

Brincadeiras antigas

Amarelinha, barra-manteiga e corda desenvolvem habilidades dos pequenos. E os adultos também ganham emocionalmente.

Por: Silvia Regina

O que mais se vê atualmente são as crianças dentro de apartamentos na frente do videogame, do computador ou da televisão. Parece que aquelas brincadeiras antigas e divertidas da nossa infância ficaram para trás. Quem não se lembra da turma toda que se encontrava depois da escola para brincar na rua ou numa praça perto de casa? As meninas brincavam de passa-anel, amarelinha ou corda, enquanto os meninos jogavam bolinha de gude, pião ou faziam cabo de guerra. A turma toda se reunia também em outros momentos. Era a hora da queimada, do esconde-esconde, do elefante colorido e do corre-cutia.



Aos poucos, porém, essas brincadeiras deliciosas foram sendo esquecidas pela garotada. "Antigamente, os pequenos se divertiam em espaços públicos e em convivência com várias crianças. Mas com a modificação da sociedade esses espaços desapareceram e elas passaram a ficar mais com os brinquedos do que com os amiguinhos", explica a professora Maria Ângela Barbato Carneiro, coordenadora do Núcleo de Cultura, Estudos e Pesquisas do Brincar e da Educação Infantil da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). O maior problema dessa substituição é que as crianças acabam não brincando de maneira adequada, pois não há interação com outras pessoas.

Brincar faz parte do desenvolvimento infantil. Pesquisas já mostraram que crianças que brincam são mais criativas e as que se divertem em grupo têm menos problemas de ajuste social quando chegam à idade adulta. "O jogo é seu meio de comunicação e aprendizagem. Por meio dele a criança terá a oportunidade de desenvolver melhor a imagem, o seu esquema corporal e outras habilidades", explica a psicopedagoga Raquel Caruso Whitaker, do Centro de Aprendizagem e Desenvolvimento (CAD), de São Paulo. As brincadeira antigas, por exemplo, estão ligadas a costumes populares e ainda promovem a socialização, ajudam a desenvolver a coordenação motora, exploram o movimento, o equilíbrio, o respeito às regras e o lado intelectual dos baixinhos.

Veja aqui as principais:



Interação com a criança

E não

pense que só as crianças se beneficiam

na hora da brincadeira. O adulto que se dispõe a entrar no meio da molecada sai ganhando também. "A mulher que resolve parar suas atividades e brincar com os filhos, sobrinhos, netos ou qualquer outra criança fortalece a relação e a confiança que há entre eles", explica a professora Maria Ângela Barbato Carneiro, da PUC/SP.

Esse tempo que ela se dedica à brincadeira também ajuda a trazer à tona emoções antigas que ficaram esquecidas lá no passado. De acordo com o pesquisador norte-americano Brian Smith, autoridade em desenvolvimento infantil do Departamento de Educação da Universidade da Pensilvânia, os adultos de hoje foram educados para renunciar às atividades infantis e para serem responsáveis quando crescessem. Para ele, ganha os pais que não esquecem de sua própria infância. Esse resgate é ideal para dar mais alegria à vida. É como se trouxesse um frescor no meio da correria diária.



Mas não vale fazer nada forçado. Quando resolver sentar com os pequenos, faça isso de coração. Você vai ver como a brincadeira vai ficar muito mais divertida!

Amarelinha

O que é: brincadeira em que as crianças devem pular casinhas desenhadas no chão.

Participantes: a partir de dois.

Acessórios: uma pedrinha ou saquinho de areia.

Como brincar: desenhe a amarelinha no chão, indo do número 1 ao 10. As crianças devem decidir quem vai começar. O escolhido joga a pedra - ou o saquinho de areia - no número 1. A seguir pula casa por casa com um pé só até chegar ao número 10. Na volta repete o trajeto, só que pegando a pedrinha. O mesmo deve ser repetido até chegar a última casa. Perde a vez quem pisar na casa em que está a pedra, pisar na risca, não pegar a pedra ou errar a casinha na hora de jogar a pedrinha.

Idade: a partir de 3 anos.

Benefícios: desenvolvimento do raciocínio, coordenação motora, atenção, equilíbrio, noção de espaço e tempo, conhecimento dos números e habilidade para lidar com regras e limites.

Barra-manteiga

O que é: brincadeira em que as crianças devem correr atrás do adversário para aumentar sua equipe.

Participantes: pelo menos oito.

Acessórios: não há.

Como brincar: as crianças devem ser divididas em dois grupos e alinhadas frente a frente numa distância de, no mínimo, cinco metros. O grupo que começar o jogo

escolhe um membro para se dirigir até a outra equipe. As crianças devem ficar com as mãos estendidas e as palmas para cima. O adversário, então, canta: "Barra-manteiga na fuça da nega. Minha mãe bateu nessa daqui". E bate fortemente na mão de uma delas. Nesse momento, corre em direção à sua fileira enquanto o que levou a palmada tenta alcançá-la. Se chegar ao seu grupo sem ser tocada, a criança está salva. Se for pega, deve passar para o outro grupo. A brincadeira é reiniciada com a criança que levou a palmada. Ganha o grupo que ficar com o maior número de crianças.

Idade: a partir de 6 anos.

