



Jogos, brinquedos e brincadeiras

Pesquisa e texto:

Michelle Nascimento Cabral



Ficha Catalográfica

Sesc (MA).

Sesc jogos, brinquedos e brincadeiras / pesquisa e texto Michelle Nascimento Cabral ; ilustrações Artêmio Macedo Costa. – São Luís: NCFonseca, 2017.

22p.: il.

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Brinquedos. 4. Infanto juvenil. 5. Sesc

I. SESC. II. Michelle Nascimento Cabral. III. Título.

CDU 316.347(81)

Apresentação

Jogos, Brinquedos e Brincadeiras perpassam gerações e continuam encantando a todos.

Na perspectiva do brincar como ato educativo pleno de ludicidade, em especial na infância e adolescência, o Sesc no Maranhão em comemoração aos 70 anos lança esta coletânea de brincadeiras populares, com pesquisa e texto da dramaturga e professora do Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal do Maranhão - UFMA Michelle Cabral que reflete o rico repertório artístico-cultural das brincadeiras maranhenses amplamente vivenciadas nos espaços coletivos, a exemplo das ruas, praças, bairros e escolas dos municípios do Estado do Maranhão, sobretudo, na infância.

Com este lançamento, o Sesc fortalece sua proposta de Lazer que intenciona a ludicidade e o caráter educativo do brincar como ação lúdica e pedagógica, além de preservar o rico repertório das brincadeiras regionais que coexistem na atualidade com os jogos eletrônicos e que são importantes para o enriquecimento socioeducativo das crianças e proporcionando a construção coletiva da vida social.

Maria dos Remédios Serra Pereira
Diretora Regional do Sesc no Maranhão

Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

Você já parou para pensar por que as pessoas brincam? Disse um pensador¹ que o brincar é tão natural para a criança que seria impossível compreender o mundo sem as brincadeiras. Ele disse isso, porque é brincando que, ainda criança, construímos conhecimento e entendemos como o mundo funciona. "Brincar" faz parte da nossa natureza humana. Mesmo aquela pessoa mais ranzinza traz consigo a capacidade de brincar e de imaginar.

Não há dúvidas que é na infância que esta capacidade se manifesta de forma mais intensa. Mas mesmo na vida adulta, quando as responsabilidades nos tornam mais compenetrados e sérios, ainda trazemos conosco a necessidade de brincar e nos divertir entre amigos. E com certeza guardamos, em um cantinho colorido e encantado da nossa memória, as recordações dos jogos e brincadeiras de nossa infância.

Existem muitas formas de brincar. Os brinquedos, jogos e brincadeiras variam de uma cultura para outra. O tempo também modifica as brincadeiras, faz surgir coisas novas, assim como pode fazer com que algumas brincadeiras desapareçam, ficando esquecidas... Como será que brincavam nossos avós?

Vamos voltar um pouco no tempo e relembrar alguns jogos e brincadeiras que fizeram a diversão da criançada na época em que a internet e os jogos eletrônicos ainda não existiam.

¹ Para saber mais sobre as crianças e as brincadeiras consultar o livro O Brincar e suas Teorias de Friedrich Froebel.

Brinquedos de ontem, hoje e sempre

Bruxinhas

Vamos começar com os brinquedos! Estes objetos fantásticos que tanto estimulam nossa criatividade e imaginação. Você sabia que a bola e a boneca são os tipos de brinquedos mais antigos que se tem na história? Na infância de nossos avós, a boneca era confeccionada de pano, costurada a mão em diferentes formatos. Eram chamadas de bruxas (bruxinhas), vestidas com tecidos de chita coloridos e preenchidas com algodão ou serragem (pó de madeira).



Carrinhos

Vocês com certeza conhecem os carrinhos, estes brinquedos que imitam os carros que percorrem as ruas e estão por todos os lugares. Antigamente, eles eram feitos de lata, de madeira, e os mais populares daqui do Maranhão eram os carrinhos feitos da palha do buriti.



