha (as de tênis são as ideais...) e um par de "tacos" de madeira. Estes podem ser feitos de bambu, ripas ou qualquer outra madeira resistente que se tenha a mão. Devem ter peso e tamanho compatíveis com o dos jogadores que irão utilizá-los. A partida ocorre entre duas duplas, que se revezam na posse do taco e da bola. Como somente quem tem a posse do taco pode marcar pontos, a equipe que está na posse da bola deve fazer tudo para "tomar" o taco. A uma distância não muito grande, talvez uns 30 metros (essa distância pode variar conforme a composição das duplas, masculino/feminina, adulto/criança, crianças pequenas, etc), cada equipe marca no chão, com giz ou outro material, uma "cela", que nada mais é que um círculo no chão. Sugiro o diâmetro aproximado de um metro. Dentro da "cela" fica a "casinha", uma armação com três gravetos de madeira, ou uma lata de refrigerante, enfim, algo que possa ser derrubado. Vamos ao jogo. Decide-se, por sorteio, qual dupla inicia com o taco. Este tem a função de defender a "casinha" da bola lançada pelos adversários. Ao mesmo tempo, acertando-se uma tacada, fazendo-se com que a bola corra para longe, pode-se tentar marcar um ponto. Para isso, a equipe dos tacos deve trocar de lugar, isto é, devem correr em direção a "cela" e a "casinha" opostos a que se encontram defendendo, e durante o percurso, bater um taco no outro. Cada lançamento da bola, visando a "casinha" colocada no lado oposto, deve ser feito tomando-se por base a casinha mais próxima. Não se pode ultrapassá-la para se efetuar o lançamento. Feito este, o defensor da casinha visada pode tentar rebater a bola lançada, mas não é obrigado a fazê-lo. Se não acertar, o jogador adversário que está atrás da casinha visada, passará a ter a posse da bola e fará o lançamento contra a casinha oposta. O jogador que está com o taco, deve mantê-lo sempre dentro da cela, sob pena de ser "queimado" pela bolinha jogada pelo adversário e assim, entregar o taco. Assim, "toma-se" o taco do adversário: -derrubando-se a "casinha", num lançamento; -queimando-se o jogador que não estiver com o taco na "cela" -se ao tentar rebater uma bola, esta, após tocar o taco, for para trás da casinha protegida pelo jogador que tentou a rebatida. Neste caso a "entrega" do taco só ocorre se isto acontecer por três vezes. -se após uma rebatida, um dos jogadores da dupla que está lançando a bola conseguir recupera-la ainda no ar, isto é, antes que ela toque o chão. -finalmente, se um dos jogadores que está com o taco, derrubar a "casinha" que tem obrigação de defender. Quando se acerta uma tacada, o jogador que lançou a bola pode tentar interceptar a trajetória da mesma, a fim de ficar mais perto da "cela" do adversário. É a única possibilidade de se fazer um lançamento a frente da "cela". Neste caso, podem os jogadores defensores pedir "dois tacos". Os atacantes podem pedir "um taco". Leva quem gritar primeiro... Nesse momento, os dois defensores "cruzam" os tacos a frente da casinha a ser defendida, mas não podem mover os tacos. Esta estratégia deve ser usada somente em lançamentos muito próximos... Obviamente, em caso de rebatida, os jogadores devem voltar às suas "celas" antes de iniciar a corrida para a marcação de pontos. O jogo termina quando se atinge o número de pontos combinados (3, 5, 7, 10, etc...) sendo que no último ponto, os tacos devem ser colocados cruzados no meio do caminho entre as duas "celas".

