

JOGOS DO MUNDO TODO: A DIVERSIDADE DO BRINCAR EM AÇÃO



Tiago Aquino da Costa e Silva (Paçoca)
Mérie Hellen Gomes de Araujo da Costa e Silva

JOGOS DO MUNDO TODO: A DIVERSIDADE DO BRINCAR EM AÇÃO

Tiago Aquino da Costa e Silva (Paçoca)

Mérie Hellen Gomes de Araujo da Costa e Silva

Dados de Catalogação na Publicação

Silva, Tiago Aquino da Costa e

Jogos do mundo todo: a diversidade do brincar em ação/ Tiago Aquino da Costa e Silva (Paçoca)/ Mérie Hellen Gomes de Araujo da Costa e Silva – 1. ed. São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

1. Jogos e Brincadeiras
 2. Educação
 3. Ludicidade
 4. Folclore
 5. Jogos Infantis
-

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos e Brincadeiras: Educação

JOGOS DO MUNDO TODO: A DIVERSIDADE DO BRINCAR EM AÇÃO. Copyright © 2015 by Tiago Aquino da Costa e Silva e Mérie Hellen Gomes de Araujo da Costa e Silva. O conteúdo desta obra é de responsabilidade do autor e proprietário do Direito Intelectual e Autoral.

Projeto gráfico e editoração:
KIDS MOVE FITNESS PROGRAMS
www.professorpacoca.com.br

Este livro é dedicado às crianças que encantam e brincam das maneiras mais diferentes possíveis, apresentando ao mundo o brincar como meio de desenvolvimento, educação e diversão.

“Prefiro uma criança correndo e pulando do que crianças
que seguem as regras impostas pelo mundo do adulto”

Anônimo

INTRODUÇÃO

Grande parte dos jogos e brincadeiras tradicionais que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças estão desaparecendo na atualidade devido às transformações do ambiente urbano, da influência da televisão e dos jogos eletrônicos. Pesquisas atuais mostram a importância de resgatar os jogos tradicionais na educação e socialização da infância, pois brincando e jogando a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos (BERNARDES, 2006).

OS AUTORES

TIAGO AQUINO DA COSTA E SILVA (PAÇOCA)

Membro do LEL - Laboratório de Estudos do Lazer – UNESP/ Rio Claro. Member of the World Leisure Organization. Sócio-Fundador da ANPEL – Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Estudos do Lazer. Prêmio TOP FIEP BRASIL “Melhor Profissional de Educação Física” – 2011 e 2013. Graduado em Educação Física – FMU. Especialista em Educação Física Escolar – FMU, em Recreação e Lazer – FMU, e em Administração e Marketing Esportivo - UGF. Coordenador da Pós Graduação em Lazer e Recreação – FMU, UNIFAE e ESTÁCIO. Profissional com formação pela Escola de Palhaços dos Doutores da Alegria e Jogando no Quintal. Presidente da ABRE - Associação Brasileira de Recreadores. Autor dos livros “Manual do Lazer e Recreação” - Phorte Editora, “Natação e Atividades Aquáticas: uma relação entre esporte e educação” e “Esporte Escolar: conceitos, percepções e possibilidades” – Ícone Editora; “Jogos e Brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas, festas, parques e em família” e “Jogos Temáticos: coletânea de atividades baseada na literatura brasileira, volume 01 – A Arca de Noé de Vinicius de Moraes” - All Print Editora; “Manual Completo de Treinamentos Comportamentais” e “Manual de Relacionamento com o Cliente” – Editora Ser Mais. Diretor da KIDS MOVE FITNESS PROGRAMS. Diretor da S&P Produções em Entretenimento. Palestrante Internacional.

Contato: www.professorpacoca.com.br

MÉRIE HELLEN GOMES DE ARAUJO DA COSTA E SILVA

Graduada em Educação Física – UNISANTANNA. Especialista em Educação Física Escolar – FMU. Coordenadora e Professora de Educação Física da GREEN BOOK SCHOOL. Professora de Atividades Circenses da SP Produções em Entretenimento. Autora do livro “Natação e Atividades Aquáticas: uma relação entre esporte e educação” – Ícone Editora. Autora de pesquisas e publicações de impacto nacional e internacional. Consultora da KIDS MOVE FITNESS PROGRAMS.

