

NEPSID
Núcleo de Estudos e Pesquisas
Simbolismo - Infância - Desenvolvimento



Cadernos do NEPSID 2

**HISTÓRIA E SIMBOLISMO
DE
JOGOS, BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS UNIVERSAIS**

2003

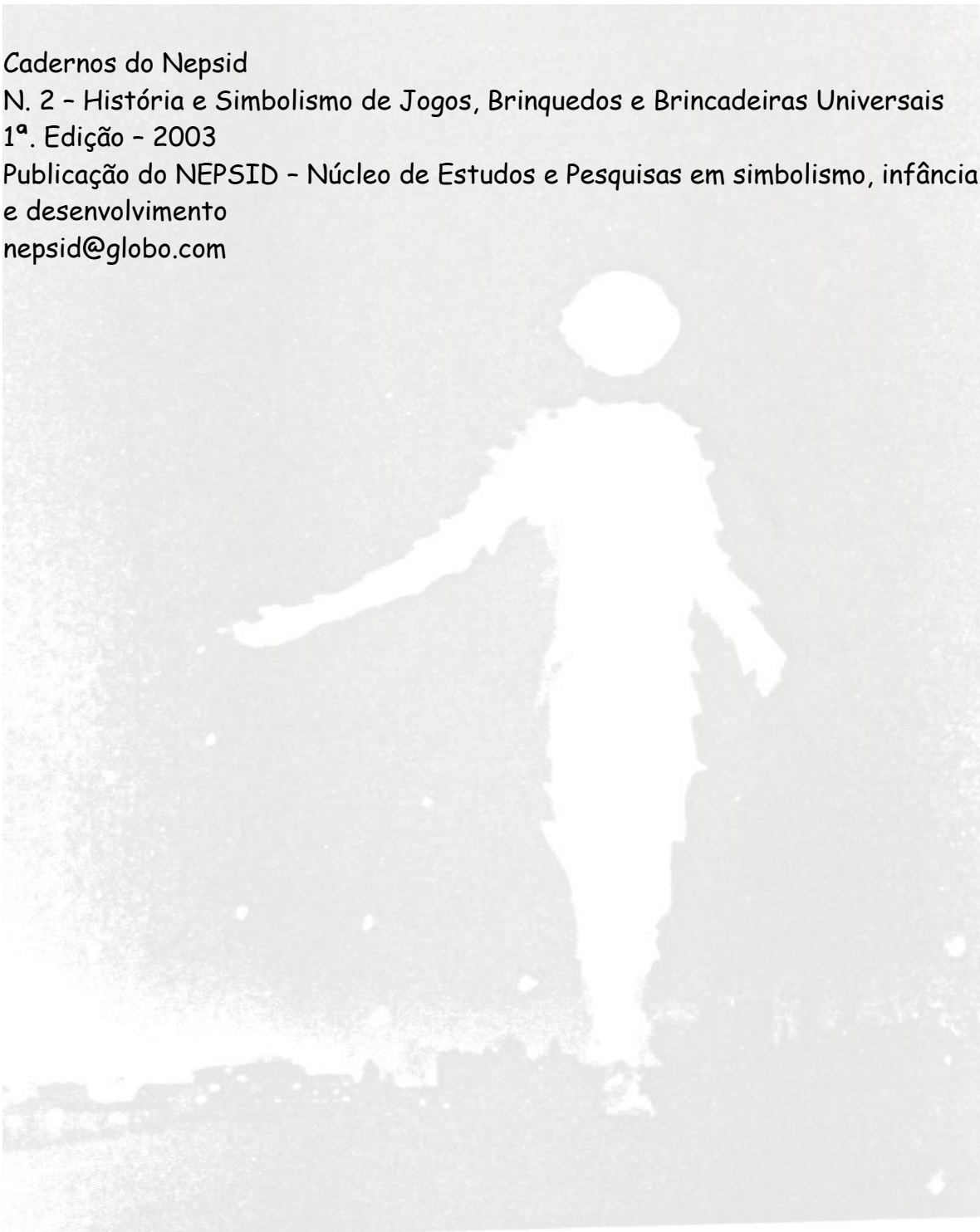
Cadernos do Nepsid

N. 2 - História e Simbolismo de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Universais

1ª. Edição - 2003

Publicação do NEPSID - Núcleo de Estudos e Pesquisas em simbolismo, infância
e desenvolvimento

nepsid@globbo.com



INDICE

Apresentação	5
1 - TRAÇOS HISTÓRICOS DE JOGOS E BRINQUEDOS - Adriana Friedmann	7
2 - OS JOGOS DO MUNDO - UNICEF	12
3 - ORIGEM DE ALGUNS JOGOS DE TABULEIRO - Adriana Friedmann	17
4 - SACRALIDADE E SIMBOLISMO DO JOGO - Adriana Friedmann	23
5 - BRINCADEIRAS REGIONAIS DO BRASIL - Adriana Friedmann	29
6 - A CAMINHO DO SÉCULO XXI - os quatro pilares da Educação - Adriana Friedmann	47

APRESENTAÇÃO

O NEPSID - Núcleo de Estudos e Pesquisas em Simbolismo, Infância e Desenvolvimento surge em decorrência da experiência e do trabalho desenvolvido desde 1994 na Escola Oficina Lúdica formando profissionais das mais diversas áreas, sobretudo no âmbito da educação não formal. Foi interessante constatar, ao longo do tempo que as propostas de formação (que vão desde o trabalho com o jogo, passando pelo corpo, artes plásticas, expressão corporal, confecção de jogos e brinquedos, a importância dos contos até tratamentos mais reflexivos e teóricos relativos ao desenvolvimento do ser humano) interessam, não só aqueles que trabalham em ONG'S, centros culturais e desportivos, brinquedotecas, hospitais pediátricos, etc., mas também educadores das instituições de educação infantil, ensino elementar, médio e superior.

A presente série de "Cadernos do Nepsid" constitui-se em um material de apoio que temos utilizado como base reflexiva das nossas ações educacionais baseadas na proposta do VIVENCIAR, SENTIR, REFLETIR, proposta esta que tem sido muito bem recebida pelo nosso público.

No primeiro número, apresentamos os "Segredos do mundo lúdico", tema que tem sido o "carro chefe" das nossas propostas de formação.

Neste segundo número "História e Simbolismo de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Universais" aprofundamos as reflexões mais específicas sobre esse maravilhoso universo universal do brincar.

É nosso desejo contribuir para um embasamento, debate e reflexões mais aprofundadas.

Adriana Friedmann



1 - O JOGO NUMA SOCIEDADE SEM FRONTEIRAS

TRAÇOS HISTÓRICOS DOS JOGOS E BRINQUEDOS

Adriana Friedmann

A história dos jogos e brinquedos é tão antiga quanto o homem. Ela não consta somente nos livros de história mas são também seus testemunhos a arte, a antropologia, a arqueologia e a tradição oral.

A seguir, uma breve síntese para ilustrar algumas das características mais conhecidas deste universo da ludicidade, cujos traços comuns são:

- sua universalidade
- sua eternidade
- terem suas origens na criação coletiva
- estarem, em sua maior parte, ligados com práticas religiosas
- serem formas de linguagens
- serem espelhos da cultura das diferentes sociedades
- suas estruturas permanecerem imutáveis e suas regras sofrerem transformações através do tempo e das várias regiões
- constituírem oportunidades de expressão, desenvolvimento e socialização

OS PRIMÓRDIOS DO MUNDO

O tempo era consagrado à preservação da vida e não existia ainda a noção de tempo livre como o conhecemos hoje.

A CIVILIZAÇÃO EGÍPCIA

Nos túmulos egípcios foi encontrado um grande número de bonecas. As crianças brincaram com sacos cheios de grãos. Mais tarde recebiam bonecas pequenas e bichos de terra cozida.

O cavalinho sobre rodas aparece entre eles.

A CIVILIZAÇÃO GREGA

As bonecas gregas eram encontradas nos quartos das crianças e eram feitas em argila cozida com membros articulados.

O jogo dos ossinhos era muito popular tanto entre as crianças quanto entre os adultos. Eles serviam para adivinhar o futuro. Porém, este jogo provinha provavelmente do Oriente-médio. No começo esses ossinhos eram das patas de cordeiros e cabras. Mais tarde foram fabricados em cristal de roca ou em bronze, conservando a forma original.

Os meninos brincavam com pipas.

Os piões eram muito populares. Há muitas representações que mostram como os adultos também brincavam. Eram jogos voltados para os ricos.

O jogo de bola era muito vivo.

Homero contava como o filho de um rei brincava uma partida de jogo de paume.

Na Grécia era dada muita atenção ao desenvolvimento do corpo pelo que o jogo e o esporte eram tão importantes quanto o estudo: marchar, correr ou nadar; exercícios de ginástica ou corridas de 100 metros a 158 metros.

A CIVILIZAÇÃO ROMANA

As brincadeiras eram muito similares às dos gregos. Os romanos eram muito atraídos pelo jogo de bolinhas, que datava de vários séculos, com a forma melhorada. As bolinhas antigas eram muito rudimentares, enquanto que as da época romana eram muito mais lisas e coloridas.

No Foro Romano em Roma descobriram as mais antigas gravuras do jogo de amarelinha, muito brincado nos pavilhões de mármore e nas vias romanas.

A IDADE MÉDIA

Nesta época a vida reduziu-se ao trabalho e ao combate, pelo que os exercícios de combate tornaram-se muito importantes. Somente nos séculos 13 e 14 esses torneios sanguinolentos tornaram-se concursos esportivos.

A luta era muito popular. O tiro ao alvo com arco ocupava muito tempo a partir de uma necessidade militar.

No inverno, os exercícios eram feitos sob teto.

O milenar jogo de bola tornou-se popular. Era considerada uma ocupação fútil.

A criança não era considerada como hoje em dia. Ter brinquedo e brincar dependia da classe sócio econômica dos pais. As crianças da burguesia tinham belos e caros brinquedos e tempo para brincar. O Bilboquê era um exercício muito popular na corte do rei Henrique III de França.

Já os filhos dos operários tinham que ajudar no sustento da família e no pouco tempo livre que lhes sobrava, recebiam brinquedos fabricados pelos pais, sempre relacionado ao trabalho dos mesmos.

Os ceramistas fabricavam pequenas figuras de cacalecios em argila branca.

As bonecas e os brinquedos eram vendidos pelos mercadores ambulantes nas quermesses ou outras festas. Havia bonecas comuns e bolas feitas de linha. O princípio das bonecas articuladas nasceu, provavelmente, na religião: tanto na Igreja Bizantina quanto na Igreja Ocidental, há estátuas de Santos com os membros articulados.

