

Culturas lúdicas em áreas ribeirinhas

Mitos e costumes ancestrais misturam-se nos **jogos de crianças** que fazem de florestas e matas palcos para o faz de conta

POR **ADRIANA FRIEDMANN**, educadora, doutora em Antropologia, coordenadora do curso de Pós-Graduação em Educação Lúdica em Contextos Escolares, não formais e corporativos e cofundadora da Aliança pela Infância

Pará, Amazonas, Acre, Rio Grande do Sul, Espírito Santo, Goiás... Em que recanto do Brasil não encontramos crianças a brincar? Moradoras de comunidades mais isoladas, elas detêm culturas lúdicas desconhecidas pela grande maioria de nós. E quanto têm a ensinar! Antes de tudo, a olhar para outras crianças e reconhecer suas singularidades e a riqueza dos seus cotidianos lúdicos.

As brincadeiras das crianças quilombolas, ribeirinhas, de comunidades indígenas e tantas outras, revelam não somente culturas particulares, mas um universo permeado de mitos, costumes ancestrais dos grupos nos quais nascem e se desenvolvem e são absolutamente conectado com a natureza.

Nesses labirintos paisagísticos, embrenhados em florestas, matas, morros e tantos outros esconderijos, as crianças das diversas comunidades se transformam em donas de um saber que nos escapa: dominam tanto a terra que pisam, as árvores que escalam com seus hábeis pezinhos descalços, o curso do rio onde a brincadeira vira festa, os bichos que aparecem e desaparecem tornando-se parceiros. Os códigos que dominam, tanto em relação ao vínculo com a natureza quanto à transformação dela na criação de complexos brinquedos, têm suas origens em regras e valores particulares.

As crianças estão tão conectadas e integradas à natureza que seus brinquedos “nas-



GABRIELA ROMEU/FOLHAPRESS

Nas comunidades, jogos expõem um forte vínculo com a natureza, que é transformada em complexos brinquedos

RODAS E CANTIGAS

Brincar recria ritos e ritmos da vida cotidiana

cem” das árvores, da terra, dos rios, dos mitos e costumes, por meio da sua imaginação, seus corpos e os ensinamentos dos pais e avós. Barquinhos, casinhas, piões, espingardas, petecas e faz de conta que reproduzem suas vidas e o universo adulto e contam quem elas são.

Rodas e cantigas em que crianças e adultos, juntos e muito à vontade, criam ritos e ritmos na vida desses brincantes. Galhos de árvores, troncos, bichos, sementes, linhas, elásticos, tampinhas de garrafa, caixas de fósforos, pedras, barbantes, latinhas, chinélos de borracha, isopor, miriti, madeiras, cortiças e muita habilidade e imaginação: é assim que crianças das inúmeras comunidades ribeirinhas constroem seus brinquedos e inventam suas brincadeiras.

ATIVIDADES

Brincar de mudar o mundo

Expressões, características do entorno e práticas regionais fomentam atividades criativas e intervenções dos brincantes

REGIÃO CENTRO-OESTE

Porto da Manga (Corumbá)

Tibancada

Há na beira dos rios, na maioria das casas, uma espécie de pontezinha onde se lava roupa. A maioria dos moradores a chama de "batedor" e as crianças, de tibancada. É ali que elas brincam de trampolim.

REGIÃO NORTE

Cacoal (Rondônia)

Ariah Pexih

A brincadeira é feita em grupo, na água. Os participantes pegam (com a ponta dos dedos indicador e polegar) um na parte de cima da mão do outro. Eles formam, assim, uma espécie de "torre" com as mãos empilhadas.

Todos balançam a "torre" de mãos para cima e para baixo e cantam várias vezes: "ariah pexih, ariah pexih, ariah pexih" (em tupi-mondé, "ariah pexih" quer dizer "pé de galo". É a língua falada pelo povo indígena suruí). Quando o grupo para de cantar, todos se afundam na água rapidamente.

O jogo tem o potencial de trabalhar ritmo, musicalidade, coordenação motora, destreza e percepção corporal, sempre em grupo, trazendo elementos e vocabulário da cultura indígena local.

REGIÃO SUL

(RS)

Galinho de Osso

Com varetas de taquara, madeira ou galhos, pedras e outros materiais encontrados pelo terreno, as crianças constroem em "sua estância" as

benfeitorias correspondentes: invernadas, poteiros, piquete, mangueira, butes, banheiros de gado etc. Juntam ossos de animais usados para a alimentação das casas ou mortos no campo (ovelhas, bois, cavalos) e os limpam e purificam por meio do sol e da chuva. Acrescentam-se sabugos de milho, sementes de alguns vegetais, guampas e todo o material achado nos monturos que lhes possam servir à imaginação.

Cada ossinho, semente ou objeto representa um tipo de animal, por isso cada participante recolhe a maior quantidade possível. Assim, torna-se proprietário de grande número de bois, touros, vacas, terneiros, cavalos, petiscos, ovelhas, capões, carneiros, cordeiros... Os peões estão representados por ossos, sabugos de milho ou qualquer outro objeto. Há também carretas, carroças, charretes e/ou "aranhas".

O menino gaúcho, com outros "estrangeiros", seus vizinhos, comercia, vende ou compra tropas. Para rodeio, banha o gado, vacina, descorna. Executa grandes marcações e castrações. Doma seus cavalos, esquila (tosquia) suas ovelhas, carreteia e tropeia. Nada escapa à sua fantasia e, assim, se prepara para assumir o seu lugar de adulto na futura vida campineira.

A simbolização desses ossinhos é imensamente variada. Na mesma região difere de zona para zona. Dessa maneira, não podemos emprestar a cada ossinho um símbolo generalizado. Ele muda de acordo com o grupo de meninos vizinhos e "proprietários de estâncias". Arame, barbante, tentos etc. servem para os aramados (cercas) e outras "benfeitorias".

REGIÃO SUDESTE

Araçuaí (MG)

Farinhada

As crianças formam uma roda e uma delas fica no centro, segurando uma peneira. Ela canta a música abaixo, girando a peneira, substituindo o nome "João" na música pelo nome de alguém da roda. O segundo que entrar chama uma terceira criança, e assim por diante. No final, todo mundo acaba "peneirando" no meio da roda. Brincadeira cantada, trabalha, além do ritmo, as profissões, o vocabulário, as ações e a cultura e os costumes locais.

*Vou fazer uma farinhada
Muita gente eu vou chamar (bis)
Só quem gosta de farinha
Pode peneirar aqui (bis)
Vou chamar o João
Para peneirar aqui (bis).*

ANO DO CICLO:

Infantil

ÁREA: Jogos e Brincadeiras

POSSIBILIDADE INTERDISCIPLINAR:

Linguagem, Artes

DURAÇÃO: Atividade permanente

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM:

Conhecer brincadeiras de diferentes regiões; Aperfeiçoar a maneira de interagir com parceiros nas brincadeiras

SAIBA MAIS

Livros

Friedmann, Adriana
O Brincar no Cotidiano da Criança. São Paulo: Moderna, 2006.

O Desenvolvimento da Criança Através do Brincar. São Paulo: Moderna, 2006.

O Universo Simbólico da Criança - Olhares sensíveis para a infância. RJ: Vozes, 2005.

Meirelles, Renata
Giramundo e Outros Brinquedos e Brincadeiras dos Meninos do Brasil. SP: Terceiro Nome, 2007.

Sites
Núcleo de Estudos e Pesquisas em Simbolismo, Infância e Desenvolvimento - www.nepsid.com

Mapa do Brincar - www1.folha.uol.com.br/folha/treinamento/mapadobrinca