



CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS



HELEN PINTO, LUCIANA SOARES DA SILVA E MÍGHIAN DANAE (ORGS.)



ILUSTRAÇÕES DE RODRIGO ANDRADE





CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

HELEN PINTO, LUCIANA SOARES DA SILVA E MÍGHIAN DANAE (ORGS.)

ILUSTRAÇÕES DE RODRIGO ANDRADE

aziza
editora

SÃO PAULO, 2022

Copyright da edição brasileira © 2022 Aziza Editora 1ª edição: abril de 2022

Este livro segue as regras do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610/98.
É vedada qualquer forma de reprodução, transmissão ou edição
do conteúdo total ou parcial desta obra, por qualquer meio,
sem a permissão por escrito da editora.

Edição e preparação: Luciana Soares da Silva

Revisão: Carol Seixas

Capa e projeto gráfico: Rodrigo Andrade

Diagramação: Agatha Campos

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e
afro-brasileiras [livro eletrônico] /
organização Helen Santos Pinto, Luciana
Soares da Silva, Míghian Danae Ferreira
Nunes. -- São Paulo : Aziza Editora, 2022.
PDF.

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-992657-2-3

1. Cultura africana 2. Cultura afro-brasileira
3. Brincadeiras infantis - África 4. Brincadeiras
infantis - Brasil 5. Brincadeiras na educação
6. Diversidade cultural 7. Educação 8. Prática
pedagógica I. Pinto, Helen Santos. II. Silva,
Luciana Soares da. III. Nunes, Míghian Danae
Ferreira.

22-108293

CDD-371.397

Índices para catálogo sistemático:

1. Brincadeiras como proposta pedagógica : Educação 371.397

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

aziza
editora

Rua Rêgo Freitas, 459 • Vila Buarque
01220-010 • São Paulo/SP
www.azizaeditora.com.br
contato@azizaeditora.com.br
Foi feito o depósito legal.

apresentação

É com muita alegria e satisfação que apresentamos a vocês o *Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras*, produzido com base no projeto de pesquisa aplicada intitulado *Nô bá brinca, vamos brincar, ahi tlangui?*

O *Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras* foi contemplado pelo Edital Equidade Racial do Centro de Estudos das Relações de Trabalho e Desigualdades (CEERT) em 2020 e, para a sua realização, contamos com a participação de estudantes bolsistas oriundos de sete países: Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Guiné Equatorial, Moçambique e São Tomé e Príncipe, todos da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), *campus* Malês, que fica em São Francisco do Conde, na Bahia.

Importante salientar que, em sua edição, fizemos questão de respeitar as diferentes marcas de autoria, inclusive os traços típicos da língua portuguesa escrita por pessoas que a têm como segunda língua, em vez de adotar as formas do português brasileiro como padrão, o que enriquece muito o livro.

Inicialmente, a pesquisa se deu pela realização da escuta de mulheres e homens do Brasil e dos Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa (PALOPs), com idade entre 40 e 60 anos, sobre quais os jogos e as brincadeiras que conhecem. Assim, entre outubro de 2020 e março de 2021, os estudantes entrevistaram familiares e conhecidos que vivem em seus países de origem.

Este catálogo foi produzido com base nessa recolha de dados e esperamos que seja utilizado em redes municipais de educação básica – em especial na etapa da **educação infantil** – dos países envolvidos.

Objetivamos que este material possa colaborar, no Brasil, para a aplicação, nas escolas, da Lei 10.639/03, que alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (nº 9.394/96), além de auxiliar nas reflexões sobre processos curriculares e abordagens pedagógicas inovadoras e na produção de propostas pedagógicas de mediação estética e lúdica.

Intencionamos, ainda, fortalecer o diálogo entre países africanos de língua oficial portuguesa e o Brasil no âmbito da educação, fomentando a integração por meio de ações educativas que demonstrem a relação que há entre esses países nos mais diversos campos do conhecimento. Queremos demonstrar que há mais possibilidades de integração entre nós para além das que habitualmente conhecemos, as quais podem ser alcançadas quando nos encontramos e passamos a saber mais sobre nós mesmos, aprendendo o que somos a partir do que fomos e projetando juntos o que desejamos ser.

Helen Santos Pinto, Luciana Soares da Silva e Míghian Danae Ferreira Nunes





ORGANIZADORAS



ELEN SANTOS PINTO



LUCIANA SOARES DA SILVA



MÍGHIAN DANAE FERREIRA NUNES



Peço licença aos mais velhos para escrever este texto. Peço licença aos meus ancestrais de todas as matas, deste e do outro lado do Atlântico.

Nada mais justo do que saudar a ancestralidade em um livro que possui o lúdico como tema central, pois os jogos, as brincadeiras e a vontade de ser feliz vinculam-se às características e aos princípios mais básicos da espécie humana. Importa destacar que “básico” não é sinônimo de “primitivo”, no sentido de não evoluído, mas, considerando o radical do termo, refere-se ao que é basilar, primordial, a uma condição *sine qua non*.

Partindo de Huizinga¹ (2008), pode-se afirmar que a característica humana de elaboração cognoscente e técnica levou, muitas vezes, os pesquisadores sociais a limitarem a análise da vivência humana ao trabalho economicamente produtivo e à mudança que este opera sobre a natureza e a sociedade. Contudo, não vivemos só para trabalhar. Não vivemos só pelas nossas necessidades. Vivemos também para dar sentido à vida. Para sermos felizes, inclusive nas nossas atividades produtivas, porque o próprio trabalho deveria – e pode – ser fonte de prazer, criatividade e realização. Vale lembrar que o trabalho só se opõe à liberdade e ao prazer, tornando-se ação alienada e peserosa, na lógica do capital, como diria Marx².

Para além do trabalho economicamente produtivo, o que se desvela ao pousar os olhos sobre o lúdico é que não vivemos apenas para a utilidade. Vivemos para a fruição, para a experimentação estética e o riso descompromissado. Daí a importância da arte, do humor e da brincadeira.

Nesse sentido, a presente obra, apesar de **destinada às redes municipais de educação básica**, como proposta de atividades lúdico-culturais a serem desenvolvidas por professores e alunos desse sistema, não se limita ao uso com as crianças, mas a todas e todos que se permitirem vivenciar a experiência lúdica, irmanados na vontade humana de ser feliz.

Tal proposta de felicidade, subjacente ao livro, não se descola dos obstáculos históricos, sociais e econômicos que limitam a democratização de uma vida plena e feliz, alijando de direitos fundamentais uma grande parcela de homens e mulheres. Corpos negros, trans, velhos, gordos etc. Corpos tratados como desajustados, inferiores e, enquanto tais, que devem ser submissos ou eliminados, segundo a lógica do necropoder, tão bem denunciado por Achille Mbembe³.

¹HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento na cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

²MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos**. Lisboa: Edições 70, 1964.

³MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. 3. ed. São Paulo: n-1 edições, 2018.