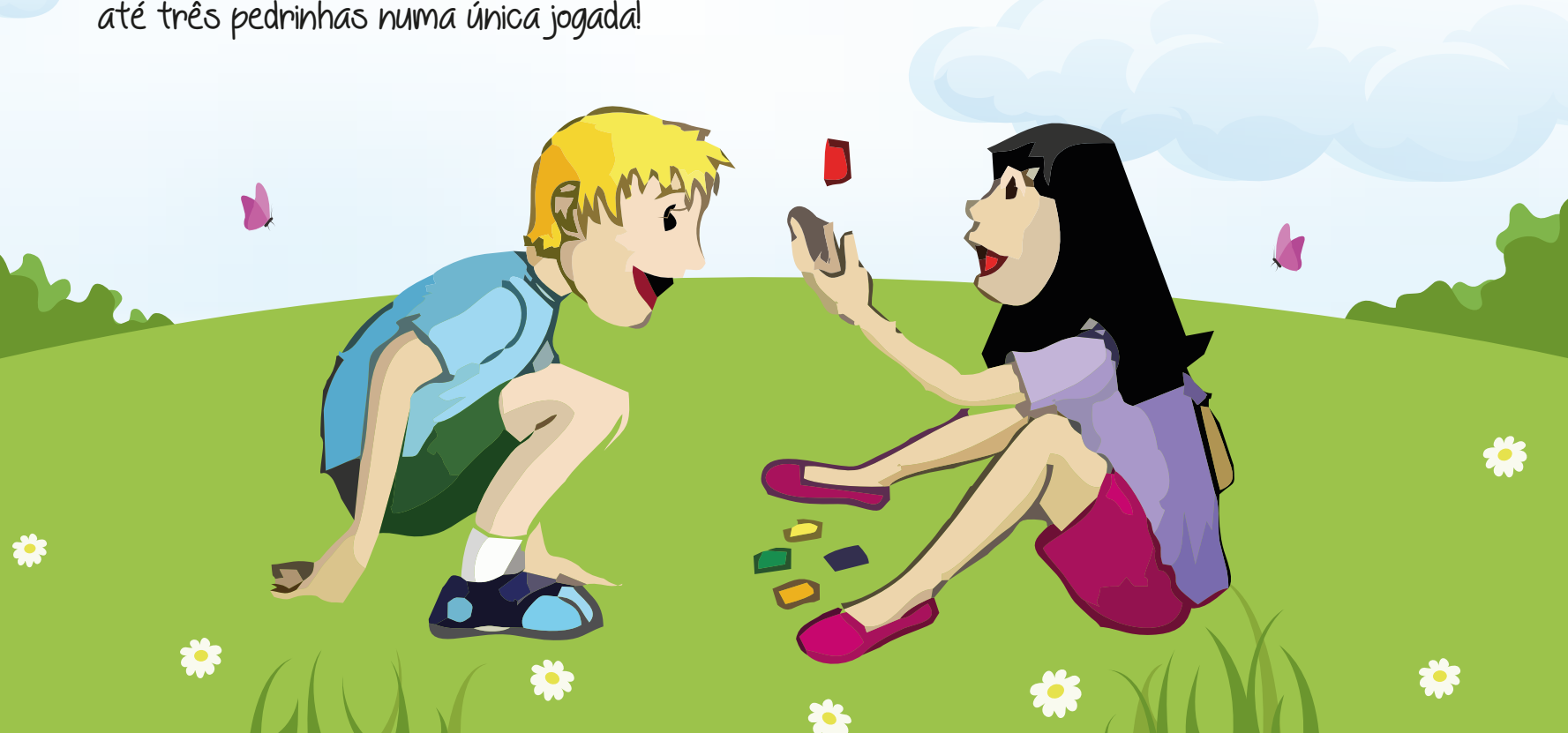
Pião de madeira

Além dos brinquedos que despertam nossa imaginação como os carros e as bonecas, em outros tempos as crianças brincavam também com objetos coloridos que instigavam os movimentos e a destreza no manuseio. O pião era um deles. Os piões mais antigos eram feitos da casca do coco babaçu, um fruto característico da Caatinga e do Cerrado e muito abundante no Estado do Maranhão. Depois, passou a ser feito de madeira talhada e pintada, era enrolado num fio de barbante, que ao ser puxado com força dava movimento ao pião, que girava ao ser lançado ao chão. O desafio era criar movimentos arrojados, por exemplo, fazê-lo girar na palma da mão.