## **PEGA-PEGA POR EQUIPES**

É uma derivação do "pega-pega" tradicional, jogado, neste caso, por duas equipes, que deverão possuir mais ou menos o mesmo número de pessoas. Combina-se onde serão os "piques" (um para cada equipe), como dois postes em lados opostos da rua, ou dois pontos em *muros* relativamente distantes. Cada equipe deve ficar em seu pique. Um jogador sai de um dos piques. Nesse momento, ele pode ser pego por um jogador adversário que tenha saído de seu próprio pique, depois dele. Outro jogador pode sair para "proteger" aquele primeiro, já que este pode pegar o perseguidor daquele. Em dado momento, podemos ter diversos jogadores sendo perseguidores e perseguidos ao mesmo tempo. Um jogador pego, deve se dirigir ao pique do adversário, onde ficará até ser libertado por um seu companheiro de equipe. Para tanto, basta que um toque a mão do outro. Os jogadores capturados, costumam fazer uma "corrente", na qual um segura a mão do outro e se o primeiro for tocado, toda a "corrente" esta livre. Marca-se ponto, quando um adversário consegue tocar o pique do outro. Normalmente as equipes se dividem em "iscas" e "defensores": os primeiros saem do pique, buscando atrair os adversários para longe de seu próprio pique; os outros tendem a ficar próximos ao pique, protegendo-o.

## **QUEIMADA DE CAMPO**

No jogo de "queimada" tradicional, um jogador tem a posse da bola e deve "queimar" os demais com a mesma. Na "queimada de campo", são traçados dois campos, do mesmo tamanho (como metades de uma quadra de vôlei). As equipes ficam cada uma em uma das metades da quadra e jogam a bola contra os adversários. Ao atingi-los, estes saem do jogo. Vence a equipe que conseguir eliminar todos os adversários. Pode ser convencionado, para tornar o jogo mais emocionante, que a bola pode ser defendida com a mão, sem que isto signifique uma "queima". Dependendo dos jogadores e do material e tamanho da bola, este jogo pode ser um pouco violento. Mas são raros os ferimentos..

## **PIÃO**

O pião é um objeto cônico, geralmente de madeira, com uma ponta de metal. É lançado com ajuda de um fio (conhecido por "fieira"), que o faz girar. Os piões são conhecidos desde a antiguidade., tendo sido encontrados piões de argila, decorados, originários da Babilônia. Piões foram encontrados nas escavações de Pompéia. Cinco séculos antes de Cristo, um poeta grego de nome CALÍMACO fazia menção ao pião como jogo infantil popular. São citados por VIRGILIO, HORÁCIO, PLÍNIO, O VELHO, sendo que o político CATÃO, afirma que o pião é um divertimento infantil muito mais apropriado que os dados. Já os japoneses faziam sulcos nos piões, a fim de que estes assobiassem. Podia ser jogado simplesmente pelo prazer individual de jogá-lo; mas, havia um jogo, chamado "cela", pelo qual se jogava "a valer", ou seja, para ganhar ou perder o pião. Fazia-se um círculo (um metro de diâmetro, aproximadamente) com um risco no chão (tudo era terra, àquele

tempo...) e cada jogador "casava" um pião lá dentro, jogando com outro. O jogo consistia em jogar o pião dentro da "cela", sobre os que lá estavam e, com habilidade, puxá-lo para fora da "cela". Se lá ficasse, estava perdido; se com a batida no chão retirasse qualquer outro pião de lá de dentro, o pião resgatado estava ganho; "pião entrou na roda, pião, bambeia, pião", lembra? mas, 3. havia outro jogo, chamado "caça", aliás uma das essências do jogo de pião, que consistia em jogar o pião no chão e "caçá-lo" com a mão, recolhendo-o (em regra) por entre os dedos indicador e médio. Ganhava quem ficasse mais tempo com o pião rodando na mão; quando o pião parava de rodar, ele "morria"; Dessa habilidade de "caçar" o pião é que deriva a expressão "pegar o pião na unha", ou seja, enfrentar uma situação difícil: ainda 4. havia uma variação muito bonita da "caça", pela qual o jogador jogava o pião e, sem que ele batesse no chão, puxava-o de volta ao corpo "caçando-o" no ar; 5. o interessante é que o pião caçado dava origem a um jogo de "bata", que consistia no seguinte: marcava-se um campo de tamanho combinado, o meio desse campo e dois "gols" de dois palmos nas extremidades. Uma bolinha de madeira (do tamanho de uma bola de pingue-pongue) era colocada no meio. Dado o sinal, os jogadores (um ou mais de cada lado) jogavam seus piões, caçavam e batiam na "bata" com o mesmo, impulsionando-a em direção ao "gol". Posso me lembrar que os piões altos, esguios, eram muito bons para "cela". Os mais "chatos" (bojudos e pesados) eram ótimos para "bata". Você está me fazendo ficar com saudades daquele tempo e do meu "batatão", um belíssimo e gordo pião, com o qual eu "arrepia" nos jogos de "bata". Interessante lembrar que os piões "baixos e gordos" são menos rápidos e ágeis que os esguios, "morrendo" mais depressa. Mas, por serem mais pesados, impulsionam muito mais a "bata"; então é necessário ser rápido para aproveitar a jogada. Eu não jogava o "batatão" no chão, caçava-o no ar. Outra modalidade de pião é o chamado "pião de dedo" ou "carrapeta". O pião em si é pequeno, e é girado com o polegar e o indicador, sem o uso da "fieira". Em algumas modalidades, é usada uma "bandeja" com obstáculos que o pião deve percorrer. Existe também a chamada "roleta de pião", onde num "prato", com pequenos buracos numerados, são colocadas bolinhas de metal. O pião é lançada, fazendo com que as bolinhas se movimentem e caiam nos buracos, marcando-se assim os pontos. Este pequeno pião é ideal para espaços fechados, onde não se tem um "terreiro" próprio para o lançamento do pião grande.