SÉCULOS 16 e 17

Na época do Renascimento eram dadas casas de bonecas como presentes de casamento. Eram mais peças de enfeite do que para brincar.

Do ponto de vista histórico essas casinhas são muito interessantes, pois refletem a arrumação interior.

Os habitantes de Nuremberg eram conhecidos como os fabricantes de bonecas. Eles fabricavam também as casinhas de bonecas. A semelhança das mesmas com as casas reais eram conscientemente usadas para preparar as jovens de 12 a 14 anos.

Em gravuras do Século 17 pode-se ver pela primeira vez, crianças que andavam sobre cavalinhos de madeira. A presença do cavalo de madeira entre os brancos nos tempos passados, mostra a importância do cavalo naquela época, tanto quanto o carro hoje.

SÉCULO 18

O diabolô, de origem chinesa, entra na Europa nesse período: Na Inglaterra, França e países nórdicos. O IôIô chega também na China. Muitos jogos tiveram altos e baixos, mas esses dois ficaram muito populares.

Nessa época apareceram cada vez mais os brinquedos automáticos. Na antiguidade, já Nero d'Alexandria construiu brinquedos engenhosos que mexiam e faziam barulho com a utilização de gotas d'água.

Por volta de 1850 esses objetos foram construídos em grande escala e uma das causas deve ter sido a descoberta do ferro branco.

No final do Século 18, a criança não era mais considerada um adulto. As concepções dos educadores e escritores românticos como Rousseau, tiveram um papel muito importante. A Froebel devemos a prática de tais teorias. Ele queria estimular as crianças antes da idade escolar a fazer atividades criativas através de jogos semi-artísticos. Com esse objetivo foram inventadas as caixas de construção com formas sóbrias: retângulos, cubos, esferas e cilindros.

Ao lado das casas de bonecas completas, havia agora um interesse pelos detalhes: foram fabricados separadamente a cozinha, o banheiro, a sala, os fornos e todo o mobiliário completo. A pequena casa do operário era uma das causas pelo que não havia espaço suficiente para colocar casas de bonecas "em massa". O acabamento minucioso de todos os brinquedos diminuiu muito. Tudo era fabricado, cada vez mais na fábrica e um verdadeiro artesanato não era mais exigido.

SÉCULO 19

A revolução industrial fez com que a indústria domiciliar declinasse e os pais foram trabalhar fora. Foi o começo dos jardins e pré-escolas. Não eram obrigatórias. Nas primeiras escolinhas havia maior interesse pelos jogos seculares, como o jogo dos ossinhos e o jogo de bolinhas, o que certamente contribuiu para a preservação dos mesmos.

O trabalho das crianças manifesta-se cada vez mais, o que não é fato novo, pois já na idade média a criança era integrada às tarefas domésticas. Isto acontecia dentro da família que levava em consideração as possibilidades da criança. Mas a criança devia também trabalhar fora e ela devia realizar tarefas que muitas vezes não tinha capacidade de assumir. Para as pessoas comuns não se falava mais em jogo.

O contraste entre pobres e ricos manifesta-se de forma marcante nos jogos e brinquedos. Em 1885 aparece o primeiro carro de Karl Benz, imitado mais tarde pela indústria do brinquedo. Eram muito caros e para muitas crianças seu único prazer era sonhar e contentar-se com "caixas de sabonete" (Quem teria mais prazer?)

Outra invenção do Século 19 foi o trem e logicamente foram logo fabricados trens de madeira e mais tarde em metal. Com o aperfeiçoamento das vias férreas chegaram também às vias de miniatura e o adulto entrou no mundo dos jogos e brinquedos.

SÉCULO 20

Depois da Segunda Guerra Mundial há mais acesso em geral e as crianças, ricas e pobres, recebem quase os mesmos brinquedos.

Pela diminuição na duração do trabalho adulto, aparece a idéia de "hobby". Os fabricantes de brinquedos aparecem e lançam no mercado todo tipo de brinquedo especializado, caixas de construção e pacotes especiais (geralmente destinados aos adultos que se agrupam em "Hobby-Clubs").

As crianças sofrem essa influência, desejando cada vez mais, brinquedos sofisticados com botões e controles remotos.

2 - OS JOGOS DO MUNDO

UNICEF

"Deus quis que os homens se divertissem com muitos e muitos jogos, pois eles trazem conforto e dissipam as preocupações". Há quase setecentos anos o rei Afonso X, de Leão e Castela, escreveu essas palavras no prefácio de seu famoso *Livro de Jogos*. E ainda hoje elas são muito apropriadas para apresentar a história dos melhores jogos criados pelo homem.

Afonso X, que reinou de 1252 a 1284, preocupou-se muito com todas as atividades relacionadas à cultura, tornando-se por isso conhecido como "o Sábio". Entre outras coisas, supervisionou pessoalmente o trabalho de um grupo de cronistas, que foram por ele encarregados de uma nobre missão: escrever uma série de livros sobre artes, história, religião, leis, astronomia e ... jogos ! Em plena Idade Média, esse grande soberano percebeu o que muitos povos de todo o mundo já haviam descoberto em épocas bem mais remotas: a importância dos jogos como manifestação cultural.

O objetivo do *Livro de Jogos* de Afonso X era tornar conhecidos os mais notáveis e fascinantes jogos que o homem inventou em diferentes épocas e estágios de sua evolução histórica e social. Entretanto, enquanto os cronistas de Afonso X limitaram-se aos jogos das culturas hispânica e árabe, então conhecidos na península Ibérica, no norte da África e na Ásia Menor, os jogos que apresentamos têm uma amplitude muito maior: você vai encontrar desde os jogos tradicionais dos esquimós e de tribos africanas até os jogos com que milhões de pessoas se divertem atualmente nas grandes metrópoles do mundo inteiro.

Embora separados por quase setecentos anos, as duas coletâneas têm um importante traço de união entre elas: a eternidade do espírito lúdico. Os principais jogos compilados no livro de Afonso X já haviam percorrido uma grande parte do mundo antes de chegarem à região do Mediterrâneo, e muitos deles já tinham milhares de anos de existência. O Xadrez, pelos qual o soberano era apaixonado, desenvolvera-se na Índia muitos séculos antes, e, ao longo de sua caminhada para o Ocidente, suas peças que representavam elefantes, marajás e carros de guerra foram sendo transformadas em bispos, reis e torres de castelos.

Outro jogo antiqüíssimo, a Trilha, nascera no Egito dos faraós, onde tinha chegado a ser um dos jogos mais populares. E o Gamão, que era um dos passatempos preferidos na corte de Afonso X, surgira a partir da Tábula, um dos jogos prediletos entre os antigos romanos.

Ao reunir esses jogos da época em um livro magnificamente ilustrado, o rei castelhano legou à posteridade um importante testemunho: o de que os jogos são um patrimônio cultural de toda a humanidade, uma manifestação universal do gênio criador do homem, independentemente de fronteiras políticas ou culturais. E esse é, também, um dos objetivos da presente coletânea.

Assim como quase todas as religiões primitivas apresentam profundas semelhanças entre seus ritos e cultos, o que lhes dá um caráter universal, também os jogos têm muitos pontos comuns entre si, razão pela qual podem ser considerados como uma criação coletiva de todos os homens em diferentes épocas. Na realidade, em sua origem, os jogos estiveram intimamente ligados às práticas religiosas, e ainda hoje vários deles conservam esse caráter sobrenatural.

Muitos jogos, que hoje não passam de simples e alegres divertimentos infantis, nada mais são, na verdade, do que reminiscências de rituais mágicos e religiosos quase tão antigos quanto o próprio homem. O Cabo-de-Guerra, por exemplo, é a dramatização simbólica da luta entre as forças da natureza, tal como os homens primitivos a representavam há milhares de anos. E o ingênuo jogo da Amarelinha, que sempre foi uma das brincadeiras infantis tradicionais em todo o mundo, está profundamente ligado aos antigos mitos sobre os labirintos e as jornadas que os espíritos faziam da Terra ao Céu, após a morte.

É enorme a relação de jogos que vêm sendo praticados há séculos e que têm origens religiosas ou místicas. Os próprios dados, que hoje em dia dificilmente seriam associados a qualquer tipo de prática religiosa, são modernos sucedâneos dos astrágalos, búzios e outros objetos que os adivinhos lançavam para prever o futuro. O mesmo acontece com as cartas de baralho que, além de servirem como material básico para a prática de uma infinidade de jogos, sempre foram utilizadas como instrumentos para desvendar o futuro e a sorte das pessoas. Por tudo isso, os jogos sempre estiveram ligados à vida social, da mesma forma que a religião, as artes e outras manifestações culturais do homem.

Entre suas várias funções sociais, os jogos sempre foram instrumentos de ensino e aprendizado e, também, uma forma de linguagem usada para a transmissão das conquistas da sociedade em vários campos do conhecimento. Ao ensinarem um jogo, os membros mais velhos de um grupo transmitiam - e ainda transmitem - aos jovens e às crianças uma série de conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural do grupo. Ou seja: ao ensinarem um jogo, estão ensinando a própria vida.

O Xadrez, o Go, os *wargames* e muitos outros jogos são, por exemplo, reconstituições de batalhas que permitem não apenas o aprendizado dos princípios táticos e estratégicos usados na arte da guerra, mas também um grande enriquecimento intelectual. Mesmo alguns jogos mais simples - como os de dardos, corridas, etc. - não são menos instrutivos, pois exigem que os jogadores desenvolvam certos tipos específicos de habilidade e destreza. A prática do jogo de Peteca era um dos recursos usados antigamente pelos soldados japoneses para manter sua forma física e desenvolver sua agilidade e rapidez. E os próprios arcos que as crianças rolam há séculos pelos campos, estradas e ruas do mundo inteiro já serviam como uma forma de treinar a pontaria dos jovens guerreiros de muitas tribos indígenas norte-americanas. Na verdade, antes mesmo que surgisse a didática, os jogos já eram educativos.

Um dos aspectos mais importantes dos jogos, entretanto, é o de poderem ser considerados como verdadeiros espelhos de uma cultura e de uma sociedade. No Buzkashi, que é o jogo nacional do Afeganistão, dois grupos de cavaleiros lutam pela posse de um bezerro decapitado, procurando tomá-lo até um determinado ponto.