Contato: merie.hellen@gmail.com

SUMÁRIO

JOGOS E BRINCADEIRAS DO MUNDO TODO	10
REPERTÓRIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS	12
REFERÊNCIAS	27

Projeto gráfico e editoração:
KIDS MOVE FITNESS PROGRAMS
www.professorpacoca.com.br

JOGOS DO MUNDO TODO: A DIVERSIDADE DO BRINCAR EM AÇÃO

Na sociedade contemporânea, os jogos tradicionais infantis que seduzem várias gerações de crianças estão diminuindo sua intensidade como prática social e educacional e vêm desaparecendo devido a alguns fatores, como a diminuição do espaço do brincar, a rápida ascensão dos jogos eletrônicos e da web na vida das pessoas, bem como a terceirização das atividades infantis.

O presente trabalho teve por objetivo reconhecer as diferentes contribuições dos JOGOS DO MUNDO TODO na construção e desenvolvimento das crianças e sua relação com a cultura.

A ludicidade acompanha a vida das pessoas, desde o nascimento até a velhice. As ações lúdicas, por meio dos jogos e brincadeiras, são essenciais para a descoberta de um mundo existente no imaginário e na realidade do sujeito, possibilitando uma vivência única e exclusiva, o que favorece o desenvolvimento humano daqueles que brincam, proporcionando a aquisição de novos conhecimentos.

O brincar é uma das necessidades básicas da criança, sendo essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e psíquico. O jogo torna-se o espaço de experiência para o ser humano produzir cultura, que é a construção de um mundo interior que se comunica com a realidade. Os jogos tradicionais são transmitidos de geração em geração, pela informalidade e anonimato, de difícil precisão de origem, sendo patrimônio da cultura lúdica infantil. A determinação dos jogos se dá na apropriação da cultura lúdica no processo de formação da sociedade com influências significativas dos portugueses, africanos e índios.

A cultura surge sob a forma de jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como que é jogada. Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo a caça, tendem a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica. A vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo. Não queremos

com isto dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo.

O jogo constitui um momento propício para a socialização e a aprendizagem, capaz de fornecer à criança os componentes culturais necessários à vida adulta.

A criança está em constante desenvolvimento, interage com o mundo e faz descobertas todos os momentos, assim sendo o jogo possui um papel importante como função integradora, despertando o interesse, pois na medida que se joga, ela vai conhecendo-se melhor e construindo interiormente o seu mundo.

O jogo contribui como um processo fundamental na socialização do indivíduo e na formação da personalidade do ser humano, pois necessitamos de comunicação, a qual se sobressai nas brincadeiras infantis. Sempre que há uma interação entre as crianças durante o jogo, estas estão socializando-se.

Em cada país, há tipos e concepções diferenciadas de jogos, porém sua função é sempre a mesma. No Brasil, o jogo recebeu uma atenção especial por parte dos pesquisadores, mas muito ainda temos para descobrir e concretizar. E através destes estudos é que se descobriu a importância da cultura portuguesa no brincar de meninos e meninas brasileiras. Fazemos parte de um país que cresceu recebeu influências de inúmeras colonizações, mas de repente por causa do elo que possuímos com Portugal desde o descobrimento, a colonização portuguesa, a primeira a chegar neste país, influenciou muito a nossa cultura.

BRINCADEIRAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA

As brincadeiras na primeira infância situam-se no campo simbólico – no terreno do faz de conta. Por meio de uma ação naturalmente desenvolvida pela criança – como inventar coisas, fatos e histórias surgem as interações com as brincadeiras e brinquedos, formando assim uma fora lúdica capaz de gerar valores e competências essenciais ao seu desenvolvimento.

Essas ações estimulam a criatividade, a aprendizagem às regras sociais bem como a liberdade na criação e interação com o mundo, o meio, ao outro e ao objeto.

REPERTÓRIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

FLONGODO

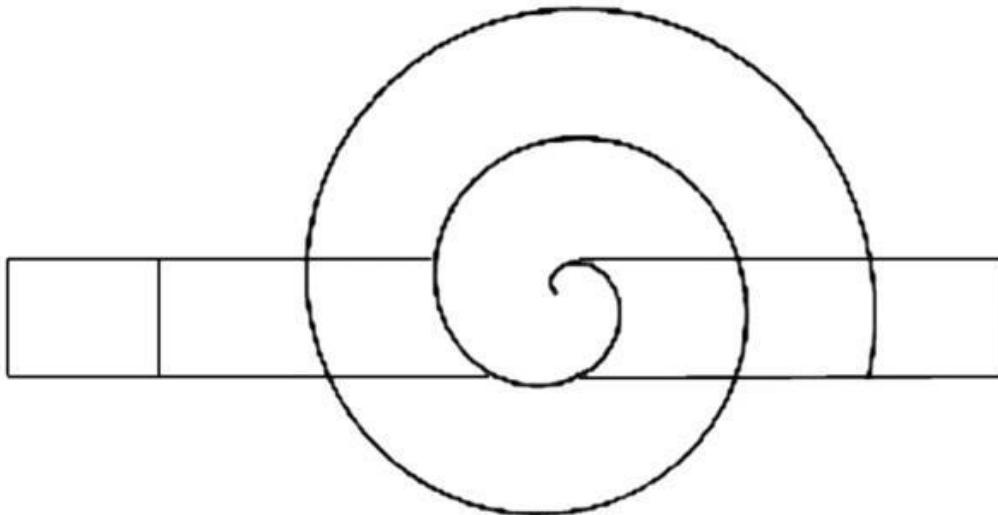
Jogado pelo povo Julá da Costa do Marfim, Mali e Burquina Faso.

Número de jogadores: 2

Materiais: 1 tabuleiro; 1 graveto para cada jogador; e 1 pequena pedra

Instruções:

1. Cada jogador deixa o seu graveto na primeira casa do tabuleiro;
2. Um dos jogadores esconde a pedra numa das mãos. O outro jogador deve adivinhar em qual escondeu.
3. Se acertar, fica com a pedra e será ele a escondê-la. Se não acertar, o que escondeu a pedra faz avançar o graveto uma posição e volta a escondê-lo.
4. Ganha o jogador que primeiro levar o graveto para a casa central



DARA

Jogado pela tribo dos Dakarkaris, na Nigéria.

Número de jogadores: 2

PETANCA AUSTRALIANA

Jogado pelos aborígenes australianos.

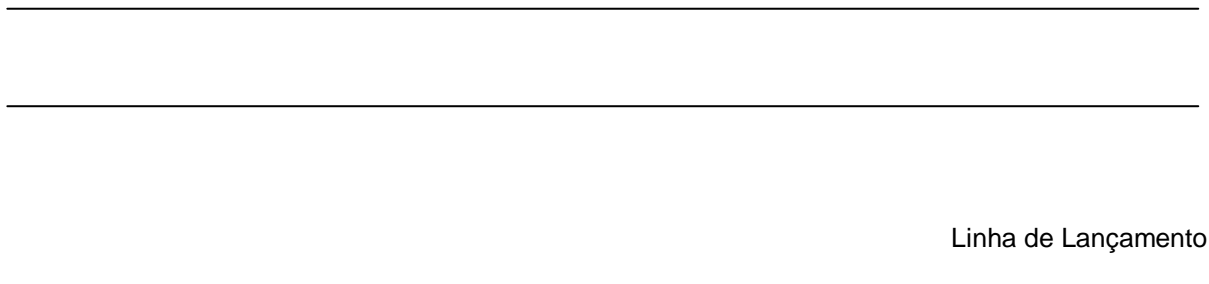
Número de jogadores: 2 ou mais

Materiais: 1 bola para cada jogador.