Assim, ter como horizonte a ludicidade não significa falta de enfrentamento sério das desigualdades sociais. Focar na ludicidade africana e afro-brasileira é afirmar a urgência de valorização da corporeidade, da cultura, da história e da ancestralidade negras. É um posicionamento consciente contra o epistemicídio realizado pelas políticas e guerras para colonização da África e das Américas. Tal colonização, apoiada em um suposto projeto desenvolvimentista (em que a Europa seria a irradiadora de conhecimentos modernos e “verdadeiros”), justificou o massacre de diversos modos de ser e conhecer, na ênfase ao que Ramose⁴ denomina de mesmidade (*sameness*), ou seja, na transformação da pluralidade de culturas do continente em uma cópia mal impressa do modelo europeu, garantindo ao colonizador branco totalidade e hegemonia, bem como instalando a autopercepção de inferioridade entre os povos colonizados, pois nunca alcançariam os ideais de perfeição estabelecidos.

Ao se posicionar a favor da beleza do plural, da negritude e dos produtos culturais afrodiaspóricos, a autora Míghian Danae Ferreira Nunes (UNILAB, *campus* dos Malês/BA), mulher e pesquisadora negra, recusa qualquer neutralidade, assumindo um posicionamento de denúncia do racismo estrutural brasileiro e de anúncio de novas abordagens pedagógicas necessárias a uma prática docente comprometida com a promoção da equidade racial, na crença expressa pelo provérbio africano de que “aquele que aprende, ensina”.

Assim, apostar no lúdico como estratégia para a educação das relações étnico-raciais não é uma forma ingênua de olhar a realidade, mas uma maneira criativa e propositiva de fruir outras relações sociais, pautadas na reciprocidade, no respeito e na afirmação da diversidade e da diferença como direitos. É uma aposta esperançosa, no sentido freireano⁵ do termo, ou seja, de esperança como verbo, como ação que não espera, mas que luta por mudanças sociais profundas. O esperançar sustenta e renova a coragem para o enfrentamento, pois, como bem afirma outro provérbio africano: “a esperança é o pilar do mundo”.

Particularmente em um país como o Brasil, que se estruturou sobre o racismo e em relações baseadas na inferiorização de corpo negros, falar em outra perspectiva de vivenciar essas relações, como um encontro feliz com nossa ancestralidade africana e afrodiaspórica, é um ato de rebeldia e de quebra de paradigmas.

Além disso, a autora afirma na obra a circularidade como valor afrocivilizatório. Tal qual outros produtos culturais afro-brasileiros, como a capoeira, o samba e o candomblé, o presente livro surge como resultado de um trabalho coletivo, de um círculo de produção e expressão. Assim, integram a pesquisa sujeitos dos sete países citados (Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Guiné Equatorial,

⁴RAMOSE, Mogobe. Sobre a legitimidade e o estudo da filosofia africana. **Ensaio Filosófico**, vol. IV, p. 6-23, out. 2011.

⁵FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança**: um reencontro com a pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

Moçambique e São Tomé e Príncipe), os quais também trazem suas vivências, experiências e memórias lúdicas para o catálogo.

Com base nas coletas de dados realizadas por eles, a obra apresenta jogos que envolvem diferentes habilidades e permitem diálogos e comparações sobre as práticas e culturas infantis, no Brasil e no continente africano. Ao trazer esse repertório, o livro demonstra a complexidade e a riqueza do fenômeno lúdico. Permite compreender a brincadeira e o jogo como inseridos em um processo histórico e socialmente situado, logo, como uma prática cultural. Por serem cultura, as brincadeiras, em especial os jogos, precisam de um espaço de aprendizagem supraindividual, que permita a troca e o desenvolvimento de um repertório de saberes, habilidades e expressões⁶.

Assim, por mais que a vontade de brincar seja natural a todos os grupos humanos, o como brincar é um aprendizado coletivo. Aprendizado que não se baseia no domínio de teorias, mas em uma práxis lúdica. É jogando que se aprende as regras do jogo e são dominadas as técnicas necessárias ao melhor desempenho.

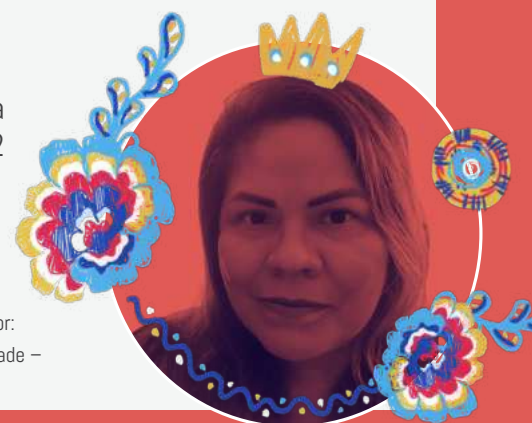
Conforme Luckesi⁷, o lúdico permite a imersão, o estado de fluxo e a plenitude de uma experiência na qual não há divisão entre pensar, sentir e fazer. Contudo, para que essas experiências ocorram, é necessário dispor de um acervo de práticas que possibilitem a criação de momentos lúdicos e a comunicação dessa estrutura, permitindo convidar outros e outras para partilhar felicidade.

Urge ampliar os acervos de práticas lúdicas socialmente comprometidas com uma pedagogia antirracista, para fazer da escola, em especial a de educação infantil, um espaço de valorização da negritude, da diferença e do diverso. Contribuir para essa empreitada é o que torna a presente obra tão relevante.

Caso ainda restem dúvidas sobre se um livro de brincadeiras é uma estratégia válida e séria para contribuir para a transformação das complexas relações raciais vivenciadas no Brasil, vale lembrar um ensinamento ancestral presente em um provérbio africano: “um pouco de chuva a cada dia encherá os rios até transbordarem”.

Que esta obra traga chuva. Gotas de amor, partilha e respeito pela corporeidade negra e pelas culturas lúdicas africanas e afrodiáspóricas.

Débora Alfaia da Cunha
abril de 2022





⁶ KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. 4ª ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.


⁷ LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Salvador: GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2002. (Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaio 02).