Isto que, à primeira vista, parece uma luta selvagem é, na realidade, uma exibição da extraordinária habilidade dos mongóis como cavaleiros, um verdadeiro balé eqüestre cuja coreografia vem sendo elaborada há centenas de anos. Os jogadores - chamados de *chapandaz* - são os descendentes dos temíveis guerreiros mongóis que aterrorizaram a Europa há vários séculos. Portanto, o Buzkashi não é uma disputa selvagem, mas sim um jogo no qual se expressam as tradições históricas e culturais de um povo.

Da mesma forma que o Buzkashi, muitos outros jogos constituem representações dos principais aspectos de uma sociedade. É o caso, por exemplo, do Dablot, jogo muito popular na Lapônia, no qual se reproduzem os

conflitos ocorridos nessa região entre tribos nômades e comunidades de agricultores.

Embora as estruturas dos diferentes tipos de jogos tendam a permanecer imutáveis ao longo do tempo, suas regras costumam sofrer mudanças e adaptações, dando origem a uma infinidade de variantes. O mesmo acontece com as peças, figuras e outros símbolos dos jogos, que são geralmente influenciados pelos acontecimentos de uma determinada época, sobretudo pelos acontecimentos políticos.

No apogeu da Era Napoleônica, por exemplo, a figura de Napoleão Bonaparte como general e imperador passou a substituir o rei branco do Xadrez.. Também o Jogo da Glória, um dos jogos de corrida mais populares em todo o mundo, foi um dos que sofreram maiores influências dos acontecimentos sociais. Nos séculos XVIII e XIX foram produzidos vários tipos desse jogo com diversas finalidades: desde ensinar história, geografia, botânica e outras disciplinas aos jovens estudantes até servir como material de propaganda comercial e política. E, hoje, são inúmeros os jogos que refletem em sua temática os acontecimentos do mundo contemporâneo, como por exemplo os vários jogos criados a partir das conquistas espaciais, da crise do petróleo e de uma série de conflitos políticos.

Alguns dos jogos mais primitivos e fascinantes criados pelo homem são conhecidos em praticamente todo o mundo. Mas, apesar do caráter universal desses jogos, suas variações locais revelam diferentes aspectos das sociedades e culturas em que tais jogos se desenvolveram ou se integraram. A Cama-de-Gato, por exemplo, é um jogo universal muito apreciado há milhares de anos na África, na Ásia, na Europa, nas ilhas do Pacífico e até mesmo nas terras geladas do extremo norte. Entre os esquimós, é um jogo tradicional, em que o jogador costuma narrar uma história à medida que vai formando diferentes figuras no cordão servindo não apenas para ilustrá-las, mas também como uma fórmula mnemônica, que ajuda o narrador a lembrar os episódios de suas histórias.

O mesmo acontece na Nova Guiné, onde os trenós, canoas e arpões desenhados no cordão pelos esquimós são substituídos por figuras que representam lanças, tambores e palmeiras. O jogo é o mesmo, mas as figuras que surgem entre as mãos do jogador são diferentes, pois pertencem à realidade de outro povo, de outra região. Outro fenômeno universal ligados aos

jogos é o dos jogadores profissionais, que fazem do jogo apenas uma forma de ganhar e perder dinheiro. Muitos jogos desse tipo, entretanto, têm seus encantos próprios, independentemente de seu objetivo final ser o lucro puro e simples. E, embora eles exerçam um grande fascínio sobre as pessoas, a grande maioria dos jogadores de todo o mundo os joga pelo simples prazer de jogar. É esse prazer que distingue o verdadeiro jogo da atividade profissional, que diferencia o lúdico do lucrativo.

Os jogos venceram o teste do tempo e refletem toda uma sabedoria acumulada durante milhares de anos pela humanidade. Mas os jogos não são apenas manifestações da vida social de uma povo. Eles são algo muito mais vivo e dinâmico - e por isso mesmo talvez eternos. Eles nasceram com o homem e, provavelmente, vão acompanhá-lo para sempre, sofrendo as mesmas transformações que ocorreram na vida de seu criadores.

No mundo de hoje, o lazer vem sendo transformado dia a dia não apenas numa conquista, mas também numa preocupação básica de todos os homens. E, para torná-lo mais rico e criativo, nada melhor que os jogos, pois como afirmou o historiador Johan Huizinga, em seu famoso livro *Homo Ludens*, "o jogo puro e autêntico é uma das principais bases da civilização".

3 - ORIGEM DE ALGUNS JOGOS DE TABULEIRO

Adriana Friedmann

Traçamos, a seguir, um panorama geral da origem dos jogos de tabuleiro mais conhecidos, destacando o local geográfico e as datas aproximadas, quando conhecidas.

DADOS - Origem na Grécia, Egito, Índia, entre os astecas e os esquimós.

Materiais: pedras, chifres, dentes, ossos, marfim, argila, bronze, ágata, cristal, mármore, porcelana.

BILBOQUÊ - Origem na Grécia por volta do 1500.

Materiais: madeira, ferro e marfim.

ARGOLAS - Origem na Antiga Grécia

Materiais: madeira

GO - Origem na China, Japão e Coréia há 1300 anos

Materiais: madeira e peças em pedra

CARTAS - Origem na China entre 907 e 618 a.C.

Materiais: cartolina e plástico

MANCALA - Origem no Egito, África e Ásia

Tem 7000 anos de idade

Materiais: argila, sementes

PACHISI - Origem na Índia no século II a.C.

Materiais: tecido bordado, madeira

JOGO CHINÊS - Origem na Alemanha no século XIX

Materiais: madeira

MEIA PATACA - Origem na Inglaterra no período elisabetana (século VII)

Materiais: madeira e moedas

ALQUERQUE - Origem no Egito no 1400 a.C.

Materiais: fórmica e madeira

SENET - Origem no Egito

Materiais: madeira

JOGO REAL DE UR - Origem na Suméria no 3000 a.C.

Materiais: madeira, cartolina e argila

TRILHA - Origem na região do Mediterrâneo (Egito, Grécia, Norte da Europa, Irlanda e Noruega)

Materiais: madeira, plástico

XADREZ - Origem na Índia no século V

Materiais: madeira, plástico

XADREZ CHINÊS - Origem na Índia no século VII

SHOGI - Origem na China entre 1142 e 1155

DAMAS - Origem na Europa no século XVI

Materiais: pedra, madeira, osso, marfim, acrílico

YOTÉ - Origem na África Ocidental

Materiais: terra e pedrinhas

ASSALTO - Origem na Inglaterra, França e Alemanha

Materiais: madeira, peças de plástico

SOLITÁRIO - Origem em Roma na Idade Média

Materiais: madeira, pinos

KAIRAM - Origem no Iêmem

Materiais: madeira, bolinhas

GUARDAS DA RAINHA - Origem na Índia, China, Egito

Materiais: madeira, cartolina

JOGO DO GNU - Origem na Escandinávia na Idade Média

Materiais: argila

SINO E MARTELO - Origem na Alemanha no início do século XIX

Materiais: dados e cartões

DOMINÓ - Origem na China há 3 séculos

Materiais: marfim, madeira

LOTO - Origem na Itália em 1530

Materiais: cartão

BINGO - Origem nos Estados Unidos em 1930

Materiais: cartolina

RINGO - Origem na Alemanha no período medieval

Materiais: cartolina

JOGO DA GLÓRIA - Origem em Florença, Itália (1574), Inglaterra (1597) e França (final do século XVI)

Materiais: cartolina

COBRAS E ESCADAS - Origem na Índia

Materiais: argila ou cartolina

A CASA DA FELICIDADE - Origem na Alemanha, Áustria e Suíça na Idade Média

Materiais: madeira, dados, fichas

FECHE A CAIXA - Origem na Normandia (França), Antuérpia, Amsterdã, Zâmbia (África Central)

Materiais: madeira, feltro e dados

ROLETA - Origem na França no século XVII

Materiais: estojo com roda móvel, dados, bolinha, mesa de pano verde

GAMÃO - Origem no Oriente (Mesopotâmia, Índia)

Materiais: madeira, dados e fichas

SEY - Origem na Tribo Dogon, Mali, África Ocidental

Materiais: areia, pedras

BOCHA - Origem na Grécia (300 a.C.), Roma e França (Idade Média)

Materiais: madeira ou material sintético ou metal

DARDOS - Origem na Inglaterra e França (1346)

Materiais: madeira com "asas" de papel ou de pena, alvo de madeira

MAH JONG - Origem na China (1860)

Materiais: marfim e bambu ou cartas

DICE - Origem na Indonésia

NIOUT - Origem na Coréia no século IX

Materiais: tabuleiro, dados de 2 faces e pedras

ASTRÁGALOS - Origem na Grécia, Ásia e Roma

Materiais: ossos, pedras, bronze

FAN TAN - Origem na China, Ásia, Europa

Materiais: grãos, varetas, peças

CHATURANGA - Origem na Índia, Pérsia no século VI d.C.

Materiais: tabuleiro, peças

CAMA DE GATO - Origem na Nova Zelândia, entre os esquimós do Ártico e os índios norte-americanos

Materiais: barbante

QUEBRA-CABEÇA JAPONÊS - Origem no Japão

Materiais: madeira

DIABOLÔ - Origem na China no século XVIII e na França

Materiais: madeira e barbante

TANGRAM - Origem na China há 4 milênios

Materiais: madeira ou papelão ou tecido

QUILLES - Origem no Egito, Grécia, França (séc. XIV), Inglaterra, Holanda, Alemanha

Materiais: pinos, bolas

PIÃO - Origem na Grécia (séc. V Ac), Roma e Europa (Idade Média)

Materiais: madeira, corda

PETECA - Origem na Europa, Ásia, Japão e entre os índios do Brasil há mais de 2000 anos

Materiais: bola de couro, pano, palha de milho

ARCO DE BARRIL - Origem entre os índios norte-americanos e os esquimós em 400 a.C. e na Europa no século XIX

Materiais: aro de madeira, metal ou pneu velho

ARGOLAS - Origem na Antiga Grécia

Materiais: madeira

DAMAS CHINESAS - Origem na China, Japão e Europa

Materiais: madeira ou cartolina e pinos

CRIBBAGE - Origem no Egito em 1800 a.C. e entre os esquimós em 1900

Materiais: marfim, osso, madeira

4 - SACRALIDADE E SIMBOLISMO DO JOGO

Adriana Friedmann

OS JOGOS ESTÃO , NA SUA ORIGEM, LIGADOS AO SAGRADO.

GRÉCIA E ROMA - Organizavam seus jogos por ocasião das festas - O JOGO APARECE COMO UM RITO SOCIAL, que exprime e reforça, à maneira de um símbolo, a unidade do grupo, cujas oposições internas se exteriorizam e se resolvem nessas manifestações lúdicas.