Instruções:

1. Para iniciar o jogo deverá ser desenhado no chão o esquema da próxima página.
2. Posicionados atrás da linha de lançamento, um a um, todos lançam a bola, tentando pará-la entre as duas linhas.
3. Quem conseguir soma um ponto.
4. Ganha o primeiro jogador que chegar a 3 pontos.

ESQUEMA PETANCA AUSTRALIANA



LA PLANCHE

Descrito na França.

Número de jogadores: 2 a 6

Materiais: 1 tábua; e 5 bolinhas de gude para cada jogador.

Instruções:

1. Um a um, cada jogador coloca uma de suas bolinhas de gude no extremo superior da tábua e a deixa cair.

2. O jogador que conseguir que a sua bolinha de gude toque numa das que se encontram no chão, fica com todas.

3. Vence o jogador que conseguir recolher todas as bolinhas de gude em jogo.

Você sabia que...

... em qualquer lugar do mundo, fabricam-se bolinhas de gude de barro cozido, mármore, vidro ou aço? A natureza também nos oferece pequenos objetos que podem servir para jogar, como sementes, grãos ou frutos secos.

MEEN (LUA)

Descrito na Holanda.

Número de jogadores: 1 ou mais

Materiais: 1 pedra.

Instruções:

1. Para iniciar o jogo deverá ser desenhado no chão o esquema da próxima página.
2. Dentro da casa TERRA o primeiro jogador lança a pedra para o primeiro quadrado.
3. Os quadrados marcados com o sinal “ – “ devem ser saltados com um pé. Em compensação, os marcados com o sinal “ + “ são saltados com os dois pés.
4. O jogador deve chutar a pedra visando empurrá-la para a próxima casa.
5. A pedra sempre deve ser tirada da casa em uma única batida.
6. Embora seja obrigatório entrar na casa 6, deve-se ter cuidado para que nem a pedra nem o jogador entrem no círculo que representa a Lua.
7. Quando se chega à casa 10, retorna-se, para fazer a pedra chegar à casa TERRA.

ESQUEMA MEEN

5+	6- LUA
4-	7-
3-	8-
2+	9+
1-	10-
TERRA	

RAPA

Jogo infantil tradicional em Portugal.

Número de jogadores: 2 ou mais

Materiais: 1 pião rapa ou um saquinho com as letras do pião em pequenos papéis para sorteio; e 5 feijões para cada jogador.

Instruções:

1. Decide-se a ordem de jogo.
2. Cada jogador deve colocar em jogo 1 feijão no centro da mesa.
3. Em seguida o pião é rodopiado no centro da mesa, por cada jogador, de acordo com a ordem estabelecida, devendo rodar até cair aleatoriamente.
4. A letra correspondente à face voltada para cima significa a ação que cada jogador deve tomar, conforme descrito abaixo:

• P (põe): o jogador que rodou o pião deve colocar em jogo mais um feijão. • D (deixa): deve-se deixar tudo na mesa. • T (tira): o jogador que rodou o pião deve retirar um feijão do centro da mesa. • R (rapa): o jogador que rodou o pião pode recolher todos os feijões que estão no centro da mesa. 5. Vence o jogador que ao final conseguir obter o maior número de feijões.

LA RAYUELA

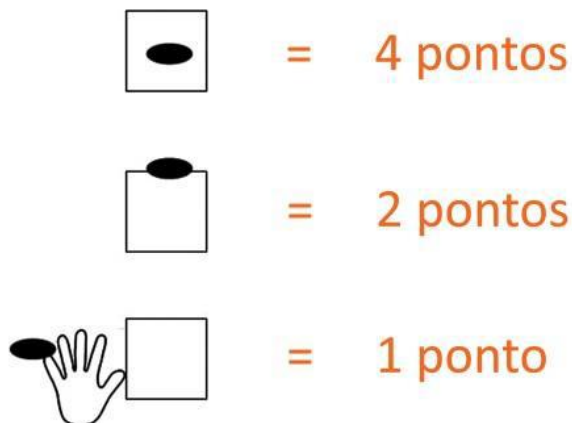
Descrito em Valverde del Fresno, Espanha.