SUMÁRIO

 REFÁCIO _____ 05


 NGOLA _____ 09

 RASIL _____ 19


 ABO VERDE _____ 37

 UINÉ-BISSAU _____ 43

 UINÉ EQUATORIAL _____ 48

 OÇAMBIQUE _____ 53

 ão TOMÉ E PRÍNCIPE _____ 59

 OSFÁCIO _____ 65

ESTAS SÃO AS BRINCADEIRAS DO PAÍS

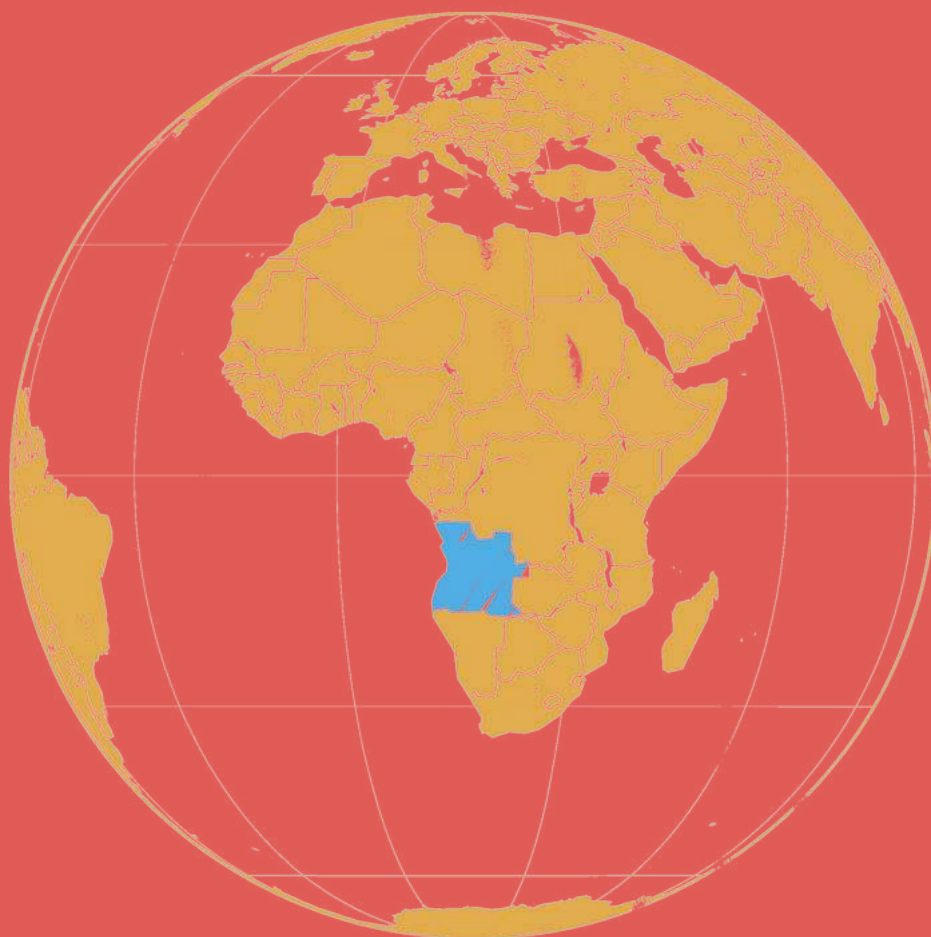
ANGOLA



RECOLHIDAS POR

PEDRO NGUVU

Meu nome é Pedro Domingos Nguvu, tenho 23 anos de idade e sou de nacionalidade angolana. Nasci e vivi em Angola até os meus 20 anos, pois, em 2018, conquistei uma bolsa para estudar no Brasil e, no início de 2019, mudei-me para cá, a fim de estudar na Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB) e me formar no curso de Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades.



NGOLA

Angola é um dos 54 países do continente africano. O país está localizado na costa ocidental do continente, é composto por 18 províncias e tem o português como língua oficial.

Banana verde

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Tira-se a sorte, por exemplo, por meio do “cara ou coroa” ou com alguém escondendo algo em uma das mãos para o adversário descobrir qual é a mão vazia. Quem perder, com os olhos fechados, deve gritar “banana” repetidas vezes, enquanto os demais participantes correm para se esconder, respondendo “verde”, a fim de dar a entender que ainda não se esconderam. Após todos se esconderem, devem parar de gritar “verde”; assim o participante que gritava “banana” pode começar a sua missão de achar todos. Depois de todos serem encontrados, a pessoa que foi encontrada primeiro fica com a responsabilidade de procurar os colegas na próxima rodada.



Bica bidom

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Essa brincadeira é semelhante à "Escondida", com a diferença de que há um *bidom* (garrafa) no lugar onde o jogo irá ocorrer. A brincadeira começa com a escolha de um jogador que será o responsável por encontrar os demais participantes, os quais irão se esconder. Esse jogador deve contar até um número previamente combinado entre todos, de olhos fechados, enquanto os demais se escondem.

Delimita-se a área da brincadeira e posiciona-se o *bidom* (garrafa) no centro dessa área. Assim, enquanto o jogador vai em busca dos participantes escondidos, todos podem ter o controle sobre o *bidom*, ou seja, ficar atentos a ele.

Isso porque, ao encontrar alguém, o jogador que está procurando a todos deve correr até o *bidom* e riscar um X no chão, atestando que aquela pessoa foi eliminada. Mas, caso o participante encontrado consiga chegar ao *bidom* primeiro e bicar (chutar) o *bidom*, ele se salvará.



Boneco de lido

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: A brincadeira consiste em modelar bonecos com argila e/ou massinha de modelar.

Buraquinha

Participantes: De duas a quatro pessoas.

Descrição: O jogo consiste em retirar as pedras que se encontram dentro de um buraco feito no chão. Os participantes sentam-se em volta desse buraco no chão cheio de pedras e cada um deve ter uma pedra na mão. Um por vez, os participantes devem jogar a pedra que está em suas mãos para cima, ficando momentaneamente com as mãos livres, puxar para fora as pedras que estão no buraco e logo em seguida pegar a pedra que jogou para cima sem deixá-la cair no chão. Conseguindo, deve jogar novamente a mesma pedra para cima e devolver todas as outras pedras para o buraco, com exceção de uma. Essa pedra que restou fica para o jogador.

Se a pedra lançada para cima cair no chão, quem estiver jogando deve passar a vez. Se não conseguir devolver as pedras para o buraco ficando apenas com uma delas, também deve parar, e outro participante continua o jogo. Quando as pedras no buraco acabarem, os jogadores com pedras ao seu dispor devem colocá-las no buraco. Quem tomar todas as pedras disponíveis no jogo para si ganha.



Carro de lata

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: A brincadeira consiste em transformar materiais usados, como latas de óleo e de manteiga, em carros de lata. Uma lata deve ser aberta e nela desenham-se as partes características do carro desejado. Em seguida, essas partes devem ser recortadas para que o carro seja montado. Para finalizar, podem-se acrescentar alguns acessórios como rodas feitas com tampas de garrafa de água e uma corda que ligue o carro a uma vara usada para dirigi-lo.

Coleção de latas

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Essa brincadeira consiste em colecionar latas de bebida, como de gasosa (refrigerante). As mais belas e raras latinhas, por exemplo as importadas, costumam ser as mais desejadas. Pode-se, ainda, incentivar a realização de trocas, sobretudo quando se tem latas iguais, e assim tentar conseguir um exemplar desejado. As latas passam a ser uma espécie de troféu a ser admirado.



Desenho na areia

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Esta brincadeira pode ocorrer de duas formas. Na primeira, todos desenharam o que quiserem e, ao final, cada um comenta o que desenhou. Na segunda, alguém diz o que deve ser desenhado e, ao final, eleger-se o desenho mais admirado.

arrafinha

Participantes: Seis pessoas ou mais.