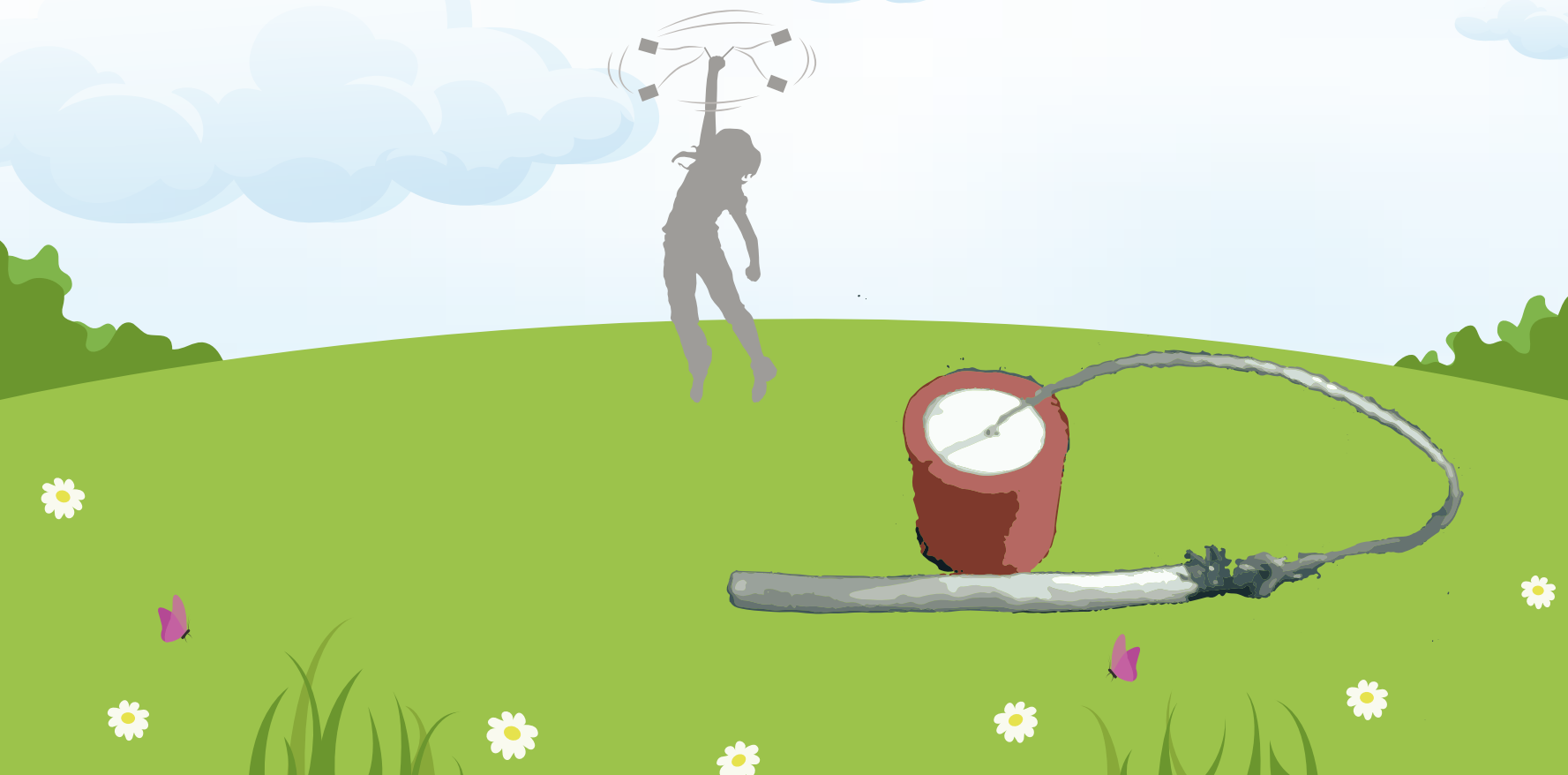
Cinco Marias

As Cinco Marias, ou jogo de pedrinhas, também era um brinquedo de destreza. Cinco pequenos saquinhos de tecido, redondos ou quadrados, costurados a mão e preenchidos com areia; outras vezes, sementes grandes e redondas, que no Maranhão são conhecidas como “olho de boi” ou, simplesmente, pedrinhas ou pedaços de tijolo polido. A brincadeira era jogar a pedrinha para o alto e pegar outra no chão, segurando as duas numa única mão. Os mais habilidosos conseguiam pegar até três pedrinhas numa única jogada!



Berra-Boi

Outro tipo de brinquedo muito popular na época dos nossos avós eram os brinquedos sonoros e os brinquedos de empurrar. Dos brinquedos sonoros um dos mais utilizados pela criançada era o Berra-Boi, feito de papelão ou argila, em formato de tambor coberto com papel colorido e lustroso. Era preso numa pequena haste de madeira por um pedaço de barbante de sisal. Na ponta da haste, era colocado um pouco de breu ao fazer o movimento giratório com a haste. A fricção do barbante em contato com o breu produzia um som que imitava o mugido de um boi.



Brinquedos de empurrar

Os brinquedos de empurrar eram os mais variados. Às vezes reproduziam um homem numa moto, um macaco ou ainda um palhacinho na bicicleta. Outras vezes era apenas o carrinho ou um animal, geralmente pássaros ou borboletas. Feito de madeira com rodinhas giratórias presas por arame, dava a impressão de que o boneco estava dirigindo devido aos movimentos sincronizados dos pés e das mãos. Era empurrado por um cabo de madeira que permitia guiar o brinquedo em diferentes direções. Os bonecos eram enfeitados com tecido e pintados com cores bem alegres.