Número de jogadores: 2 a 6

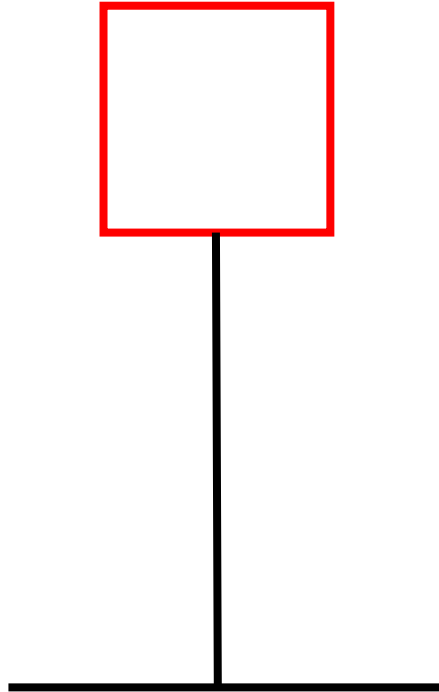
Materiais: • 1 pedra para cada jogador.

Instruções:

1. Para iniciar o jogo deverá ser desenhado no chão o esquema da próxima página.
2. Posicionados atrás da linha de lançamento, cada jogador lança a sua pedra em direção ao quadrado alvo ao chegar a sua vez.
3. Conforme como e onde cair a pedra, marca-se a seguinte pontuação:
 - 4 pontos: quando a pedra cair dentro do quadrado alvo.
 - 2 pontos: quando a pedra cair em cima da linha do quadrado alvo.
 - 1 ponto: quando a pedra cair a menos de um palmo da linha do quadrado alvo.
4. Vence aquele que somar mais pontos no final de três lançamentos.



ESQUEMA LA RAYUELA

**BENDITAS MOEDAS**

Praticado na França.

Número de jogadores: 2 a 6

Materiais: 3 moedas para cada jogador.

Instruções:

1. Para iniciar o jogo deverá ser desenhado no chão o esquema da próxima página.
2. Posicionado atrás da linha de lançamento, o primeiro jogador deve lançar as suas moedas, uma por vez, tentando acertar pelo menos uma na casa de número 1.
3. Caso consiga, o jogador deve passar para a casa seguinte, e assim até completar as 9 casas, sem pular nenhum número.

4. Se durante as três tentativas o jogador não conseguir acertar a casa desejada, passa-se a vez para o próximo jogador.

5. Vence o jogador que conseguir chegar primeiro à casa de número 9.

2	5	4
3	1	7
6	9	8

ESTICA E SOLTA

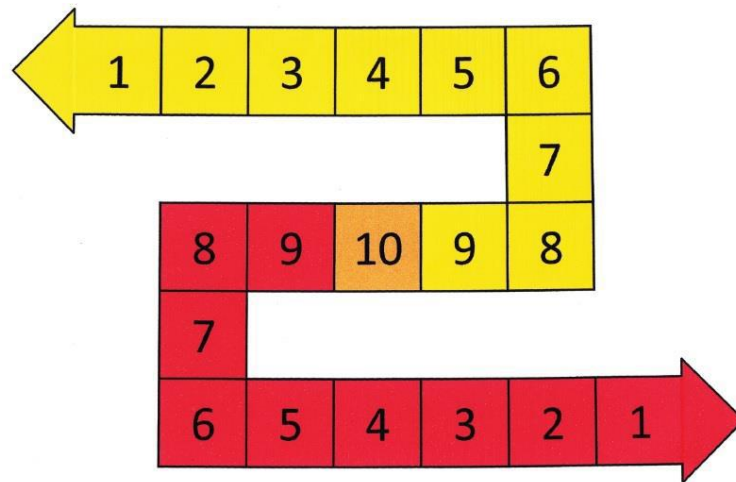
Praticado na França.

Número de jogadores: 2

Materiais: 1 tabuleiro; 1 dado; e 1 peça (tampinha).