Descrição: O grupo deve estipular um número de garrafas para a brincadeira, por exemplo, dez garrafas. No centro de um espaço delimitado, uma criança (ou duas, dependendo da quantidade de participantes) deverá encher essas garrafas com areia, enquanto uma dupla do grupo adversário tenta acertar as garrafas com uma bola. Se a dupla acertar, um integrante do grupo vitorioso passa a encher as garrafas, e assim sucessivamente, até que, ou um time consiga encher todas as garrafas vazias sem que elas sejam atingidas, ou alguém consiga atingir todas as garrafas com a bola. A cada vez que as garrafas são completamente enchidas e esvaziadas por um time, ganha-se um ponto, e o jogo continua enquanto os participantes assim desejarem.

ogo das rolhas

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: O jogo é uma simulação do futebol, mas, em vez de jogadores humanos, os competidores criam uma equipe composta por rolhas de garrafa ou outro material arredondado, de acordo com sua estratégia de jogo, por exemplo, com três defesas, três meios de campo e dois ponta.

Cada equipe deve ter uma característica única ou um equipamento (desenho ou objeto que represente o uniforme da equipe), de modo que as equipes não sejam confundidas durante o jogo.

A partida ocorre em um chão plano e cimentado, em uma área delimitada que sirva de campo. Cada competidor posiciona seus jogadores conforme seu interesse, mas respeitando as regras e o espaço do outro. Cada equipe tem a sua baliza (gol) e seu goleiro. No meio da partida, de acordo com o tempo estipulado para a brincadeira, as equipes mudam de área, ou seja, quem estava ao sul vai para o norte do campo, e quem estava ao norte vai para o sul. Ganha a partida a equipe que fizer mais gols no tempo estipulado para o jogo.



Participantes: Duas pessoas.

Descrição: Em um tabuleiro com 40 cavidades organizadas em quatro filas de 10 cavidades cada uma, cada jogador fica responsável por 20 cavidades, equivalente a duas filas do seu lado do tabuleiro.

O jogo pode ser realizado com 28 pedrinhas, assim cada jogador terá 14 pedrinhas ao seu dispor. Antes do início do jogo, os jogadores organizam as pedrinhas nas cavidades das suas fileiras conforme a sua estratégia. A organização básica consiste na disponibilização de uma pedrinha em cada cavidade, ocupando assim as 14 primeiras cavidades e deixando 6 cavidades à frente livres.

O jogo inicia quando, no seu turno, um dos jogadores retira a pedrinha de uma das suas cavidades e, no sentido anti-horário, coloca-a nas cavidades seguintes do seu lado do tabuleiro, andando sempre uma casa por vez. Se a última pedra cair em uma cavidade ocupada, todas as pedrinhas presentes nessa cavidade são retiradas e redistribuídas, uma a uma, nas cavidades seguintes. Se a última pedra cair na cavidade do adversário e nela houver pedrinhas, o jogador apropria-se delas e continua a sua distribuição nas cavidades seguintes, sempre no sentido anti-horário, ou seja, à direita do jogador. Se a última pedra cair em uma cavidade vazia e na cavidade oposta a ela, localizada na fila da frente (a fila do adversário), houver pedrinhas, o jogador captura essas pedrinhas e, com a última que ele tinha em mãos, continua a distribuição delas nas cavidades seguintes à cavidade em que parou o jogo. Se a pedrinha cair em uma cavidade vazia, sem a possibilidade de captura, o turno desse jogador termina.

Perde o jogador que colocar a última pedra que tem em mãos em um buraco vazio, sem a possibilidade de fazer nenhum movimento.

Mambai Nvrank ou Pondongo

Participantes: Várias pessoas.

Descrição: Dança realizada durante momentos de recreação, casamento ou outras festas.

As músicas são acompanhadas pelo som de 3 batuques (tambores), dois pequenos chamados *Nbando* e um grande chamado *Ngoma*. As crianças, em geral dos 10 aos 15 anos, tocam os batuques e cantam enquanto os adultos dançam.



suekamena (escondida)

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Nesta brincadeira tira-se a sorte, por meio do cara ou coroa ou par ou ímpar, por exemplo, e quem perder deve contar, com os olhos fechados, até um número combinado entre os participantes, enquanto os outros se escondem. Após terminar de contar, a missão dessa pessoa é achar todos os que se esconderam. Depois de todos os integrantes da brincadeira serem encontrados, o primeiro que tiver sido achado passa a ser a pessoa que vai realizar a contagem e procurar os colegas.



altar Corda

Participantes: Quatro pessoas ou mais.

Descrição: Duas pessoas de cada equipe giram a corda, e os membros da outra equipe devem saltar a corda sem ser atingidos por ela. Caso sejam atingidos, devem trocar de posição e passar a girar a corda.



ilikoti

Participantes: Três pessoas ou mais.

Descrição: Esse é outro nome para a brincadeira da corda, que consiste em saltar uma corda movimentada por duas pessoas que a seguram em suas extremidades.



ola tu Sola

Participantes: Grupo de meninas e meninos.

Descrição: Durante essa brincadeira os meninos ficam de um lado e as meninas do outro, com uma distância de 5 metros entre os grupos. Enquanto dançam e cantam, um menino vai para o meio da área em que a brincadeira está acontecendo e elege uma menina. Em seguida, leva essa menina para o seu grupo, e ela, por sua vez, escolhe em seu novo grupo a próxima pessoa que poderá escolher alguém para dançar.

7^{era}

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: O jogo é uma competição de duas pessoas ou de duas equipes e consiste em ler os movimentos da equipe adversária para antecipá-los.

No início do jogo cada equipe pode escolher, entre si, com qual perna irá jogar (esquerda ou direita); depois disso, um representante de cada equipe se dispõe ao meio, cantando. Esses representantes das duas equipes saltam ao mesmo tempo, decidindo no ar com qual perna irão se apresentar aos adversários ao pisar no chão. Podem apresentar a perna que escolheram em grupo ou decidir na hora (o combinado deve valer para as duas equipes).

Para ganhar, os jogadores devem deduzir qual perna o seu adversário vai apresentar ao pisar no chão (pisando com ela primeiro ou apontando-a para a frente).

Se a intenção do adversário for apresentar a perna direita após pisar no chão, por exemplo, um jogador da outra equipe deve antecipar a jogada mostrando a perna direita antes do adversário. Caso os dois mostrem a mesma perna, ganha quem mostrou a perna correta primeiro.

Quando o representante de um grupo perde por ter jogado errado, ele é substituído por outro jogador do seu grupo, que segue o jogo contra a mesma pessoa que eliminou o jogador anterior. Cada jogador eliminado dá um ponto à equipe que o eliminou. Vence a equipe que tiver mais pontos. As rodadas terminam quando todos os membros de um dos grupos são eliminados.



