

EDUCAÇÃO | PAIS TRABALHANDO, FILHOS EM FÉRIAS

Tempo de inventar brincadeiras

ATIVIDADES QUE PROMOVEM a socialização com outras crianças são uma opção para ir além do videogame, dos filmes e do celular. Recesso já começou para escolas particulares e rede estadual catarinense inicia a pausa na semana que vem

THIAGO SANTAELLA

thiago.santaella@diario.com.br

As férias já chegaram para muitas crianças em Santa Catarina. E, para os alunos da rede pública de ensino, começam na semana que vem. Mais tempo em casa significa também uma preocupação adicional para os pais. O que fazer para manter as crianças entretidas?

Por outro lado, o período é uma oportunidade para desenvolver atividades com os filhos – aquelas que você nunca tinha tempo e acabam ficando para depois. Brincar com eles das mesmas coisas que você fazia na infância é uma opção.

– Esse tipo de brincadeira só existe quando os pais apresentam – diz Márcia Mayumi, proprietária da loja de brinquedos educativos Parlenda, em Florianópolis.

É fácil colocar a culpa no videogame e em jogos eletrônicos pelo o isolamento das crianças. Mas a verdade é que praticamente não há mais espaços para os pequenos brincarem na rua. Além disso, as famílias estão encolhendo e a maioria dos casais tem apenas um filho.

– Não é que as crianças só queiram jogos eletrônicos. É que é o que elas têm acesso – diz a professora Leila Peters, do Colégio de Aplicação da UFSC. Ela tem mestrado e doutorado na França sobre o “brincar”.

O espaço das crianças foi roubado pela insegurança do cotidiano e por um estilo de vida que cada vez interage menos com a rua. Desenvolver brincadeiras é fundamental para a socialização das crianças, porque dessa forma o brincar só existe com a presença do outro e quem quer participar é obrigado a ouvir e a interagir. Além de desenvolver uma série de outras habilidades, dependendo da brincadeira:

– Praticam leitura, narrativa, respeitar regras, aprendem signos matemáticos e exercitam a criatividade, com o uso da imaginação – diz Leila, que emenda uma última e importante lição de casa (para os adultos) – É fundamental que os pais não esqueçam de brincar junto.

BRINCADEIRAS AO REDOR DO MUNDO



TAIWAN | APANHE OS PINTINHOS

É como o pega-pega, mas em uma adaptação própria de Taiwan. Além de ter quem vai pegar os outros, nesse caso a águia, na brincadeira se escolhe uma galinha e os pintinhos. A águia tem que apanhar os pintinhos, que por sua vez, são defendidos por quem foi escolhido para ser a galinha. Aquele que for apanhado primeiro é a águia na próxima rodada.

SUIÇA | EU ESPIO ALGO

Pode ser brincada em qualquer lugar e parece aquelas de passar o tempo no carro. Alguém começa como líder e escolhe um objeto da sala em que todos estão reunidos. Os outros participantes tentam descobrir o que é fazendo perguntas. E o líder vai dando pistas: respondendo apenas muito quente, quente, morno, frio ou muito frio.

ALEMANHA | SARDINHAS

É quase o nosso popular esconde-esconde, mas ao contrário. Um dos participantes começa a brincadeira se escondendo, mas quem encontrá-lo, ao invés de avisar os outros, se esconde junto. E assim vai, todo mundo se espremendo como em lata de sardinha. Quem sobra passa a ser o primeiro a se esconder na próxima rodada.

ITÁLIA | MORA

Duas pessoas, uma de frente para a outra, escondem as mãos atrás das costas. Ambos pensam qual a quantidade de dedos que o oponente vai mostrar. Depois chutam um número de um a dez no momento em que apresentam as mãos. Ganha quem acertar quanto vai ser a somatória das duas mãos – os dedos que você apresentou e os do adversário.

BRASIL | SUCURI

É um jogo praticado por indígenas da tribo dos Bororós, do Mato Grosso. Traça-se no chão um rastro ondulado, como se fosse uma cobra rastejando. O participante tem então que andar sobre ele saltando em um pé só. Quem consegue chegar até o final ganha (e faz um novo desenho). Dá para brincar na praia, por exemplo.



AUSTRÁLIA | “QUE HORAS SÃO, SEU LOBO?”

Um jogador começa no papel do lobo, fica de costas para os outros participantes, afastado cerca de 15 passos. Os outros jogadores começam a perguntar sobre as horas. Se ele falar 10h, o jogador que perguntou tem que dar 10 passos na direção do lobo, se falar, 2h dará dois passos, por exemplo. Quando o lobo achar que tem alguém perto, grita “hora de jantar” e tenta pegar um dos outros jogadores. Quem for pego vira lobo.



COLÔMBIA | PARE

Um dos participantes começa a brincadeira com uma bola em mãos e a arremessa para o alto. Em seguida, grita o nome de um dos colegas. O escolhido tem que tentar apanhar a bola antes dela tocar o chão. Se conseguir, começa de novo, arremessando a bola. Se não conseguir, tem que pegar a bola e gritar “pare”. Os demais param de correr. A pessoa pode dar três passos e tentar acertar quem estiver mais perto.



PAQUISTÃO | OONCH NEECH

Na tradução, a brincadeira se chama “em cima e embaixo”. Também é um jogo parecido com o pega-pega, mas tem suas peculiaridades. Um pessoa é escolhida para apanhar os outros participantes. Só que eles podem fugir subindo ou escalando algum lugar mais alto. Árvores, muros, muretas e cadeiras, por exemplo, acabam contando como “zonas seguras”.

EGITO | SILÊNCIO É OURO

Todo mundo se reúne em uma grande roda. Aí uma pessoa começa a brincadeira. Pode fazer cosquinhas ou caretas para o companheiro do lado. Este faz o mesmo com o amigo do lado até completar a volta. Só que quem der risada ou fizer algum barulho perde o jogo e sai da roda, até restar apenas um. Tem que saber controlar o riso para vencer.

Fontes: Guia dos Curiosos, Portal SmartKids e Livro O jogo da onça - E outras brincadeiras indígenas