Instruções:

1. Deve-se sortear a ordem do jogo.
2. O primeiro jogador coloca a peça na casa central, a de número 10.
3. Depois, joga o dado e move a peça de acordo com o número que saiu no dado.
4. Passa-se a vez para o segundo jogador, que faz a mesma coisa, mas do lado contrário ao do primeiro jogador.
5. O jogador que conseguir tirar a peça do tabuleiro primeiro ganha a partida.



A ARANHA

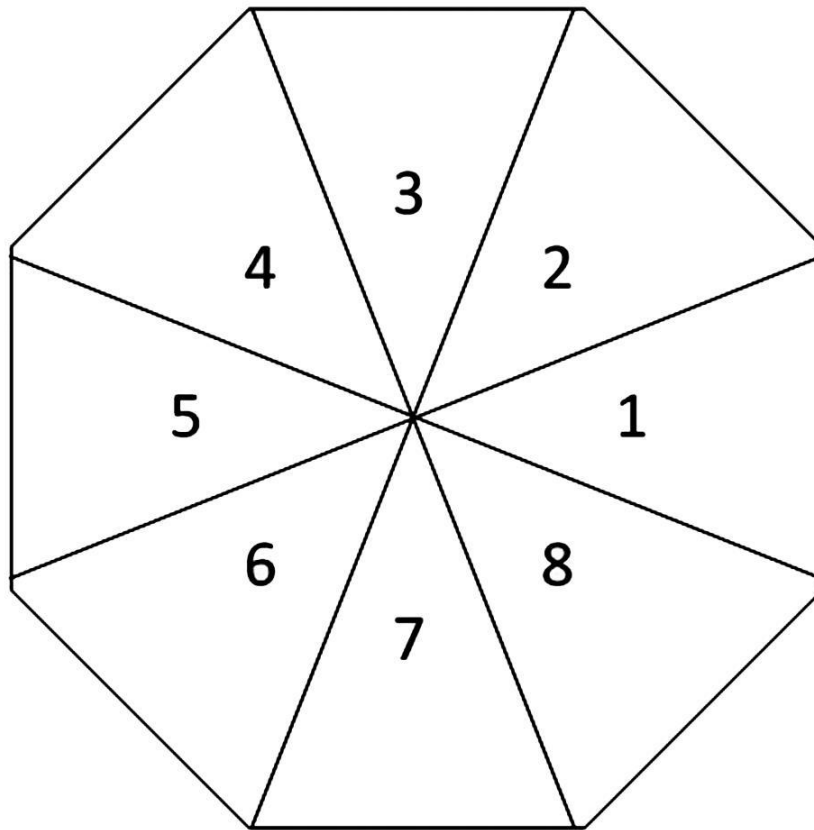
Descrito em Espanha.

Número de jogadores: 1 ou mais

Materiais: 1 pedra.

Instruções:

1. Para iniciar o jogo deverá ser desenhado no chão o esquema da próxima página.
2. O primeiro jogador lança a pedra para a casa de número 1.
3. O jogador coloca-se com um pé só nessa casa e, com o pé que está fora do chão, chuta a pedra visando empurrá-la para a próxima casa.
4. A pedra sempre deve ser tirada da casa em uma única batida.
5. Nem o pé nem a pedra devem tocar em qualquer número ou linha.
6. Quando o jogador chega à casa de número 8, ele deve fazer o caminho inverso empurrando a pedra até que a mesma chegue à casa de número 1.



TEJO (MALHA)

Descrito no México.