ESTAS SÃO AS BRINCADEIRAS DO PAÍS

BRASIL



RECOLHIDAS POR

LULIANE SOUSA

Sou Bacharela Interdisciplinar em Humanidades e estudante de Licenciatura em História pela Universidade Internacional da Integração da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), em São Francisco do Conde (BA), no Instituto de Humanidades e Letras do Malês (IHLM), e estudante de História pela mesma universidade. Estudante de especialização em Ensino de Sociologia pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Integrante do Djumbai-Grupo de Pesquisa em Artes e Patrimônio cultural africanos e afrodiaspóricos. Residente do Programa de Residência Pedagógica da UNILAB (BA). Recolhi todas as brincadeiras em Santo Amaro da Purificação (BA).



BRASIL

O Brasil, oficialmente República Federativa do Brasil, é um país localizado na América do Sul e tem como língua oficial o português. Faz parte, portanto, da **Comunidade dos Países de Língua Portuguesa (CPLP)**, que reúne países que têm o português como **língua oficial**, entre eles Angola, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique e São Tomé e Príncipe, representados neste livro.

A marelinha

Participantes: Uma pessoa ou mais.

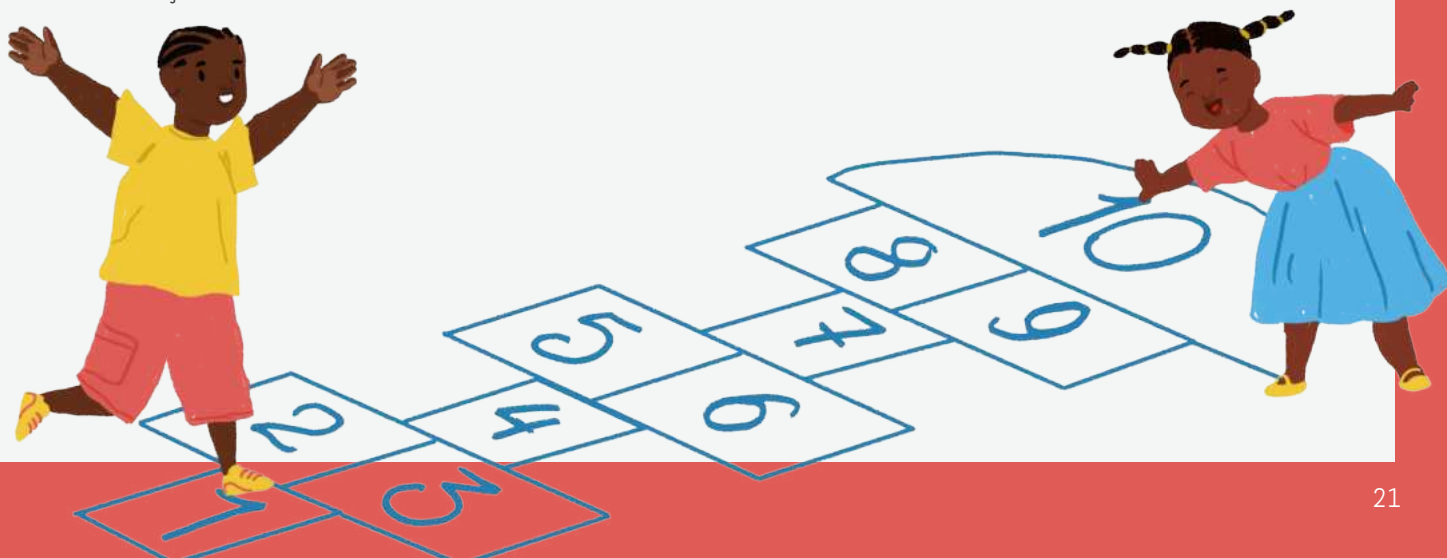
Descrição: É necessário encontrar um espaço aberto cujo chão possa ser riscado. O desenho pode ser feito com giz ou com uma pedra, por exemplo. As casas da amarelinha são desenhadas da seguinte forma: inicia-se desenhando um quadrado e numerando-o inicialmente com o número 1. Em seguida, desenha-se um retângulo de modo que o quadrado anterior fique centralizado nesse retângulo; risca-se uma linha no centro desse retângulo, dividindo-o em dois quadrados que serão numerados, em seu interior, com os números 2 e 3. Segue-se com esse padrão e finaliza-se o desenho na casa dez. Saindo da casa 10, desenha-se um semicírculo e, em seu interior, escreve-se a palavra: céu.

Cada jogador precisa de uma casca de banana, de uma casca de laranja ou de uma pedra para lançar nas casas. Deve-se escolher a ordem em que os participantes irão brincar na amarelinha, tirando a sorte.

O objetivo da brincadeira é chegar ao céu pulando as casas. Para começar, o jogador deve pegar a pedra ou a casca de fruta e lançar na casa 1. Esse objeto deve cair no centro da casa (não pode ser fora nem cair no contorno do desenho da casa) e indica a casa na qual o jogador não poderá colocar o pé durante a rodada. Em seguida, o jogador deve pular direto nas casas dois e três, com um pé em cada casa. No caso de um quadrado centralizado, deve-se pular nessa casa com apenas um pé e manter o outro suspenso no ar. Segue-se com esse padrão até o final do desenho, ou seja, a casa céu.

Na volta, o jogador deve seguir a mesma regra e, chegando na casca de fruta ou na pedra, deve abaixar-se para pegá-la, sem pisar nessa casa. Caso faça tudo corretamente, deverá lançar seu objeto no número seguinte e seguir o mesmo padrão.

Perde a vez quem: pisar nas linhas do jogo, pisar na casa onde está a casca ou a pedra, não acertar o objeto na casa onde ela deve cair ou não conseguir (ou esquecer) de pegar esse objeto na volta. Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro, sem cometer nenhuma dessas ações desclassificadoras.



A andar com latas

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Para essa brincadeira, são necessários 2 latas e 1 pedaço de corda. Deve-se fazer dois furos em cada lata, em lados opostos. A corda deve ser passada pelos dois furos e amarrada dentro da lata. Ela deve ter o mesmo comprimento nas duas latas e deve ser ajustada à altura de cada criança, para que seja possível caminhar em cima das latas e segurar as pontas das cordas com as mãos.

Bafo

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: O objetivo do jogo é ganhar figurinhas dos outros jogadores e as regras são bastante simples. Dois ou mais jogadores formam uma roda em que todos fiquem sentados ao redor das figurinhas que estão sendo disputadas.

Cada jogador coloca no centro da roda uma quantidade de figurinha combinada previamente pelos participantes. O monte de figurinhas é agrupado sempre com o desenho voltado para baixo. Então, sorteia-se a ordem de ação dos participantes. Acertada a ordem de participação, um jogador por vez arruma o monte e bate com uma mão no monte de figurinhas. As figurinhas que virarem do avesso (com o desenho para cima) são recolhidas pelo participante que acabou de bater.