Cada jogo era consagrado a um Deus:

- os Jogos Olímpicos a Zeus
- os Jogos Píticos a Apolo
- os Jogos Ístmicos a Poseidon.
- A Deusa da fecundidade, Deméter, tinha reservado um lugar de honra : inclina a ver nesses jogos a luta entre as forças da vida e da morte, um símbolo da evolução do grão que fermenta e que morre; os dois campos, o vencedor e o vencido, exprimiam de forma sintética, o conflito cósmico e biológico, presidido pela Deusa Deméter que ilustra o retorno do ciclo das colheitas.

Simbolismo de alguns jogos:

- MASTRO DE COCANHA OU PAU-DE-SEBO - ligado aos mitos da conquista do céu
- FUTEBOL - ligado à disputa do globo solar entre duas fratrias antagonistas.
- JOGOS DE CORDA - para augurar a preeminência das estações
- PAPAGAIO - no Extremo Oriente, representava a alma exterior do seu proprietário o qual estava, no solo, ligado magicamente (pelo fio) à frágil armação do papel de seda
 - na Coréia, funcionava como bode expiatório para libertar dos males uma comunidade pecadora
- AMARELINHA - representava o labirinto onde o iniciado se perdia.

- VALOR ENCANTATÓRIO DOS JOGOS
- VALOR DE UMA OFERENDA - forma de diálogo do homem com o invisível. Ex. brincar de BONECAS - atividade relacionada com os ritos da fecundidade
- JOGO COMO RITO DE ENTRADA - tanto para as crianças quanto para os primitivos

- JOGO COMO RITO DE SAÍDA - faz de conta (de cenas de combate, por exemplo) como readaptação à vida cotidiana, real.
- JOGO COMO CIÊNCIA INICIÁTICA -
 - TARÔ - caminho iniciático de evolução em direção à sabedoria. Relacionado com a Cabala, os arquétipos, o zodíaco, etc.
 - DADOS - as 6 faces simbolizando 6 aspectos simbólicos do mundo: mineral, vegetal, animal, humano, psíquico, divino.
 - PEDRINHA, DOMINÓ, XADREZ, BILBOQUÊ, JOGO DO GANSO, ETC.

OS JOGOS SÃO A ALMA DAS RELAÇÕES HUMANAS E EDUCADORAS EFICAZES

OS JOGOS PREDOMINANTES NUMA ÉPOCA SIMBOLIZAM SEUS INTERESSES PRINCIPAIS. (Ex. Monopólio, Máster Mind, Cubo Rubik, Jogos de negócios anunciando a era da eletrônica, matemática, mecânica e robótica)

AMARELINHA

OUTROS NOMES

Macaca
Semana
Aeroplano
Homem

França - MARELLE - malha, pedra achatada.

Sign. : marelle relacionado com moral

China - DRAGÃO

Se brinca no mundo inteiro com variações locais

O desenho representa o itinerário de um herói em busca do seu objetivo.
- É a imagem simplificada do plano de uma catedral - o jogo vai da ORIGEM ao PARAÍSO. No plano horizontal - PONTE, PASSAGEM DIFÍCIL. Os jogos estão, em geral, em um plano horizontal. Essa horizontalidade sugere que o jogo não seria um fator de progresso espiritual. Por essa, entre outras razões, ele era condenado por autoridades religiosas como fútil: não permite a elevação da

alma pois fica na terra; pode suscitar paixões violentas; não produz obras nem bens; não confiar nele.

- Escada de Jacó - subida ao Céu, Paraíso - progresso de ordem espiritual.

A regra de não pisar nas linhas e jogar a pedra dentro de uma casa: necessidade de saber onde se está, se dentro de uma fronteira, ao abrigo da incerteza e do caos.

O itinerário para o Paraíso é feito de etapas, de desafios. As dúvidas, situações ambíguas, são sancionadas.

Pula-se em um pé só: quem anda em um pé é coxo. O pé é símbolo da alma, então o coxo revela um "defeito" da alma, espiritual.

Evoca-se o LOUCO do Tarot cujo simbolismo lembra a proposta de um caminho espiritual para o Paraíso que é onde está a luz.

O jogador que empurra com o pé sua alma-pedra, é da melhor espécie pois ele "simula". Quando chega ao Paraíso, irá plantar os dois pés na Terra. No retorno, outras dificuldades podem aparecer.

Variação: quando a pedra é colocada sobre o pé que está no ar: é um retorno da alma (pedra) ao seu lugar natural, o corpo.

PIÃO

GRÉCIA - Popular já 5 séculos antes de Cristo.

EUROPA - Popular na Idade Média - ligado a cerimônias cristãs muito antigas.

Inglaterra - competição entre diferentes paróquias, cada uma com seu próprio pião.

França medieval - o mais comum era o "sabot" (tamanco de madeira) feito com casco de animais, girado com as mãos.

- Corrida de sabots - o que chega mais longe e roda mais tempo.

- Batalhas - um pião tentando derrubar o outro.

TIPOS:

- Pião de haste longa

- Pião de corda

- Pião parisiense - de metal oco emite uma nota musical

- Pião da Alemanha - circular e furado emite sons
- Pião japonês - solta vários outros piões do seu interior ao girar
- Pitorra - com prego na base
- Totons - para ler a sorte (tipo Dreidl)
- Sabot - com uma vareta ou chicote

SIMBOLISMO

Instrumento mágico para lançar a sorte aos deuses.

Na Malásia - ritual com piões gigantes de mais de 6 kg. que giram muito tempo durante a colheita de arroz, brincado pelo povo.

Jogo esotérico da Idade Média, costume do "Flagelo do Aleluia". Os sabots eram "caçados" pelas crianças para fora da Catedral.

Forma do pião - relacionada com a forma da cruz do sacrifício - símbolo do instrumento de tortura "strebolis" em forma de cilindro em torno do qual atava-se o condenado. As crianças, símbolo da vida nova, davam chicotadas.

Final do séc. XX - simbolismo de rotação da Terra. Idéia de relação com a rotação vertiginosa em volta de um centro, de um eixo que faz do homem um ser enraizado que reencontra a verdade da sua matéria, a terra.

ASTRÁGALOS

Grécia Antiga - Dos ossos retirados das patas dos carneiros. Ancestrais dos dados.

- Jogo de azar
- Práticas divinatórias - interpretação por um sacerdote ou uma pitonisa.

Testemunho em vasos gregos com figuras de deuses e mortais jogando. Menção na Ilíada e na Odisséia de Homero.

ORIGEM - asiática

Os soldados gregos teriam aprendido a jogar na guerra de Tróia (Sófocles)
Romanos - difundiram o jogo nos países em que realizavam campanhas militares

Ártico, Rússia e Polinésia - jogo popular
Esquimós e Groenlândia - com ossos de focas.

OBJETIVO - realizar diferentes figuras.

PALAVRA

Astrágalos - *estrela* = cucarne

FORMA do ganize

Embaixo lado liso - kyon - cão - vale 1, ás - ponto nefasto, imagem da morte.

Encima lado sinuoso - coos, - vale 6 - imagem da vida

Lado convexo - pranex - vale 4

Lado côncavo - yption - vale 3

TOTAL = 14

Ficorini (Itália) - reprodução de várias pedras gravadas:

- uma oval que representava monstro com cabeça de carneiro (1º. Signo do Zodíaco) e cauda de peixe (último signo do Zodíaco)

Beq de Fouquières - reprodução de outra pedra

À esquerda - pão

À direita - bilha

No centro - cabeça de morto

Encima da cabeça - grinalda - cadeia, colar de 8 cones unidos por 8 círculos. 8 - símbolo da ressurreição. Passagem da Terra ao Céu. Cadeia de ouro - influência das estrelas.

Fase côncava - dorso

Fase convexa - cova

Outros lados - lisos

MATERIAL

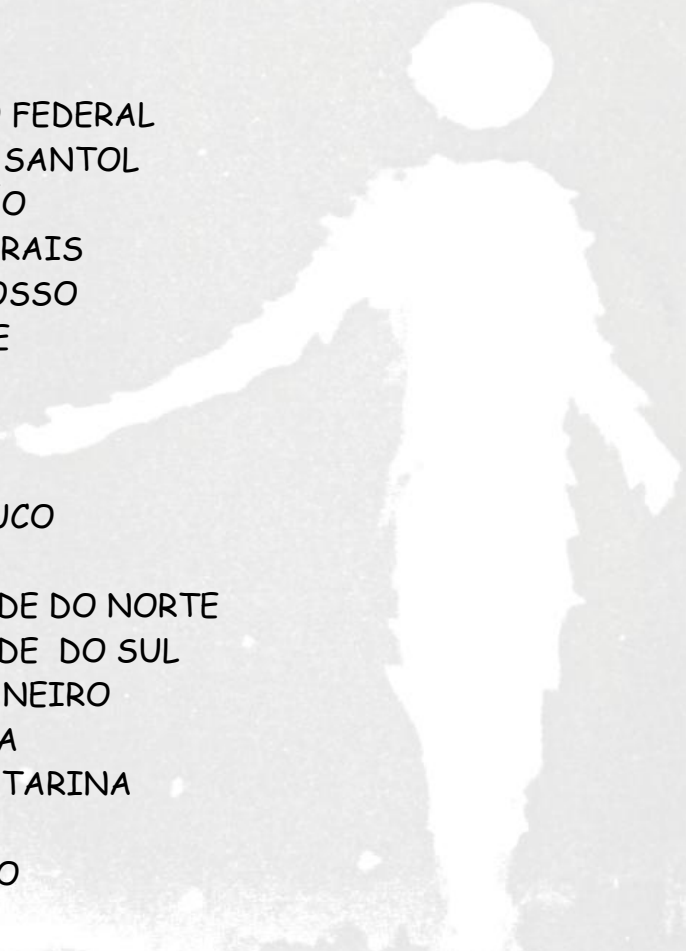
Ganizes naturais, de marfim, osso, plástico.