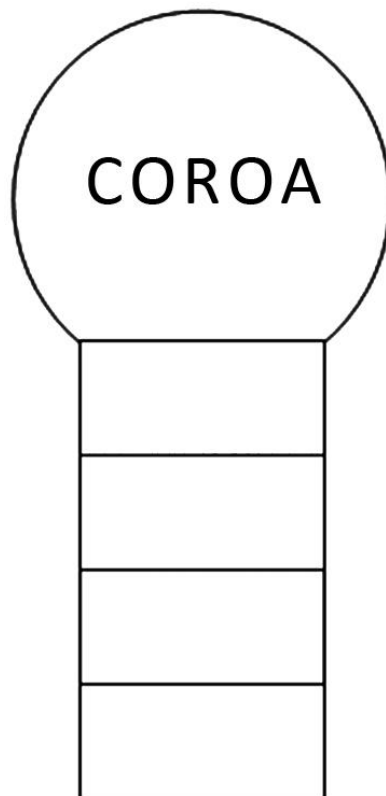
Número de jogadores: 1 ou mais

Materiais: 1 pedra (malha); e giz de lousa.

Instruções:

1. Para iniciar o jogo deverá ser desenhado no chão o esquema da próxima página.
2. O primeiro jogador lança a pedra para a primeira casa.
3. O jogador coloca-se com um pé só nessa casa e, com o pé que está fora do chão, chuta a pedra visando empurrá-la para a próxima casa.
4. A pedra sempre deve ser tirada da casa em uma única batida.
5. Quando o jogador chega à COROA, ele desenha uma menor dentro dela e passa a vez para o próximo jogador.
6. Vence o primeiro jogador que conseguir desenharr 3 coroas.

Você sabia que... .. alguns pesquisadores relacionam este jogo com a prática de adivinhar o futuro? Basicamente, há dois grandes grupos de jogos de malha: aqueles em que se salta e aqueles em que se move a malha (pedra) com o pé.



LAS CARITAS

Descrito em diferentes regiões da Argentina.

Número de jogadores: 2 a 6

Materiais: 10 cartas para cada jogador.

Instruções:

1. Cada jogador deixa cair uma carta no chão ao lado da parede.
2. Um a um, cada jogador coloca uma carta sobre a linha na parede e a deixa cair no chão.

3. Quando uma carta cair sobre uma das que estão no chão, o seu proprietário ganha todas as que tiverem sido lançadas até esse momento.

4. Vence o jogador que conseguir recolher todas as cartas em jogo.

Você sabia que... .. em Medellín, pratica-se este jogo deixando as cartas caírem dos degraus de uma escada?

SKELLY

Descrito nas ruas de Nova Iorque (EUA).

Número de jogadores: 2 a 6

Materiais: • 1 tampinha para cada jogador.

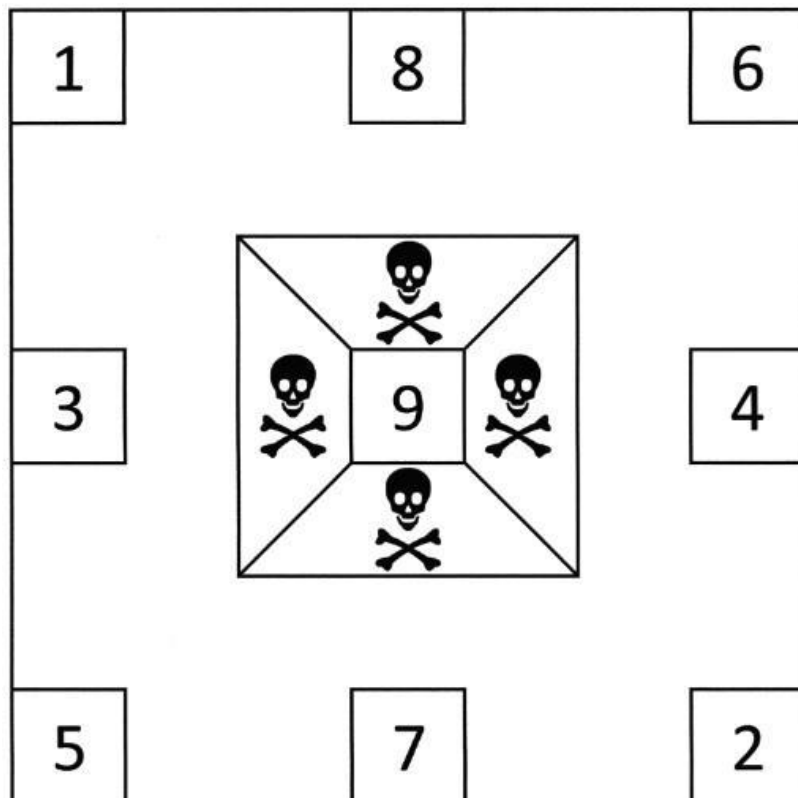
Instruções:

1. Para iniciar o jogo deverá ser desenhado no chão o esquema da próxima página.
2. Decide-se a ordem de lançamento. Cada jogador coloca a sua tampinha sobre a linha de saída;
3. Na sua vez, cada jogador lança a sua tampinha para fazê-la avançar até a casa correspondente. O lançamento é feito no chão, batendo na tampinha com um movimento brusco de extensão do dedo indicador que estava preso pelo polegar ("peteleco").
4. Na primeira volta, todos devem lançar a sua tampinha para a casa marcada com o número 1.
5. Quando um jogador consegue que a tampinha pare na casa correspondente, volta a atirá-la.
6. Se a tampinha não chega a nenhuma casa, deixa-a parada onde ficou até a volta seguinte.
7. Quando um jogador consegue que a sua tampinha se choque com a de outro jogador, avança para a casa seguinte e ganha o direito de jogar novamente.
8. A casa central está rodeada de caveiras. Quando uma tampinha cair numa das casas marcadas com uma caveira, o jogador fica sem jogar durante três rodadas.
9. Qualquer tampinha que consiga chegar ao número 9 transforma-se numa "tampinha venenosa". Se uma "tampinha venenosa" tocar em outra, elimina-a.

10. A “tampinha venenosa” não é mais regida pelo desenho do skelly, somente tenta bater nas outras eliminando-as.

11. Ganha a última tampinha que ficar em jogo.

Você sabia que... .. este jogo é conhecido por muitas designações diferentes: skully, skilsies, skelsies? Julga-se que o nome provém da caveira (skull, em inglês) que está desenhada no quadrado central.



PALMO

Descrito em Villa Café, Medellín (Colômbia).

Número de jogadores: 2 a 6

Materiais: 5 cartas para cada jogador.

Instruções:

1. Cada jogador deixa uma carta no chão ao lado da parede.
2. Alternadamente, cada jogador lança as suas cartas contra a parede com o objetivo de que elas ricocheteiem.
3. O jogador pega do chão as cartas que cumpram os seguintes requisitos:
 - Pipo: quando uma carta cai sobre a outra.
 - Palmo: quando duas cartas ficam a, no mínimo, um palmo de distância uma da outra.
4. Vence o jogador que conseguir coletar o maior número de cartas ao final do jogo.

PIPO



PALMO



OS MOCASSINS MÁGICOS

Jogo comum em tribos indígenas norte-americanas.

Número de jogadores: 2 ou mais

Materiais: 1 pequena pedra; e 3 copos.

Instruções:

1. Decide-se quem começará escondendo a pedra.
2. Com a pedra na mesa o primeiro jogador coloca um copo com a boca virada para baixo sobre ela e une os demais copos.
3. Com movimentos rápidos o jogador troca os copos de lugar, arrastando-os diante do olhar atento dos demais jogadores.
4. Os outros jogadores têm de adivinhar sob qual copo está a pedra.

Você sabia que...

... neste jogo de observação as tribos indígenas norte-americanas utilizavam os seus mocassins para cobrir as pedras?

REFERÊNCIAS

ALLUÉ, J. M. **O Grande livros dos jogos**, Belo Horizonte: Editora Leitura, 1998.

VONA, C. **A história do brinquedo**. São Paulo: Alegro, 2001.

RIPOLL, O.; CURTO, R. S. **Jogos de Todo o mundo**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2012.

GONÇALVES, N. **O lado sério da brincadeira** – um olhar para a autoestima do educador. São Paulo: Cortez, 2013.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2011.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte, 2010.

SILVA, T. A. C.; PINES JUNIOR, A. R. **Jogos e Brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas, festas, parques e em família**. São Paulo: All Print, 2013.