O próximo participante arruma as figurinhas que restaram e bate no monte, retirando aquelas que conseguiram virar. O processo continua até que todas as figurinhas em jogo sejam retiradas do monte, conquistadas pelos participantes.

Uma técnica para ter sucesso nessa brincadeira é, antes de bater com a palma das mãos nas figurinhas, curvar um pouco a mão, formando com ela uma concha, e só então bater, mas cada jogador escolhe sua melhor técnica para movimentar a mão.

Uma variante para a brincadeira é, em vez de bater a palma da mão vem cima das figurinhas, bater ao lado delas e conseguir virá-las com o vento que irá se formar.



Balanço

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira, um adulto deverá amarrar uma corda em alguma árvore de modo que ela tenha dois lados e, na parte de baixo, seja possível colocar uma tábua para fazer as vezes de acento. Em seguida, verifica-se se o brinquedo ficou seguro e, então, uma criança por vez pode sentar-se no balanço, enquanto outro colega ou um adulto a empurra.



Baleado

Participantes: Dois times.

Descrição: Dois times posicionam-se em um campo dividido por uma linha central. Essa linha não pode ser ultrapassada e, caso isso ocorra, o jogador infrator terá que ir para a área do “queimado”.

Um jogador deve arremessar uma bola contra o time adversário, com o intuito de “baleá-lo”. Os adversários tentam se espalhar em seu campo, indo inclusive para o fundo dele, evitando serem atingidos pela bola.

Se a bola não atingir ninguém e apenas quicar no campo adversário, um jogador desse campo poderá pegá-la sem o risco de ser “baleado”.

Os jogadores são “baleados” nos seguintes casos: quando a bola acerta qualquer parte do corpo de um jogador ou quando um jogador pega a bola, mas a deixa cair.

Os jogadores “baleados” devem ir para uma área específica, atrás do campo do time adversário, esperar que alguém de seu próprio time os salve. Se for salvo, o jogador “baleado” poderá voltar ao jogo. O salvamento acontece quando um dos participantes ativos no jogo consegue agarrar a bola com as mãos; quando isso ocorre, ele pode salvar um dos jogadores “baleados” do seu time.

Vence o time que conseguir “baleiar” e manter “baleado” o maior número de jogadores.

Bandeirinha

Participantes: Dois times.

Descrição: Jogam dois grupos, cada um em seu campo e com sua bandeirinha (ou qualquer objeto que represente a equipe). Cada equipe deve colocar a bandeirinha no fundo do seu campo.

O jogo começa quando alguém diz “bandeirinha arreou”. O objetivo é roubar a bandeira do time adversário e levá-la para o seu campo.

No entanto, o jogador que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém deverá ficar parado no lugar em que isso ocorrer e só poderá sair se for “salvo” por alguém do seu próprio time.

Ganha o time que capturar a bandeira adversária mais vezes.

Banho no rio – Plantar bananeira

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Aqui o objetivo é conseguir manter os pés para cima. Uma maneira fácil de plantar bananeira é mergulhar com as mãos em direção ao fundo de algum lugar com água (tina, rio, lago, lagoa), impulsionar as pernas para cima e apoiar-se nas mãos. A brincadeira também pode ser realizada em território seco. Em ambos os casos, é preciso supervisionar as crianças de perto, para que não haja acidentes.





Barquinho de papel

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Deve-se pegar um papel retangular na horizontal e dobrá-lo ao meio, deixando o vinco bem marcado. Depois, pegar o retângulo formado e dobrar ao meio, unindo as pontas e vincando bem. Em seguida, abrir no meio e puxar uma orelhinha de cada lado até o risco central formado pela dobra.

Você vai perceber um retângulo estreito de cada lado na parte de baixo. Deve-se dobrá-los para cima, um de cada lado. Ao dobrar para cima, veja que sobram 4 pontas. Dobre essas pontas para dentro, escondendo todas elas. Veja, então, que o fundo ficou aberto. Abra no meio e una as pontas opostas, para que ele fique no formato de um balão. Pegue cada uma das pontas e dobre para cima até que elas se encontrem na ponta que já está em cima. Irá se formar um triângulo com o fundo aberto. Agora, abra no meio e una as pontas opostas. Puxe as laterais e arrume-as para que o barquinho fique em pé. Pronto!



Boca de forno

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Essa brincadeira precisa de um “comandante” do grupo, que pode ser decidido por um grupo de crianças por meio de um sorteio. Os comandos e as falas são:

- Boca de forno! (comandante)
- Forno! (crianças)
- Faz o que eu mando? (comandante)
- Faço! (crianças)
- E se não fizer? (comandante)
- Tomo bolo! (crianças)

Em seguida, o comandante deverá pensar em uma ação para que as demais crianças executem, como pedir para que corram determinada distância, peguem um objeto de determinada cor, toquem no ombro de alguém ou imitem o miado de um gato, por exemplo. Quem terminar a ação por último deverá pagar uma prenda (tomar bolo) decidida pelo grupo. A criança que estiver comandando então será trocada de acordo com o combinado do grupo. Algumas possibilidades: passa a ser o comandante quem pagou a prenda ou quem completou a ação solicitada primeiro.

abeceio

Participantes: Três pessoas ou mais.

Descrição: Essa brincadeira, em geral realizada na rua, é uma variação do tão conhecido futebol. Ela começa com a produção de uma bola artesanal: os participantes enchem uma meia com papel, amarram a ponta com um cordão e envolvem a meia com mais papel.

Os participantes são um goleiro e alguns jogadores. Duas pedras grandes podem simular uma trave. O goleiro posiciona-se no meio das duas pedras e tem a função de agarrar a bola. Por sua vez, os jogadores colocam-se diante do goleiro e ficam incumbidos de marcar “pontinhos” com os pés, ou seja, devem posicionar a bola no peito do pé, chutá-la para cima e aguardar que a bola volte a cair no peito do pé, para então repetir o movimento, mantendo a bola no ar e em contato com o peito do pé o tempo todo. Esse toque da bola com o peito do pé chama-se pontinho.

Para dificultar ainda mais a brincadeira, com esse mesmo movimento, o jogador deve ir virando o corpo de modo circular, ou seja, ir girando e marcando pontinhos.

Então, quando estiver perto do gol, antes de finalizar o giro, o jogador deverá acertar a bola com mais força com o peito do pé, a fim de que a bola chegue a tocar na cabeça, pois é com a cabeça que o jogador lançará a bola para o gol.

Após cabecear a bola, se ela passar pelo goleiro e cair entre as pedras, será ponto para o jogador. Caso isso não aconteça e caso o goleiro consiga agarrar a bola, será a vez de outro jogador tentar fazer um gol de cabeceio por meio dos mesmos movimentos.

abo de guerra

Participantes: Duas equipes.

Descrição: O cabo de guerra é uma atividade esportiva que envolve força. Para realizá-la, usa-se uma corda, o chamado “cabo”.

Dois times disputam entre si, cada qual em um campo. No centro, entre um campo e outro, deve-se riscar uma linha que os separe. Cada equipe se organiza de um lado, com quantidade igual de membros.