5 - BRINCADEIRAS REGIONAIS DO BRASIL

Adriana Friedmann

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS POR REGIÃO



ACRE
ALAGOAS
AMAPÁ
AMAZONAS
BAHIA
CEARÁ
DISTRITO FEDERAL
ESPÍRITO SANTO
MARANHÃO
MINAS GERAIS
MATO GROSSO
NORDESTE
PARÁ
PARAÍBA
PARANÁ
PERNAMBUCO
PIAUI
RIO GRANDE DO NORTE
RIO GRANDE DO SUL
RIO DE JANEIRO
RONDÔNIA
SANTA CATARINA
SERGIPE
SÃO PAULO

HISTÓRICO

Na década de 70 começou a ser desenvolvido um projeto internacional com o intuito de resgatar os Jogos Tradicionais do mundo. Este projeto foi uma iniciativa da Universidade de Belgrado, Iugoslávia e da OMEP (Organização Mundial de Educação Pré-escolar) mundial. Porém, não foi para frente enquanto projeto internacional.

No Brasil o projeto começou em 1990 a partir da coletânea realizada e registrada com a publicação do livro "A arte de brincar" de Adriana Friedmann (Ed. Scritta), resgatando brincadeiras tradicionais na cidade de São Paulo. Em 1993 foi desenvolvida no Labrimp (Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos) da Faculdade de Educação da USP, uma pesquisa que registra mais de 1000 brincadeiras nas regiões Centro Oeste, Sul e Norte do país. Em 1999, com o incentivo do resgate e da valorização do brincar nas instituições de Educação Infantil, promovido pelo MEC através dos novos Parâmetros Curriculares, alguns pólos em diferentes regiões do país, têm refletido a esse respeito e feito levantamentos de brincadeiras regionais.

O PROJETO e seus objetivos

O objetivo do projeto REDE DE BRINCADEIRAS REGIONAIS DO BRASIL é o de formar uma rede de intercâmbio entre diferentes instituições e/ou pessoas físicas do país, que valorizem e resgatem as brincadeiras das suas regiões, consideradas como um patrimônio da cultura local.

Existem já vários documentos de autores nacionais e estrangeiros (vide Banco de Referências) sobre o tema em questão, muitos de difícil acesso ou fora de circulação. Além dos documentos já existentes de autores nacionais e estrangeiros, a rede disponibilizaria a troca pela Internet dessas informações:

Acreditamos que este patrimônio de brincadeiras pode ser enriquecido e divulgado de forma mais ágil, fazendo uso da rede, assim como incrementando a troca, o estudo e a pesquisa de brincadeiras e informações entre as diferentes regiões do país.

CURIOSIDADES

Relatamos, a seguir, algumas curiosidades que dizem respeito à origem de alguns jogos e brincadeiras nas diferentes regiões do país.

A influência portuguesa

O Brasil foi descoberto pelos portugueses em 1500 com Vasco da Gama, Pedro Álvares Cabral e Fernando de Magalhães. Estes primeiros colonizadores portugueses misturaram-se com os brancos e com os índios, gerando muitas crianças mestiças. Estes portugueses trouxeram seus contos, lendas, estórias, jogos, festas e valores.

A PIPA foi introduzida pelos portugueses no Século XVI. Vem do Oriente, do século 206 A.C., do Japão e da China. Os diversos nomes encontrados pelo Brasil: estrela, raia, arraia, papagaio, bacalhau, gaivotão, curica, pipa, cafila, pandorga, quadrado.

Outras brincadeiras introduzidas pelos portugueses:

MULA SEM CABEÇA ;

CUCA OU PAPÃO (1950);

CANTIGAS;

FIORITO (1909);

AMARELINHA;

JOGO DO SAQUINHO;

PIÃO;

JOGO DE BOTÃO;

BOLINHA DE GUDE

A influência africana

O Brasil teve grande influência dos negros africanos na vida econômica, social e cultural. Eles trabalharam na lavoura e nas minas e, no período colonial, nos engenhos e plantações. Supõe-se que os primeiros negros africanos chegaram em 1538 e durante todo os séculos XVI, XVII e XVIII, trabalhando como escravos, sobretudo nas regiões do Sudeste (Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo) e do Nordeste (Bahia, Pernambuco e Maranhão).

A mãe preta transmitia para seus filhos as histórias, lendas, contos, mitos, deuses e animais encantados vindos das suas origens.

ESPINGARDA DE TALO DE BANANEIRA

Nas famílias da época da escravidão, eram as criadas negras que criavam e amamentavam os filhos da mãe da família: a ama negra dava de mamar ao menino branco, o embalava no berço e ensinava-lhe as primeiras palavras e as CANTIGAS DE NINAR.

Os filhos das senhoras dos engenhos relacionavam-se com os filhos das negras escravas com os quais brincavam de:

MONTAR A CAVALO EM CARNEIROS;

NADAR NOS RIOS E REPRESAS;

MATAR PASSARINHOS;

EMPINAR PAPAGAIO;

JOGAR PIÃO

Apesar de serem meio diabinhos, as crianças eram obrigadas, depois dos 7 anos, dentro de casa, a se comportarem como adultos, vestindo pesadas roupas semelhantes às dos adultos, "fornos ambulantes". Elas tinham que andar sempre deitadas ou sentadas. As crianças chamavam seus pais de Senhor Pai e Senhora Mãe.

As meninas brincavam de FAZ DE CONTA de mucama. No interior da Casa Grande elas brincavam de "a Senhora mandando nas criadas e as bonecas eram as filhas"; de alimentação, vestuário, festas, doenças, tratamentos médicos, viagens, visitas.

Os meninos de FAZ DE CONTA de meios de transporte e com os meninos negros de bois de carro, cavalos, burros e cargas; de PEIA QUEIMADA, LASCAR PIÃO, COMER O PAPAGAIO, BELISCO, BELISCO do pintinho que anda pela barra de 25, BANHOS em represas, açudes e rios, BODOQUE em lagartos e aves, trepar árvores.

Outras brincadeiras (fonte: José de Lins Rego):

CANGACEIRO - "Um dos nossos brinquedos mais preferidos era até o de fingirmos de bando de cangaceiros, com espadas de pau e cacetes no ombro e o mais forte dos nossos fazendo de Antonio Silvino."

CAPA-BODE - brincavam os meninos brancos, filhos ou sobrinhos do Senhor do engenho, armavam o capa bode, espécie de espremedor de cana de açúcar.

GALINHA GORDA

CAPITÃO DE CAMPO AMARRA NEGRA - Vitória/ES - Início da República

BAMBÁ (50) - Rio Grande do Sul - zona rural - origem africana (Em língua Bumda Bamba, Etim Bamba significa Jogo)

CORRIDAS DE CAVALO DE PAUS

PAPAGAIO DE PAPEL

COLEÇÃO DE PEDRAS COLORIDAS, INSETOS, CAIXINHAS

PEGAR CAMALEÕES E TIJUAÇUS

A influência indígena

Os índios tiveram grande influência na culinária brasileira, no uso de remédios caseiros e utensílios de cozinha. As índias praticavam o cultivo de mandioca, cará, milho, jerimum, amendoim e mamão. Também nas danças eles imitavam animais demoníacos que aparecem nos contos infantis.

As mães faziam brinquedos de barro cozido para seus filhos, de gente e de animais.

Em Roraima as indiazinhas chamavam as bonecas de "TUPAMA", que significa Santo. Atualmente imperam as BONECAS DE PANO. No interior FIGURAS DE BARRO DE MACACOS, BESOUROS, TARTARUGAS, LAGARTIXAS.

Outras brincadeiras:

BODOQUE e ALÇAPÃO para pegar passarinhos;

ARCOS, FLECHAS, TACAPES, PROPULSORES imitando gente grande, caçando pequenos animais, aves menores, tentando pescar.

Predominavam brincadeiras junto à natureza, nos rios, em bandos. A vida das crianças misturava-se com a dos bichos: cantavam imitando vozes de animais, dançavam imitando o movimento dos mesmos. (O JOGO DO BICHO origina-se da cultura indígena e africana).

As crianças indígenas não eram castigadas nem reprimidas.

As meninas, desde pequenas, fiavam algodão, tucum, descascavam mandioca, aipim, carás, cozinhavam, ajudavam na roça.

Os meninos recebiam arcos e flechas, como seus pais, mas menores e treinavam a caça e a pesca.

A criança até 2 anos ficava aos cuidados da mãe ou da avó, amarrada numa faixa de algodão às costas da mãe, sempre junto dela.

O primeiro brinquedo era o *CHOCALHO DE CASCAS DE FRUTAS* ou *UNHAS DE VEADO*. Ao engatinharem brincavam com *PEDRINHAS*, com um inseto amarrada por um fio, com pedaços de madeira, cavavam a areia, *MONTAVAM A CAVALO* em seus irmãos mais velhos; rodavam *PIÃO* feito de "totuma", fruto redondo e oco, atravessado em ângulo reto por um palito de madeira, duro e vermelho, fixado com um pouco de cera negra. Brincavam de *MATRACA* feita com um disco de "totuma" com concavidades na borda e uma cavidade no centro por onde passa um fio unido nas extremidades.

No Amazonas - pequena mangueira

- O ENIGMA
- JOGO DO FIO

Na Tribo Tupi - Tapirapé no Brasil Central - *JOGO DO FIO* (inimá paravuy) com fio de algodão - Origem: povos da Nova Zelândia, esquimós do Ártico, índios da América do Norte, tribos africanas, Japão. É um jogo sazonal do outono. Formavam 20 figuras diferentes:

- tamanduá-bandeira; urubú; libélula; morcego; arraia; piranha; pacú; tucunaré; socó; mandioca; pilão; rede de dormir; flecha; cabana; vigamento de casa; poça seca; lua; céu estrelado; mulher; coito

Os meninos faziam correr uma argola de tamankurá com auxílio de um bastão, iam de um lado ao outro, mas com pouca criatividade.

BRINCAR DE ARO, jogo antigo, era usado para corridas, como acessório de concursos de força e de habilidade; *JOGOS IMITANDO ANIMAIS*; *JOGO DE AVIÃO*; *JOGO DO JAGUAR*; *JOGO DO PEIXE PACÚ*; *JOGO DO JACAMI*; *JOGO DOS PATOS MARRECA WAUIN*; *JOGO DO CASAMENTO*

As crianças das Tribos Karajá do Rio Araguaia em Goiás, brincavam de:

ARCO E FLECHA; PESCA; JOGO DO FIO; BRINQUEDOS COM FIGURAS DE ARGILA, PIÕES, CANOAS; REMOS E VASILHAME DE COZINHA; PETECA DE PALHA DE MILHO E MIOLO EM FORMA DE ARGOLA; JOGO DO JERIMUM (CHERENTES)

Atualmente as crianças brincam de:

IMITAR BICHOS - vô das borboletas, emas, pulo do sapo;

CAÇA DE PASSARINHOS;

FAZER BRINQUEDOS;

MODELAR BICHOS DE BARRO;

ESCONDE-ESCONDE;

BOLA FEITA DE CÊRA;

CORRIDAS COM TORAS, COM PNEUS, DE RODA;

JOGOS DE PEGA personalizados por lobos, carneirinhos, veadinhos.