Benefícios: desenvolvimento da força, equilíbrio, agilidade, concentração, coordenação motora, força muscular, espírito de equipe e habilidade para lidar com regras e disputa.

Cabo de Guerra

O que é: disputa em que crianças puxam uma corda.

Participantes: a partir de quatro.

Acessórios: uma corda e um lenço ou pedaço de tecido.

Como brincar: amarre o lenço no meio da corda e divida as crianças em dois grupos. Cada um deve ficar em um dos lados da corda e puxar com muita força. Ganha quem conseguir deslocar mais o lenço de lugar.

Idade: a partir de 6 anos.

Benefícios: desenvolvimento do espírito de equipe, força muscular, concentração e habilidade para lidar com disputa.

Cabra-cega

O que é: jogo em que uma criança com os olhos vendados deve achar as outras.

Participantes: a partir de cinco.

Acessórios: uma venda para olhos, ou uma tira de tecido de cor escura, ou um lenço.

Como brincar: depois de determinado o espaço onde será feita a brincadeira, as crianças devem sortear quem será a cabra-cega. Em seguida, use o tecido para vendar os olhos dela. Rodem a cabra e saiam correndo. A cabra deve agarrar alguém e adivinhar quem é a criança. Se acertar, a criança escolhida será a próxima cabra-cega. Se errar, o jogo continua.

Idade: crianças a partir de 5 anos.

Benefícios: desenvolvimento da coordenação motora, atenção e sentido de localização, percepção e discriminação tátil e auditiva.

Cinco Marias

O que é: brincadeira em que as crianças usam saquinhos de arroz para fazer malabarismo.

Participantes: a partir de dois.

Acessórios: no mínimo três saquinhos de pano com arroz ou pedrinhas dentro.

Como brincar: a criança joga os saquinhos para o alto. Eles devem ficar onde caírem. O jogador pega um saquinho e atira para o alto. Antes que caia, ele deve pegar outro saquinho, e jogá-lo para o alto. Com os dois na mão, agora é hora de jogá-los e pegar o terceiro saquinho que deve ir para o ar antes de os outros caírem. Quem acertar tudo ganha um ponto. Quem errar passa a vez para o amigo.

Idade: a partir de 6 anos.

Benefícios: desenvolvimento da coordenação motora, atenção, concentração, agilidade, mira e distância.

Corre-cutia ("lencinho na mão")

O que é: também conhecida como lenço-atrás, nessa brincadeira as crianças devem tentar pegar o amigo correndo em volta de uma roda.

Participantes: no mínimo dez crianças.

Acessório: um lenço.

Como brincar: escolha quem ficará com o lenço. As demais crianças devem ficar sentadas no chão em forma de roda e com os olhos fechados. Quem estiver com o lenço anda em volta da roda (pelas costas dos pequenos) enquanto todos cantam: "Corre cutia, na casa da tia, corre cipó, na casa da avó. Lencinho na mão, caiu no chão, moço bonito, do meu coração. Posso jogar? Pode!! Ninguém vai olhar? Não!". Nesse momento, o lencinho é colocado atrás de uma pessoa da roda. Essa criança tem que pegá-lo e correr atrás de quem o colocou lá antes que o adversário sente no seu lugar. Se agarrá-lo, a criança vai para o meio da roda.

Idade: a partir de 3 anos.

Benefícios: desenvolvimento da coordenação motora, equilíbrio, direção, atenção, concentração, esquema corporal, agilidade e força muscular.

Elefante colorido

O que é: brincadeira em que as crianças devem identificar cores em um ambiente.

Participantes: no mínimo quatro.

Acessórios: não há.

Como brincar: crianças devem escolher quem será o mestre da brincadeira. Ele, então, grita: "Elefante colorido". E as outras perguntam: "De que cor?". O mestre escolhe uma cor e todas as crianças deverão tocar algum objeto na tonalidade pedida. Se não achar, tem que pagar uma prenda. Pode ser dançar, cantar, contar uma piada, correr, assim por diante.

Idade: 2 anos.

Benefícios: desenvolvimento da concentração, atenção, coordenação motora, conhecimento das cores, discriminação visual e auditiva.

Pula-sela

O que é: também conhecida como pula-mula, nessa brincadeira as crianças devem saltar sobre um colega fazendo poses diferentes.

Participantes: no mínimo quatro.

Acessórios: não há.

Como brincar: escolham quem será a mãe da mula. Ela, por sua vez, deve escolher quem será a mula. O escolhido deve abaixar as costas, apoiando com força as mãos nos joelhos. Se as crianças forem muito pequenas, a mula pode ficar ajoelhada de quatro no chão. A mãe salta sobre a mula, apoiando as mãos nas costas do amigo. Essa pessoa pode determinar como será o salto e os outros imitam o que ela faz. Se gritar bife, significa que as mãos devem ficar abertas. Batatinha é para todos pularem com a mão fechada. Garra de gavião, a ponta dos dedos finca sobre a sela. Vale também inventar novas posições. Quem errar é a próxima mula. E quem era a mula será a mãe.

Idade: a partir de 6 anos.

Benefícios: desenvolvimento do equilíbrio, coordenação motora, força muscular, agilidade e habilidade para lidar com regras.