Os jogos nos desafiam e divertem

Boca de Forno

Além dos brinquedos, havia muitos jogos que divertiam as crianças. A diferença do jogo para a brincadeira está no fato do primeiro ter regras específicas e caracterizar uma competição. Em geral, o jogo não precisa de nada mais que do próprio corpo, rapidez e esperteza dos jogadores. Brincar de Boca de Forno é assim: só precisa da coragem para realizar as tarefas que o capitão mandar!

Capitão - Boca de Forno!

Soldados- Forno!

Capitão - Jacaranda!

Soldados - Dá

Capitão - Se eu mandar?

Soldados - Vou.

Capitão - E se não for?

Soldados - Apanha um bolo!

A ordem do capitão é inquestionável e quem realizar a tarefa primeiro ganha a rodada. O vencedor passa a ser o capitão da próxima vez. Se alguém a tarefa não realizar.. chinelada na mão vai tomar!



Rouba-Bandeira

Em outros jogos, um pequeno objeto como um pedaço de madeira ou de elástico era o suficiente para fazer a festa da criançada. Assim, era o jogo Rouba - Bandeira e pular elástico.

Rouba-Bandeira é jogado de forma coletiva por dois grupos, em quantidades iguais de participantes. Uma linha divisória corta o espaço ao meio, determinando o território de cada equipe. Fincado no chão de cada lado, um pedaço de pau representa a bandeira de cada grupo. O objetivo da equipe é invadir o território inimigo e roubar a sua bandeira sem ser pego. Aquele que é pego fica congelado no mesmo lugar até que alguém da sua equipe consiga salvá-lo. É preciso estratégia para enganar e distrair a atenção da outra equipe; rapidez e coragem para pegar a bandeira e retornar com ela para o seu lado do território.