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS POR REGIÃO

As brincadeiras tradicionais descritas a seguir, fazem parte de um levantamento realizado na década de 90 de brincadeiras comuns às regiões citadas. Foram colhidas junto às crianças por folcloristas e pesquisadores do jogo, no início do século XX.

SÃO PAULO

LOBOS E CARNEIRINHOS;

FUGA DE PÁSSAROS;

VOÔ DAS BORBOLETAS;

CAÇADORES NA SELVA;

BRIGA DO SABUGO;

CAÇADOR DE TARTARUGAS;

PETECA;

PAR OU ÍMPAR;

ANGOLINHA;

BELISCADOR;
CAPA-BODE;
JOÃO KEMPÓ;
CABEÇA PEGA O RABO;
CARETA/CARA OU CARETA;
PEIA QUENTE;
CORRUPIO

MINAS GERAIS

VEADINHO, VEADINHO;
RATINHO;
GAVIÃO E OS PINTINHOS ou GALINHA E GAVIÃO;
EMA;
PULO DO SAPO ou PULO DO GATO;
COCADA;
GALINHA GORDA;
PINTALAINHA;
NEGO FUGIDO;
MANJA;
SERRA, SERRA, SERRADOR;
SÃO JERÔNIMO;
CHICOTINHO QUEIMADO;
CASAMENTO OCULTO;
JAWARÍ AMAMOÃ

SUDESTE

CORRIDA DE SAPO;
PINTALAINHA;
CORRIDA DO SACI;
CIPOZINHO QUEIMADO

RIO GRANDE DO NORTE

JOGO DO UIRAÇÚ;
PEIA QUENTE

ACRE

JOGO DO UIRAÇÚ;
MANJA NA ÁGUA;
CHICOTINHO QUEIMADO;
CAIPIRA OU JOGO DA CASTANHA

RIO DE JANEIRO

ATIRADEIRA DE BAMBÚ;
ESPINGARDA MATA-MOSCA;
PEGAR TANAJURA;
BELILISCO;
UMA, DUAS ANGOLINHAS;
AGOSTINHO;
TURISTA;
CONTRABANDO OU MUAMBA;
POLÍCIA E LADRÃO;
PIMENTA;
SERRA, SERRA;
BOLÔ FEDÔ;
RODRIGUINHO;
CHICOTINHO

RIO GRANDE DO SUL

GALINHA DE OSSO;
GRULHO;
PIORRA;
SAPATA/PULA MACACO/JOGO DE PEDRINHA;
DIABOLÔ;
BAMBÁ;
FIORITO;
BRUXA/CAÇADOR;
BRUXA

ALAGOAS

CAVALO DE PAÚ;
CASTANHA/BURACO;
TIME DE BOTÕES;
BARRILHA;
PINICAINHO;
SOLDADO INGLÊS;
CHICOTE QUEIMADO;
MELANCIA

MARANHÃO

LADRÕES DE JERIMUM;
JOGO DO JAGUAR;
PRETO FUGIDO

PARÁ

JAWARI AMAMOÃ

PERNAMBUCO

JOGO DO CASTELO;
CASTANHA;
CASTELO;
CADEMIA/CASA DA MIA;
SAPATINHO DE JUDEU;
GALINHA GORDA;
ESCONDER NO ELEMENTO;
PINICADINHO;
LAGARTA PINTADA;
MARCHA SOLDADO;
SOLDADO DE CHUMBO;
MOÇAMBE;
SERRA, SERRA;
BOLÔ FEDÔ;
RODRIGUINHO;
CHICOTINHO;
PEIA QUENTE;

MELANCIA

CEARÁ

TILE;
CALPUA E COBEINHA;
ENCOSTO;
BURACO;
CASTELO;
MACHADO TORA;
SOLDADINHOS;
CHICOTE QUEIMADO ou CINTURÃO QUEIMADO

RIO GRANDE DO NORTE

CASTELO/JOGO DE CASTANHA;
BOI;
GALINHA D'AGUA;
MARRECA;
PEIA QUENTE;
SAPATINHO DE JUDEU

SANTA CATARINA

JOGO DE MORA;
PALETA/MALHÃO

BAHIA

ALELUIA;
CHICOTINHO QUEIMADO

ESPÍRITO SANTO

JOGO DO PAPÃO

PIAUI

CINTURÃO QUEIMADO

BANCO DE REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Fanny. *O estranho mundo que se mostra às crianças*. São Paulo, Summus, 1983.
 - _____. *Quem educa quem?* São Paulo, Summus, 1985.
 - _____. *Brincar: um verbo que a cidade escondeu da criança*. *Jornal da Tarde*. São Paulo, 7/10/78.
- ALLUÉ, Josep. *O grande livro dos jogos*. Belo Horizonte. Editora Leitura, 1998.
- ALMEIDA, Aluísio de. *Notas do folclore infantil sul paulista*. *Revista do Arquivo Municipal*, 12 (108):113-119, maio/jun.1946.
- ARAÚJO, Alceu Maynard de. *Documentário folclórico paulista - fotos e diagramas do autor*. Il.de Osny Azevedo. *Revista do Arquivo Municipal*. São Paulo, 20 (157):7-145, jul/dez.1953.
 - _____. *Lúdica infantil*. *Boletim Trimestral da Comissão Catarinense de Folclore*. Florianópolis, 2(8):6-14, dez.1950.
- AREÃO, João dos Santos. *O pião*. *Boletim Trimestral da Comissão Catarinense de Folclore*. Florianópolis, 1(3):25-26, mar.1950.
- ARIÉS, P. e Margolin, J.C. *les Jeux à la renaissance*. Paris. Librairie Philosophique J. Vrin, 1982.
- ASSOC.PROF.DE EDUCAÇÃO FÍSICA. *Danças regionais e brinquedos cantados*.; Rio de Janeiro : Apef, 1957
- AVILA, Affonso, 1928-; *O lúdico e as projeções do mundo barroco*.; São Paulo, Editora Perspectiva 1971
- BORGES RIBEIRO, Maria de Lourdes. *O folclore na escola*. *Cadernos de Folclore*. Rio de Janeiro, FUNARTE, 1976.
- BOSI, Eclea. *Memória e sociedade: lembranças de velhos*. 2.ed., São Paulo, T.A. Queiroz/EDUSP, 1987.(1.ed. 1973)
- BRANDÃO, C.R. *O que é folclore*. 7.ed. São Paulo, Brasiliense, 1986. (1.ed. 1982)
- BRASILEIRO, Silvia Celeste da Fonseca Lima (org.). *Feira-atividade : brinquedos e brincadeiras populares*. Recife . Fundação Joaquim Nabuco,1992.
- BRAUNWIESER, Martin. *25 brinquedos cantados populares infantis*. São Paulo, Irmãos Vitale Ed., 1953, 55p.

- CABRAL, Antonio. Jogos populares infantis. Porto: Editorial Domingos Barreira.
- CAMACHO, V. Daniel; Rondas, canciones, coros para los niños de mi patria.; Sucre : Talleres Gráficos, 1957.
- CAMPOS, Maria Elisa R. et alii. Jogos infantis: guia e coletânea. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1934, 88p. (reeditado pelo INEP).
- CARTA, Mino. Histórias da Mooca. Rio de Janeiro, Ed. Berlendis & Vertecchia Ltda., 1982.
- CARVALHO, André & CARVALHO, David. Como brincar à moda antiga. Belo Horizonte, Editora Lê, 1987. (Col. Pergunte ao José).
- CASCUDO, Luis da Câmara. Literatura oral no Brasil, São Paulo, Editora Itatiaia. 3ª ed. 1954.

_____. Superstições e costumes: pesquisas e notas de etnologia brasileira. Rio de Janeiro, Antunes, 1958.

_____. Vaqueiros e Cantadores. Belo Horizonte. Editora Itatiaia. São Paulo, EDUSP.

- CASTRO, Zaide Maciel de. Jogos e rondas infantis.; Rio de Janeiro : Sesi, 1956.
- CHANAN, G. & FRANCIS, H. Juegos y juguetes de los niños del mundo. Serbal/UNESCO, 1984.
- COLEÇÃO SÃO PAULO - Acervo iconográfico da Eletropaulo, 1907.
- CONSELHO NACIONAL DE PROTEÇÃO AOS ÍNDIOS; Brinquedos de nossos índios.; Rio de Janeiro : Ministério da Agricultura/ Cnpi.
- COSTA, Dante. A infância e a recreação. 4.ed., Rio de Janeiro, Imprensa Nacional, Departamento Nacional da Criança, M.E.S., 1942, 49p.
- COSTA, Luís Edmundo da. De um livro de memórias. 1958.
- DAMANTE, Hélio. Folclore brasileiro. São Paulo, MEC/FUNARTE, 1980.
- DEL PRIORE, Mary (org.) História da criança no Brasil. São Paulo, Contexto, 1991.
- ELETROPAULO. São Paulo - Registros 1899-1940. Ed. Eletropaulo, 1982.
- ERNANI DA SILVA, Bruno. História e tradições da cidade de São Paulo. Rio de Janeiro, José Olímpio, 1954, v. 3.
- FARIA, Alberto. Jogos infantis. Rio de Janeiro, Almanaque Garnier, 1909.