## PANELA

O jogo consistia em um pedaço de barro para cada participante. Cada jogador, em sua vez de jogar, fazia uma "panela" com o barro, ou seja, com as mãos esculpia uma espécie de prato de barro com as bordas perpendiculares ao fundo do mesmo. Feita a "panela" o jogador tendo-a na mão espalmada arremessava-a no chão com o fundo para cima e com o impacto o fundo rompia-se, formando um buraco. O jogador seguinte tinha de tapar o buraco da "panela" com o seu próprio barro, claro que fazia-se uma camada bem fina para não gasta-lo, pois quanto maior o pedaço de barro maior seria a "panela", logo o adversário vizinho teria de desprender um pedaço maior para tapar a "panela". A graça era "tirar" o barro dos demais competidores tirando-os do jogo por falta de material, pois para conseguir o barro ideal tínhamos que ir numa beira do rio Tietê, local um pouco distante que nossas mães não permitiam, logo íamos esporadicamente em busca do barro ideal.

## **PIPA**

Ao que tudo indica, as pipas teriam sua origem no oriente, mais especificamente na China. Eram usadas primordialmente por adultos, e para atividades sérias. Serviam para passar avisos durante as batalhas e coisas do gênero. Hoje, no oriente, as pipas têm ainda um significado religioso, tendo por finalidade "espantar maus espíritos". No Japão, são chamados de "tako", que significa "polvo". Lá a fabricação de papagaios tem quase um status de arte: existem, além das pipas tradicionais, geométricas, pipas em forma humanas, de animais, pássaros, que carregam objetos que assobiam com o vento. São produzidas pipas de até 5 metros, que precisam de equipes para serem "empinadas". Usa-se pipas, inclusive, para anúncios comerciais. Uma lenda coreana afirma que, um velho general, teria feito subir uma pipa, durante a noite, sobre suas tropas. Como a pipa tinha uma lanterna, o general afirmou que se tratava de uma nova estrela que surgia, sendo um sinal de vitória para seu exército, conseguindo assim uma motivação maior de seus soldados. A enciclopédia chinesa "Khé-Tchi-King-Youen"(Livro IX, f.8),relata como a tradição atribui a invenção da pipa ao célebre general chinês Hau-sin, que viveu no século 206 aC. Este General, conforme Tchín-i, entrou no centro da cidade e a conquistou, fazendo um túnel, após ter calculado, por meio de uma pipa, a distância entre o campo onde estava e o palácio Wai-Yang" (Do livro "Jogos Tradicionais Infantis", de Tizuko Morchida Kischimoto). Na Malásia os papagaios são empinados por pessoas com graves problemas. Estas levam suas pipas a grandes altitudes, cortando a linha. Acreditam assim que estão se livrando de um problema grave e podem começar uma nova vida. Na China, o dia nove do mês nove é o "Dia do Papagaio". Adultos e crianças do sexo masculino dirigem-se às colinas para empinar suas pipas. E no Iraque as pipas são empinadas a noite, com lanternas, a fim de encherem a noite com estrelas artificiais.Em ilhas do Pacífico, as pipas são feitas de folhas de bananeira e usadas na pesca.Em 1752, uma pipa prestou-se a uma das experiências mais famosas que se conhece: Benjamin Franklin, pendurou uma chave na linha de uma pipa, atraindo um raio, dando origem a teoria que acabou por gerar o pára-raios.