Elástico

Brincar de Elástico é coisa muito desafiante. O jogo vai ficando cada vez mais difícil e, por isso mesmo, mais divertido. Um pedaço de elástico é segurado nas pontas por uma pessoa de cada lado. Uma terceira vai pular: cada um em sua vez. Quem errar segura o elástico para o outro. Começa com o elástico rente ao chão: “pezinho dentro, pezinho fora”. A medida que o saltador vai conseguindo pular, o elástico vai subindo... joelho, cintura, axilas, ombro, pescoço, cabeça, dedinho no alto da cabeça... O saltador vai tentando pular o elástico, que só quer subir cada vez mais alto.



Amarelinha

Cancão ou Amarelinha é uma brincadeira em que um desenho é marcado no chão com giz, pedaço de tijolo, pedra ou o que tiverem a mão, uma sequência de quadrados numerados de 01 a 10. O objetivo é chegar ao céu, última etapa do desenho. Uma pedrinha é jogada no primeiro número; em seguida, o jogador salta sobre o número 01, pisando com um pé só no número 2; pega a pedra e volta ao ponto de saída. Na sequência, a pedra deverá acertar no segundo quadrado do caminho, ou seja, no número 2 e assim por diante até o final. Ao errar o número, o jogador perde a vez para outro. Quem chegar ao céu primeiro, ganha o jogo.



Chucho

Outro jogo muito interessante e que quase não se brinca mais, era chamado de Chucho pela criançada (chuços). O chucho era uma pequena haste de ferro fino com a ponta afiada para perfurar o chão e nele traçar linhas retas. Às vezes, as crianças pegavam as agulhas de fazer crochê de suas mães ou as chaves de fenda de seus pais para fabricarem elas mesmas os seus chuços. O jogo requeria muita habilidade e manejo com as mãos, consistia em traçar uma linha no chão e o primeiro jogador deveria lançar o chucho acertando na ponta do risco da linha ou se aproximando o máximo dela. Se ele acertasse, ia então traçando outras linhas na tentativa de encontrar com a outra ponta, fazendo o desenho de um triângulo ou losango. Se ao jogar o chucho e este caísse muito longe da marca inicial, outras linhas iam formando-se no chão de terra e, conseqüentemente, outros desenhos triangulados. Ganhava aquele que conseguisse fechar a sequência do desenho primeiro ou ainda criando um cerco em torno do desenho do seu oponente.

O mais interessante era olhar para o chão ao final da brincadeira. Desenhos de figuras geométricas: linhas, furos, riscos e marcas de pés de crianças, ficavam registrados no chão úmido, como que a dizer: Crianças felizes brincaram por aqui!



Brincadeiras de Roda, Cantigas e Rimas

De todas as brincadeiras que encantaram a infância de outros tempos, com certeza as brincadeiras de rodas e cirandas eram as mais conhecidas. Pelos cantos das ruas, no quintal de casa, na escola... enfim, em todos os lugares em que houvessem crianças por perto, provavelmente haveria uma brincadeira de roda.

A brincadeira consistia em girar de mãos dadas, numa grande roda animada, movida pela canção de letras musicais, quadrinhas e rimas, que eram ensinadas de geração a geração, pelos pais e pelos pais de nossos pais:

Mourão, mourão, sabiá,
É de laranjeira, sabiá
A morena é boa, sabiá
Namoradeira, sabiá
Senhora dona da casa, sabiá
Entre dentro dessa roda, sabiá
Diga um verso bem bonito, sabiá
Diga adeus e vá embora, sabiá.

A pessoa escolhida para entrar na roda,
devia cantar um verso antes de voltar para roda:

Lá detrás daquela casa, sabia
Tem um pé de abricó, sabia
Quem quiser casar comigo, sabia
Vai pedir pra minha vó, sabia

O desafiado a entrar na roda deveria cantar um verso e, ao voltar, escolher outra pessoa para versar e girar. Ninguém sabe ao certo de onde os versos vinham. Sabe-se que eram de muito distante, de nossos antepassados, dos sonhos de criança, ou simplesmente da nossa imaginação...