- FERNANDES, Florestan. Folclore e mudança social na cidade de São Paulo. Petrópolis, Ed.Vozes, 1979.(1.ed. revista Anhembi São Paulo, nºs 106 a 114, 1959 - 1960).
 - FRAGA, Cristiano. Dicionário de brinquedos. Folclore, 3(13):7, maio/jun, 1952.
 - FREITAS, Affonso A.de. Tradições e reminiscências paulistanas. São Paulo, Governo do Estado de São Paulo, 1921-1978.
 - FREYRE, Gilberto. Casa grande e senzala. Rio de Janeiro, Schmidt, 1938.
 - FRIEDMANN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do Jogo Infantil. São Paulo, 1992, Ed. Moderna
 - FRIEDMANN, Adriana. A Arte de brincar. São Paulo, 1992, Ed. Scritta
 - FRIEDMANN, Adriana et alii. O direito de brincar - a brinquedoteca, Fundação Abring-Scritta, São Paulo, 1994
 - GARCIA, A. R. Dórea. História dos bairros de São Paulo - Aclamação. São Paulo, Prefeitura do Município de São Paulo - Secretaria Municipal de Cultura, s.d. v.19.
 - GARCIA, Rose Marie Reis.; MARQUES, L.A. Brincadeiras cantadas . Porto Alegre, RS : Editora Kuarup, 1988
 - HALLIER, Judith & MACEDO, Jovino Guedes de. Jogos do escolar de São Paulo. Psicologia Educacional. São Paulo, USP, n.1, 1946.
 - HEYLEN, Jacqueline. Parlenda, Riqueza Folclórica. São Paulo. Ed. Hucitec, 1991.
 - INEP - Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos. Jogos Infantis na escola elementar. Rio de Janeiro, INEP, 1955. (reedição de 1934)
 - JOPPERT, Maria Augusta; Brinquedos cantados pelas crianças cariocas.: Distrito Federal : S.N., 1955.
 - KISHIMOTO , Tizuko Morchida (coord.). Jogos tradicionais infantis do Brasil São Paulo : Feusp, 1992.
- _____, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais infantis, Petrópolis, RJ, Ed. Vozes,1995.
- KOCH, Dorvalino. Jogos infantis e educação. Faculdade de Educação - USP, 1975.
 - LIMA, Rossini Tavares de. Abecê do folclore. São Paulo, Ricordi, 1968. (1. ed. 1945)
 - LIMA, Rossini Tavares de & ANDRADE, Julieta de. Escola de folclore. CDU by Escola de Folclore. Ed. Livramento, 1979.

- LIRA, Mariza & POSADA, Leonor. Uma, duas angolinhas. Rio de Janeiro, 1941.
- MACHADO, Antonio A. Sociedade. In: Brás, Bexiga e Barra Funda. Rio de Janeiro, José Olímpio, 1921.
- MAIA, Francisco Prestes. Os melhoramentos de São Paulo. São Paulo, Prefeitura Municipal, 2ª tiragem atualizada 1945.
- MARINHO, Inezil Penna; 10 brinquedos cantados, originais e inéditos...; Rio de Janeiro : S.N., 1955.
- MEDEIROS, Ethel Bauzer. Plano de um manual de recreação para escola elementar (com coletânea de jogos). Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. Rio de Janeiro, 21 (54), 1954.
 _____ . Jogos para recreação infantil. Fundo de Cultura, 1960, 2v.
 _____ . 108 jogos para jardim de infância. Rio de Janeiro, Agir, 1960.
 _____ . O lazer no planejamento urbano. Cadernos de Administração Pública, Rio de Janeiro, FGV, (82), 1971.
- MELO, Veríssimo de. Rondas Infantis Brasileiras. Revista do Arquivo Municipal, 1953, v. 19.
 _____ . Origem de um jogo popular. Folclore, 1(6):1, maio-jun, 1950.
 _____ . Jogos populares do Brasil. In: Revista do Arquivo Municipal, 26-27 (161-162) (335-382), jan-mar.1958/1959, il.
- MIRANDA, Nicanor. Técnica do jogo infantil organizado. Revista do Arquivo Municipal. São Paulo, Departamento de Cultura, 71, 1940.
 _____ . Jogos motores para crianças de 7 a 9 anos. Revista do Arquivo Municipal, 1943, v. 93.
 _____ . Jogos motores para crianças de 10 a 12 anos. Revista do Arquivo Municipal, 1944, v. 97.
 _____ . 200 jogos infantis. Belo Horizonte, Ed. Itatiaia, 1980. 1. ed. 1948.
 _____ . Organização das atividades de recreação. Belo Horizonte, Ed. Itatiaia, 1984.
- NAVARRO, Maria Alice Magalhães. Aproveitamento dos jogos folclóricos na educação física. São Paulo, ECA, 1985. Tese (doutorado).
- NETO, Soffiatti. O jogo das bolinhas. Cadernos de Folclore. Rio de Janeiro, FUNARTE, 1977.
- NEVES, Guilherme Santos. O jogo das pedrinhas. Folclore, 2(7- 8):1, jul/out, 1950.
 _____ . O jogo de gude. Folclore, 2(7-8):1-jul/out, 1950.

- OLIVEIRA, Paulo de Salles; Brinquedos artesanais e expressividade cultural.; São Paulo : Sesc, 1982.

_____. Brinquedo e industria cultural. Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 1986.

- PACHECO, Renato José Costa. O jogo do "papão". Folclore, 2(9):6, nov/dez.1950.
- PELLEGRINI, Domingos. Os meninos crescem. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1986.
- PIMENTEL, Alberto Figueiredo. Os meus brinquedos - livro para crianças, 4.ed. Rio de Janeiro, Liv. Quaresma, 1958, 286p.
- PINTO, Alexina de M. Os nossos brinquedos - contribuição para o folclore brasileiro. Coleção Icks, série B. Lisboa, A Editora, 1909, 303p., il.
- _____. Cantigas das crianças e do povo - danças populares. Rio de Janeiro, 1916.
- REALE, Ebe. Brás, Pinheiros, Jardins: três bairros, três mundos. Biblioteca Pioneira de Estudos Brasileiros. São Paulo, EDUSP, 1982.
- REZENDE, Angélica de Garcia. Nossos avós contavam e cantavam: ensaios folclóricos e Tradições brasileiras. In: Tradições Populares - Brasil. Belo Horizonte, Sion, 1968. (Disco) - 1957, 188p., il.
- RIBEIRO, Dora Pinto da Costa; Brinquedos cantados.; Rio de Janeiro : Sesi, 1974.
- RIBEIRO, Dora Pinto da Costa; Coletânea de brinquedos cantados.; Rio de Janeiro : Universidade do Brasil, 1960.
- RIBEIRO, Paula Simon e Sanchonete, Rogério Fossari. Brincadeiras Infantis: Origem e desenvolvimento. Sugestões didáticas. 2ª edição. Porto Alegre, Ed.Sulina, 1990.
- RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina Célia. Atividades lúdicas na educação de crianças. São Paulo, Ed. Ática S.A., 1986.
- RHODIA. Criança brinca, não brinca? São Paulo, Rhodia S.A., 1979.
- _____. O caderno de São Paulo. s.d.
- RODRIGUES, Ana Augusta. Rodas, brincadeiras e costumes, Funarte, Rio de Janeiro, Pró-memória, MEC, 1976.
- SABINO, Fernando. A vitória da infância. In: Criança brinca, não brinca? Antologia de contos. São Paulo, Edição especial da Rhodia S.A., 13-20, s.d.

- SÃO PAULO : Secretaria de Estado da Cultura, Brinquedos populares brasileiros, tramas, trançados e cestarias. São Paulo, Paço das Artes--80; 1980.
- SERVIÇO SOCIAL DO COMERCIO, Conselho Regional no Estado de São Paulo. Brinquedos tradicionais brasileiros. [texto sociológico, Paulo de Salles Oliveira ; versão para o inglês, Carolina Regina Fredericks de Souza].; [São Paulo] : SESC, [1983]
- SESC, Fábrica Pompéia. Mil brinquedos para a criança brasileira :uma exposição do Centro de Lazer-.; São Paulo : SESC : Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 1982.
- SESSO, Jr. Geraldo. Retalhos da velha São Paulo. 2.ed., 1986.
- SILVA, Maria Alice Setúbal Souza et alii. Memória e brincadeiras na cidade de São Paulo nas primeiras décadas do século XX / Setúbal e Silva, Garcia e Ferrari. São Paulo. Cortez: CENPEC, 1989. (Biblioteca da educação, série 1. Escola, v.7).
- SILVA, N. Pithane. Recreação. São Paulo, Cia. Brasil Ed., 1959, 166p. _____ . Recreação, jogos, diversões, passatempos, anedotas. São Paulo, Brasil Editora, 1970.
- TELLES, Lygia Fagundes. Negra jogada amarela. In: Criança brinca, não brinca? Antologia de Contos. São Paulo, Edição especial da Rhodia S.A., 21-30, s.d.

6 - A CAMINHO DO SÉCULO XXI OS QUATRO PILARES DA EDUCAÇÃO Adriana Friedmann

Sobre a evolução do brincar

O brincar é um fenômeno universal que tem atravessado fronteiras e épocas, passando por várias transformações mas perpetuando-se na sua essência.

Desde que temos notícia, desde a época da Antigüidade, o homem sempre brincou. Pôr mais de 7000 anos em que predominaram a produção de bens rurais, até o final do século XVIII, o brincar constituía uma atividade comum a adultos e crianças. Ainda hoje em várias regiões do mundo onde predominam sociedades rurais, esse brincar coletivo, elemento da cultura, do riso e do folclore, continuam vivos. Nestes contextos, o brincar tem como característica ser sobretudo corporal, socializado e prescindir de objetos e/ou brinquedos.

Com o advento da sociedade industrial no final do século XVIII, início do século XIX, na qual predominava a produção de bens em grande escala, a atividade lúdica modifica-se: ela torna-se segmentada, passa a fazer parte especificamente da vida das crianças; ao mesmo tempo torna-se "pedagógica" entrando dentro da escola com objetivos educacionais. Estes fenômenos são acompanhados do surgimento do brinquedo industrializado, a institucionalização da criança, um movimento da mulher para o mercado de trabalho que, aliado à falta de espaço e segurança nas ruas das grandes cidades, transforma o brincar em uma atividade mais solitária e que acontece em função do apelo ao consumo de brinquedos.

Estamos virando mais uma página da nossa história, adentrando o século XXI, inseridos na sociedade pós-industrial, que se caracteriza pela produção de serviços, informática, estética, símbolos e valores. Neste contexto globalizado vivenciamos grandes contradições: grandes avanços nas comunicações, uma aceleração descontrolada de informações e descobertas; o aumento da longevidade do ser humano graças aos avanços da medicina; um aumento crescente do desemprego e como consequência mais tempo livre; incremento da violência e uma visível piora na qualidade de vida; crescente poluição de lixo, visual e sonora, o que tem levado a mudanças climáticas. Há, ao mesmo tempo, uma necessidade e um movimento do ser humano para o resgate das suas raízes mais profundas, das suas razões de ser e existir; uma "fome"

de autodesenvolvimento para não sermos devorados pelos incomensuráveis estímulos que o cotidiano nos apresenta.

Todos esses fatores traduzem-se em uma crise de valores. O que é primordial hoje ? Na visão de Domenico di Masi, renomado sociólogo italiano, hoje são luxos, não mais os bens materiais, mas o silêncio, o espaço, a autonomia, a segurança social, a criatividade. Precisamos criar um novo modelo baseado no tempo livre. Vivemos uma época caracterizada pela flexibilidade, a emotividade conjugada com a racionalidade, os valores do feminino, a criatividade, a individuação, a estética.