Ao iniciar a disputa, ambos os times ficam incumbidos de segurar cada qual uma das pontas do cabo (corda). O objetivo do jogo é puxar a corda das mãos do grupo oponente, fazendo com que ele cruze a linha central que divide os campos.

Cabra-cega

Participantes: Várias pessoas.

Descrição: De olhos vendados, uma das crianças (escolhida ou sorteada) será a cabra-cega: com os olhos vendados, deverá girar várias vezes para que fique desorientada e, então, tentará alcançar os outros participantes da brincadeira. Os outros jogadores, que não estão vendados, fogem e se esquivam do pegador.

O primeiro a ser pego assume a posição de cabra-cega.

Em outra versão do jogo, a cabra-cega, além de alcançar os jogadores, deve fazer perguntas e adivinhar pela audição quem foi pego. Quanto mais participantes na brincadeira, melhor.



Capitão

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira são necessárias cinco pedras pequenas, dispostas no chão. Após decidir a ordem dos jogadores, o primeiro participante deve assumir o lugar de capitão, escolher uma das pedras e jogá-la para o alto. Logo em seguida, deve tentar pegar uma das quatro pedras que ficaram no chão, antes que a outra caia, pois ela também deverá ser pega ao voltar do alto.

Se conseguir, o mesmo jogador deverá jogar novamente uma pedra para o alto, segurar a outra que ficou na mão, pegar mais uma do chão e resgatar a que foi para o alto antes que ela caia no chão, acumulando, então, três pedras.

Esse padrão repete-se até o jogador conseguir segurar todas as pedrinhas do chão. Caso uma delas caia no chão, passa-se a vez para outro participante.

astanha

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Para a realização deste jogo são necessárias castanhas de caju ainda com a casca. A maior castanha deverá ser equilibrada de pé encostada em uma parede. Cada criança ficará com um punhado de castanhas para acertar essa maior de uma distância considerável, indicada por uma linha no chão.

Sorteia-se a ordem das jogadas. O primeiro jogador lança uma de suas castanhas tentando derrubar a castanha maior. Caso consiga derrubá-la, recuperará as castanhas que jogou. Após a brincadeira, as castanhas podem ser assadas e servidas para as crianças.

iranda cirandinha

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Brincadeira em que os participantes formam uma roda de mãos dadas e começam a girar. Enquanto giram, todos os integrantes cantam a música “Ciranda cirandinha”. Quando a música indicar, um participante vai para o centro da roda, recita um verso e volta para o seu lugar. Os participantes vão se alternando, até todos terem recitado um verso no centro da roda. Para ouvir a canção, acesse: Ciranda cirandinha. **Canal No Ba Brinca**. Disponível em: <<https://youtu.be/EZXXeI3FI-M>>. Acesso em: 26 abril 2022.

ontação de história

Participantes: Várias pessoas.

Descrição: A contação de história baseia-se na oralidade. Os participantes compartilham histórias que foram contadas por pessoas mais velhas, colegas e vizinhos.

ontar estrela

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Ao ar livre, em noites de lua cheia, contar as estrelas e, às vezes, aliar essa atividade à contação de histórias é uma brincadeira comum em alguns cantos do Brasil.

Elástico

Participantes: Três pessoas ou mais.

Descrição: O ideal é ter pelo menos 3 pessoas para esta brincadeira. Duas irão segurar um elástico, de aproximadamente 6 metros de comprimento, com as pernas, uma de cada lado, deixando-o esticado. A terceira irá pulá-lo.

Existem várias formas de pular. Algumas sugestões: posicionar-se no meio do elástico, do lado de fora. Depois, pular com os dois pés dentro do elástico. Em seguida, pular para cima a fim de cair com cada pé em um dos lados de fora do elástico. Na sequência, pode-se pular novamente e pisar com cada pé em um dos lados do elástico. Então, virar e pular para sair, deixando o elástico voltar para o seu lugar. Várias outras maneiras podem ser criadas ou pesquisadas e apresentadas às crianças.

Esconde-esconde

Participantes: Várias pessoas.

Descrição: Um grupo escolhe uma pessoa para procurar os demais participantes. O escolhido tem que contar com os olhos fechados até o número combinado. Quando terminar de contar, deverá gritar: "lá vou eu!". Então, deverá sair procurando os colegas. Ao encontrar alguém, deve tocar seu ombro para eliminá-lo da rodada e continuar procurando os outros participantes.

Uma variação é, ao ver a criança escondida, correr para o local em que realizou a contagem (por exemplo, tronco de árvore ou muro), bater a mão nesse lugar e gritar: "um, dois, três", citar o nome da pessoa que foi descoberta e então sair para procurar os demais. As crianças que estão escondidas, caso queiram se salvar e ganhar o jogo, precisam correr até o lugar da contagem e tocar o local antes de serem pegas.

Fazer comidinha

Participantes: Várias pessoas.

Descrição: Colher algumas folhas, de preferência comestíveis (as que conhecemos como PANCs – Plantas Comestíveis Não Convencionais), e, imitando métodos de cozinha, prepará-las para comer. Se possível e se as plantas forem de fato comestíveis, podem ser preparadas por um adulto e servidas para as crianças. De toda forma, é preciso acompanhar as crianças de perto e orientá-las a não ingerir nada sem perguntar antes se é adequado.



Participantes: Quatro pessoas ou mais.

Descrição: A brincadeira simboliza o ato de vender e comprar por meio da simulação do comércio de fitas coloridas de cetim.

Primeiro escolhe-se quem será o vendedor e quem será o comprador. As outras crianças serão as fitas e, entre si, definem de que cor será cada uma. Essa informação deverá ser mantida em segredo entre as crianças-fita. As crianças que estão no papel de fitas ficam em pé, bem como a vendedora.

A brincadeira desenvolve-se com a encenação de uma loja em uma situação de compra e venda. Todos os sons podem ser imitados, como o da porta se abrindo. A compradora pergunta: “Me despache! Tem fita?”, ao que a vendedora responde: “Tem sim, de que cor?” (Me despache, no estado da Bahia, quer dizer: “me atenda!”).

A compradora, então, vira-se para as crianças-fita e começa a citar as cores que deseja, tentando acertar a cor de cada criança. Em geral, as cores costumam ter nomes bem elaborados, por exemplo, “verde como a cana” e “azul da cor do céu”.

Se nenhuma criança tiver a cor pedida, a vendedora responde para a compradora cantando: “Vá lamber sabão e tocar seu violão!”. Ao errar a cor da fita, a compradora deixa de ser compradora e torna-se fita. Uma das crianças-fita passa, então, a ser compradora.

Caso uma das fitas seja da cor indicada pela compradora, a vendedora pergunta: “Quantos metros?”. Fica a critério da compradora indicar a quantidade desejada. A quantidade em metros indica qual prenda a criança-fita da cor escolhida deve pagar, por exemplo: 3 metros podem corresponder a agachar três vezes. Depois disso, a vendedora leva a fita embora, formando um time que a ajudará na escolha das próximas fitas.