## **TICO-TICO FUZILADO**

Consistia em se fazer no chão uma certa quantidade de buracos, alinhados, chamados papões em número proporcional ao de jogadores, ideal cinco. Por livre escolha ou sorteio definia-se a quem pertencia cada um dos papões, e também quem lançaria a bola, geralmente de meia, esta era lançada de uma distância aproximada de cinco metros rolando pelo chão e deveria cair em um dos papões. O dono do papão onde a bola caía deveria tomar posse da mesma e tentar queimar um dos jogadores. Era uma correria geral e quem fosse queimado ganhava um "ovo", pequena pedra de cascalho, em seu papão, inteirando três o mesmo ia para o paredão de fuzilamento onde cada jogador tinha o direito de dar-lhe uma bolada nas costas. Caso o jogador errasse a bolada ganhava um ovo para a próxima rodada. Caso o dono do papão em perseguição aos tico-tico errasse a bolada também, ganhava um ovo em seu papão. Na rua em que eu jogava, um dos

jogadores podia tirar a bola do papão com o pé e chutá-la para longe a fim de dar tempo pra todos correrem, costumávamos até fazer um "peruzinho" com o dono da bola.

## **CAMA DE GATO**

Basta termos um pedaço de barbante nas mãos, para que passemos a dar nós nele. Em seguida, nos pegaremos enrolando o barbantino no dedo, ou numa caneta. Logo em seguida ele irá atar uma folhinha de papel... e nossa imaginação já estará definitivamente "amarrada" em sonhos de altos vôos. O "fio", sempre simbolizou o "atar" o "amarrar". Talvez uma das grandes ofensas que se pode proferir seja a de se chamar alguém de "marionete" de outrem, já que o "marionete" é um boneco, que por estar atado a fios, se movimenta segundo a vontade do manipulador. No antigo Egito, o hieróglifo da corda com um único nó, significa o "indivíduo". Porém, o fio simboliza a volta a luz, quando nos lembramos da fábula de Ariadne, que empresta o fio que tecia para que Teseu possa retornar do labirinto, após matar o Minotauro. São muitas as ilações que podemos fazer do fio com o "tecer", sendo que as Parcas teciam o "fio da vida" de cada um de nós e, quando o cortavam, finda estava a vida. Parece, assim, no primeiro momento, ser um símbolo eminentemente feminino, ligado a criação da vida. Porém, não nos esqueçamos do boiadeiro e do pescador. Estes, homens, trançam seus fios em cordas e redes: os primeiros para apanhar o gado, o segundo para apanhar o peixe. O instrumento "corda" ou "fio", portanto, é útil no trabalho masculino e feminino. E quando unido, tramada e tecido, dá origem à vida. Ou a "cama-de-gato", que simboliza todo esse universo. Crianças em todo o mundo brincam de "cama-de-gato": em duplas, enlaçam um barbante nos dedos e este é torcido, enrolado, formando desenhos e estruturas, que são passadas de uma criança para outra, sendo que se hábeis os jogadores, infinitas serão as possibilidades. Maoris da Nova Zelândia, esquimós, índios norte-americanos, africanos, japoneses e, porque não, brasileiros, trançam seus pedaços de barbante, criando figuras e mais figuras, quase sempre da mesma forma. Em 1928, expedições feitas na Austrália, constataram que lá, os aborígenes tinham sua versão antiqüíssima de "cama-de-gato". No Japão é um "jogo de meninas", que é apreciado pelos adultos; esquimós Chugach proibem que meninos joguem, pois poderiam enrolar seus dedos nas linhas de pesca, quando fossem efetivamente caçar ou pescar. As figuras formadas, servem para se contar histórias, cantar canções ou mesmo representar objetos de uso diário. Hoje, evoluída, é costume usar-se um elástico, que é trançado também com as pernas. No Brasil, as figuras básicas tem nomes como "pé de galo" e "caçadores de cabeça".