Bom-barquinho

Às vezes, a canção era seguida de movimentos e gestos relacionados à letra da música. Em Bom-barquinho um túnel é formado por dois brincantes, enquanto uma fila se forma para passar por dentro do túnel cantarolando a canção. Ao final da música, alguém é pego ao tentar passar; este deve escolher de que lado do brincante quer ficar (maçã ou uva). Aquele que tiver o maior número de escolhas ganha. Assim soa a letra da cantiga:

Bom barquinho, Bom barquinho, deixarás passar;
Carregado de filhinhos, pra Jesus criar;
Três, três passarão, o derradeiro há de ficar;
Se não for o da frente, há de ser o detrás.



Feioso

Em Feioso, a brincadeira formava uma roda por duplas que ficavam de braços dados, como casais. Ao centro, ficava a pessoa que não tinha par. Os casais giravam na roda durante a canção:

O feioso foi aquele que meu benzinho roubou,

Mas eu vou achar um outro, igualzinho aquele amor,

Feioso tra lá lá

Feioso tra lá lá

Feioso tra lá lá.

Lá, lá, lá, lá lá, lá!

Ao final, a pessoa que estava ao centro pegava o par de alguém e o roubava para si. O que ficava sem o seu par, ia para o centro da roda encontrar um outro alguém e, assim, sucessivamente.



Laranja Madura

Havia também a brincadeira de roda chamada Laranja Madura. As crianças iam virando para o lado de fora da roda, sem soltar as mãos das outras. O que criava uma posição invertida muito engraçada. A música da Laranja Madura é assim:

Laranja madura,
Que cor são elas?
Elas são, verde e amarelas.
Elas são, verde e amarelas.
Elas são, verdes e amarelas..
Vira, "Maria", de costa pra elas.

Depois que a pessoa virava de costas na roda, reiniciava mais uma vez a canção, sempre mencionando o nome da próxima pessoa que viraria de costas. Depois que todos estivessem virados, voltava à cantoria, mas dessa vez pedindo para virar de frente: Vira, "João", de frente pra elas!



Rima

As rimas estavam em quase todas as brincadeiras de roda e cirandas espalhadas por toda a região nordeste. Para rimar é preciso pensar rápido e não ter medo de tentar:

Vamos brincar de rimar? Eu começo a quadrinha e você completa a rima:

Gira, gira, meu pião,
Gira mais que o coração,
Gira lindo, bem aqui,
Na palma da _____.

Brincar é bom demais!
Com os amigos a sorrir;
Pipa, elástico, pegador;
Me segura que vou _____.

Vou correndo pela rua;
Com meu carrinho de empurrar;
No jogo de esconde-esconde;
Ninguém consegue me _____.

O meu jogo preferido;
É o de adivinhação;
descubro qualquer charada;
Nesse jogo sou _____.

É junto com meus amigos
Que a brincadeira rola;
Batizado de boneca, pega-pega,
Ou mesmo _____.



Agora que você descobriu um pouquinho sobre os brinquedos de antigamente e algumas das muitas brincadeiras que fizeram a diversão das crianças, muito antes de inventarem a televisão, que tal conversar com seus pais e avós e descobrir outras maneiras de brincar? Com certeza, eles terão muitas histórias e brincadeiras para lhe contar!



CRÉDITOS

Administração Regional no Maranhão

Presidente

José Arteiro da Silva

Diretora Regional

Maria dos Remédios Serra Pereira

Diretora de Administração e Finanças

Darlise Ramos Serra Carvalho

Diretora de Planejamento e Desenvolvimento

Rutineia Amaral Monteiro

Diretora de Programas Sociais

Maria Regina Silva Soeiro

Gerente do Sesc Deodoro

Valdinete Silva Miranda Reis

Coordenadora de Comunicação

Viviane Rodrigues Franco Maia

Assessor Técnico de Recreação

Antônio Marques Pestana Filho