Sobre o brincar como direito e oportunidade

É dentro desse contexto que o brincar oferece-nos a possibilidade de tornarmos-nos mais humanos, abrindo uma porta para sermos nós mesmos, poder expressar-nos, transformar-nos, curar, aprender, crescer.

O brincar surge como oportunidade para o resgate dos nossos valores mais essenciais enquanto seres humanos; como potencial na cura psíquica e física; como forma de comunicação entre iguais e entre as várias gerações; como instrumento de desenvolvimento e ponte para a aprendizagem; como possibilidade de resgatar o patrimônio lúdico-cultural nos diferentes contextos sócio-econômicos. O brincar como desafio deste novo século no uso do tempo livre; o brincar como possibilidade criativa; como instrumento de inserção em uma sociedade regrada; como possibilidade de conviver com os outros, de me colocar no lugar do outro; de ganhar hoje e perder amanhã; de liderar e ser conduzido; de falar e de ouvir. O brincar como desafio ao trabalho solidário, em equipe, a uma postura mais cooperativa e ecológica; como caminho do conhecimento e descoberta de potenciais ocultos; como caminho para a autonomia, a livre escolha e a tomada de decisões.

Sobre o brincar na área Sócio-cultural

Além das pesquisas realizadas sobre o brincar voltado para as áreas da saúde e da educação, surge, por um lado, no mundo todo, uma preocupação com o resgate do brincar, nas diferentes regiões do mundo, enquanto patrimônio lúdico-cultural. Esta tendência leva a um movimento de valorização de brincadeiras tradicionais regionais, contextualizadas nas diversas culturas e

épocas, afirmando-se o brincar como um fenômeno universal de grande relevância para a caracterização e conhecimento dos grupos sociais e diversidades culturais dos vários povos do mundo.

Por outro lado, inicia-se um debate sobre o uso do tempo livre, e o brincar começa a ocupar posição de destaque. Preocupa, não somente o tempo livre das crianças e a subsequente criação de espaços e tempos para o brincar; como também o tempo livre dos adolescentes, pensando no uso saudável e produtivo das energias que surgem neste período; no tempo livre do adulto, cujo tempo de ócio vem aumentando, o que gera ansiedade e uma crise de valores; e o tempo livre da terceira idade, já que a longevidade tem aumentado e o mercado de trabalho oferece poucas oportunidades de colocação neste período de vida.

O brincar tem aparecido e sido estimulado, a partir de variadas propostas e exemplos, potenciais multiplicadores:

- jornadas de jogos e brincadeiras
- ruas de lazer: brincadeiras de rua estimulando a participação de várias gerações
- brinquedotecas
- ônibus itinerantes
- malas de brincadeiras
- oficinas de criatividade: modelagem, tecelagem, bricolagem, pintura, expressão corporal, musicalização, origami, confecção de livros, marcenaria, construção de brinquedos com sucata e outros materiais, confecção de bonecas, entre outros
- contadores de histórias
- teatro
- na área de informática, estímulo e incremento dos jogos eletrônicos
- concursos
- aumento do leque de ofertas de recreação em clubes, hotéis e áreas ligadas ao turismo
- exposições de brinquedos artesanais/populares
- feiras de brinquedos
- museus de brinquedos
- jornadas de audiovisuais
- exposições itinerantes
- incremento e aumento de estudos, pesquisas, registros, coletâneas e publicações sobre o brincar

- cursos, seminários, workshops, oficinas e palestras, visando à formação de profissionais especialistas nas áreas de lazer, recreação, educação, saúde mental e turismo
- movimento dentro das empresas e grupos de trabalho, estimulando a integração entre funcionários e suas famílias em atividades de lazer e recreação.

Pode-se concluir que a preocupação com o uso do tempo livre, e não somente com o trabalho, tem se constituído em uma tendência predominante dos últimos anos, nas diferentes sociedades e culturas e o brincar ocupa um papel de peso nessa área.

Sobre o brincar e os 4 pilares da Educação

Para complementar nossa análise, parece-nos fundamental nos determos na importância do brincar para a Educação do ser humano.

Tomando por base os 4 pilares da Educação propostos por Jacques Delors para a UNESCO (Comissão Internacional para a Educação no século XXI), vejamos qual é a contribuição que o brincar pode dar para o desenvolvimento dos mesmos.

Aprender a conhecer - Nesta proposta o brincar tem se mostrado um instrumento extremamente eficiente desde as metodologias propostas por educadores como Decroly, Montessori, Piaget que usaram o recurso do lúdico para estimular a aprendizagem; até os especialistas em jogo contemporâneos, inúmeros no mundo todo e no Brasil, que levaram para a escola variadas propostas para utilização do brincar dentro e fora da sala de aula, com o intuito de estimular o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

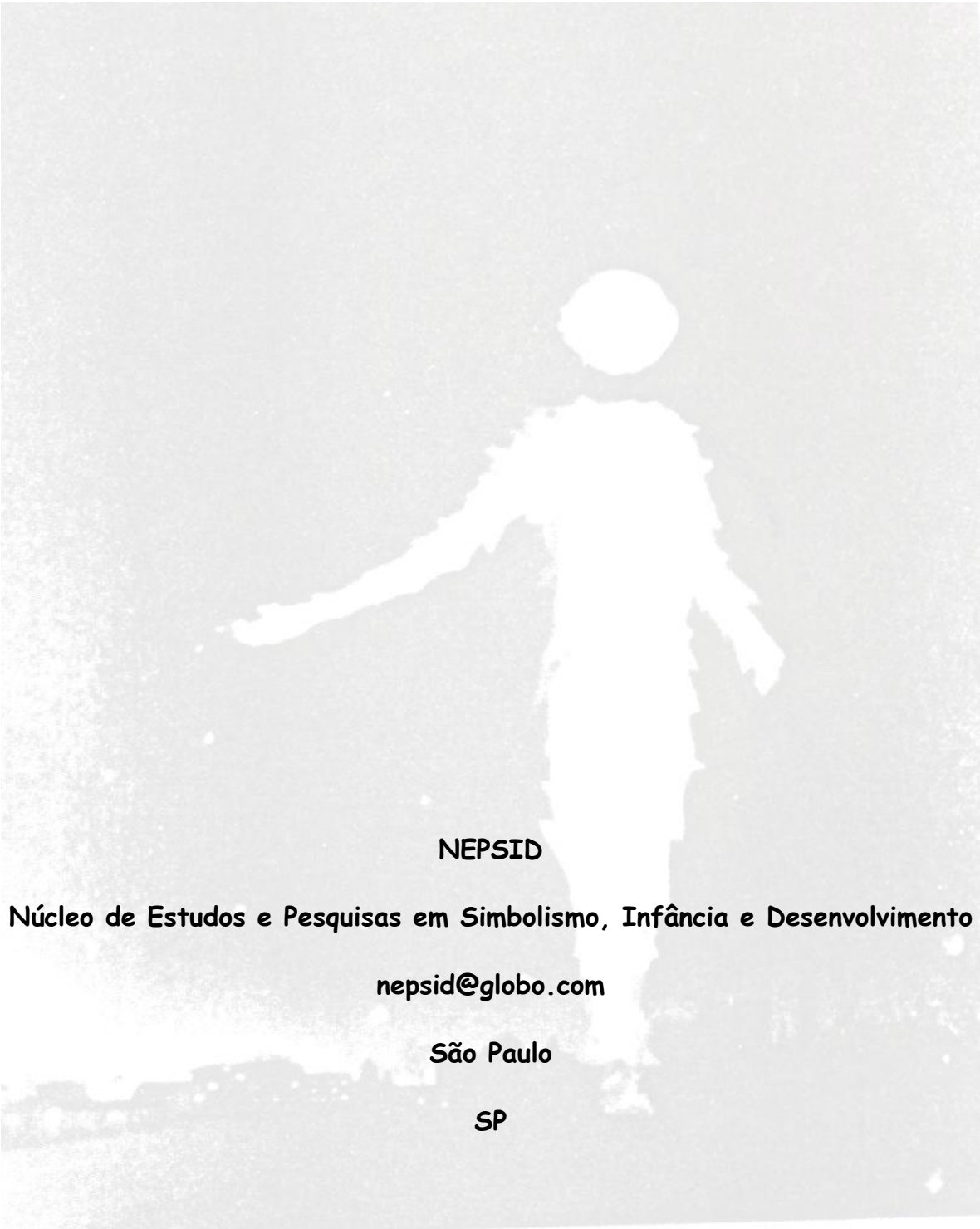
Aprender a fazer - Há uma tendência no mundo todo, a tornar mais próximas a área de educação para o trabalho e a área de economia. O desenvolvimento da economia depende da força dos trabalhadores que dependem, por sua vez, do investimento e preocupação dos governos com a educação e formação dos seus cidadãos. No âmbito da profissionalização, o brincar tem se constituído em um recurso motivacional muito interessante, utilizado tanto nos cursos técnicos e acadêmicos, quanto dentro das próprias empresas e instituições. O fazer, em qualquer âmbito das nossas vidas, e

sobretudo no trabalho, deveria ter como ingrediente principal o prazer. E brincar e prazer integram a mesma categoria.

Aprender a conviver - Os jogos e brincadeiras são um exemplo de vivência muito eficientes para facilitar e formar nos indivíduos valores de cooperação, trabalho em equipe, respeito pelas diferenças individuais e desenvolvimento de projetos. Há inúmeras propostas para se trabalhar estes conceitos, sobretudo a nova tendência dos Jogos Cooperativos, criada no Canadá e na Bélgica e começando a ser difundida no Brasil, cujo intuito é o de estimular a cooperação contrapondo-a à acirrada competição em que tem se transformado o cotidiano na vida do ser humano.

Aprender a ser - O brincar constitui-se na linguagem por excelência das crianças, através da qual eles podem expressar-se e comunicar-se com o outro. Através do brincar a criança expressa seu ser integral colocando corpo, mente, sentimentos e espírito em evidência. O brincar constitui um excelente canal e oportunidade para o ser humano expressar e comunicar, de forma espontânea, as suas crenças, atitudes, criatividade e valores. Nesse sentido ele deve ser incentivado nos diferentes grupos.

(Texto elaborado para o Instituto Ayrton Senna - 1998)



NEPSID

Núcleo de Estudos e Pesquisas em Simbolismo, Infância e Desenvolvimento

nepsid@globocom

São Paulo

SP