O jogo termina quando a compradora acerta as cores de todas as fitas. No caso de não acertar, outra criança assume o posto de compradora e a brincadeira continua enquanto se desejar.

arrafão

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Os participantes devem desenhar uma grande garrafa no chão, utilizando um giz ou uma pedra. Ela deve ser grande o suficiente para caberem todos os jogadores. Em seguida, será preciso escolher um “ponto de proteção” fora do garrafão, a uma distância de cinco passadas dele.

Então, escolhe-se o responsável por pegar os corredores, ou seja, o “pegador”. O “pegador” só poderá entrar ou sair da garrafa pela “boca”. Além disso, ele não pode pisar em suas linhas laterais e deve tomar conta do garrafão. Os corredores, por sua vez, podem correr livremente dentro ou fora do garrafão, tomando cuidado para não serem pegos.

Caso os corredores sejam pegos, sofrerão penalizações. Nesse caso, o pegador poderá determinar alguma prenda a ser paga, como imitar um animal. As penalizações podem ser diversas e, na maioria das vezes, envolvem prendas que podem ser definidas previamente ou na hora. Para libertar o corredor que tiver sido pego, outro corredor tem que conseguir chegar até ele e tocar em seu ombro. Mas isso só pode ser feito no ponto de proteção fora do garrafão.

agarta pintada

Participantes: Várias pessoas.

Descrição: A brincadeira começa com as crianças sentadas no chão, em roda, com as mãos esticadas no centro da roda. Enquanto as crianças cantam, uma delas vai tocando todas as mãos da roda, uma a uma. Ao final da cantiga, a criança que tiver a mão escolhida deve segurar a orelha da companheira ao lado, tirando, assim, uma mão do centro da roda. A canção e a brincadeira continuam, até que todas as crianças estejam segurando a orelha de um colega.

A música a ser cantada é assim:

“Lagarta pintada, quem te pintou? Foi uma velhinha que aqui passou. No tempo de areia, fazia poeira. Pega essa lagarta pela ponta da o-re-lha!”. Para ouvir a canção, acesse: Lagarta pintada. **Canal No Ba Brinca**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Dgcx4EI10Ak>>. Acesso em: 26 abril 2022.

Melancia

Participantes: Três pessoas ou mais.

Descrição: Esta brincadeira simula um comércio de melancias. Duas crianças devem ser escolhidas, uma para fazer o papel do vendedor e outra para fazer o papel do comprador. As outras crianças representarão as melancias.

Na simulação, as melancias ficam em pé, encostadas em uma parede, e enchem a barriga de ar. O comprador pergunta: "Tem melancia?", e o vendedor responde: "Tem, sim". O comprador faz nova pergunta: "Está madura?". E o vendedor responde: "Está".

Nesse momento, o comprador vai até as melancias. Para escolher uma, ele bate de leve nas barrigas infladas das "melancias" para, assim, verificar qual está madura. O que irá determinar se a melancia está madura ou não será o tamanho da barriga: quanto maior a barriga, maior a probabilidade de a melancia estar madura e, conseqüentemente, ser vendida, porque, caso esteja madura, o comprador decide levá-la, caso não esteja, o comprador deixa a melancia de lado.

A intenção é que os jogadores que representam as melancias consigam encher suas barrigas de ar, fazendo com que os compradores consigam levar as melhores melancias e que os vendedores liberem seu estoque.

Além disso, as melancias podem esvaziar a barriga, caso não queiram ir para o time de determinado comprador. Ganha o comprador que conseguir "adquirir" mais melancias.



Neguri

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Neguri é o nome da brincadeira esconde-esconde em Santo Amaro da Purificação, no estado da Bahia. A brincadeira é muito simples e acontece da seguinte maneira: um grupo de participantes escolhe uma pessoa que deve procurar as demais. O escolhido deve contar, com os olhos fechados, até um número previamente combinado. Enquanto isso, as outras crianças procuram diferentes lugares para se esconder e, assim que se esconderem, gritam “Neguri!”. Ao terminar de contar, a pessoa escolhida deve gritar: “Lá vou eu”. Ao encontrar alguém, a pessoa que está procurando deve tocar em seu ombro para eliminá-lo. Em seguida, deve continuar a procurar os outros participantes da brincadeira.

Alguns preferem, ao encontrar a criança escondida, correr para o local onde realizou a contagem, bater a mão nesse lugar (uma árvore ou uma parede, por exemplo), gritar “um, dois, três” e citar o nome da pessoa que acabou de ser descoberta, para só então seguir procurando os demais.

As crianças que estão escondidas, caso queiram se salvar e ganhar o jogo, precisam correr ao lugar em que a contagem foi realizada antes de serem tocadas.

Patinete com madeira

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Consiste em construir um patinete de madeira, com a ajuda de um adulto, para brincar. O patinete pode ser decorado de acordo com a preferência.





Pícula ou polícia e ladrão

Participantes: Várias pessoas.

Descrição: Brincadeira em que uma criança deve correr atrás de outras para apanhá-las, simulando uma perseguição. Inicialmente, deve-se escolher qual participante vai “pegar” (polícia) e quais devem ser “pegos” (ladrões).

Determina-se um ponto central em que o “pegador” cobrirá os olhos e contará até dez. Durante a contagem, os participantes que devem ser pegos se distanciam de quem está contando. Ao terminar a contagem, o “pegador” corre em direção aos outros jogadores, os quais se esforçam para não serem capturados. A primeira pessoa a ser pega se torna o pegador, e assim por diante.

Em outra forma de jogar, o primeiro a ser “pego” fica congelado até que outro participante o salve com um toque no ombro; enquanto isso, o “pegador” vai prendendo (“congelando”) todos os participantes que conseguir.

Também pode ser realizado um jogo de eliminação: cada participante que é apanhado sai da brincadeira, e o “pegador” continua nesse papel até o fim. O último jogador que permanecer sem ser apanhado será o vencedor e substituirá o “pegador” na próxima rodada.

Outra variação da brincadeira chama-se “abaixadinha”: o participante capturado pelo “pegador” fica abaixado até que outro participante o salve com um toque ou até o final da rodada.



Pula corda

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Para essa brincadeira, usa-se uma corda. O grupo deve decidir quem começa girando a corda e quem começa pulando.

Quem for pular a corda deverá receber comandos dos demais participantes, como: “com um pé”, “com dois pés”, “passe antes que a corda toque o chão”. Esses comandos podem ser acompanhados de músicas cantadas pelo grupo, por exemplo: “Senhoras e senhores, ponham a mão no chão. Senhoras e senhores, pulem com um pé só. Senhoras e senhores, deem uma rodadinha e vão pro olho da rua. Se não forem vou bater foguinho...”.

Na brincadeira, “bater foguinho” é bater a corda em um ritmo acelerado, a fim de desafiar ainda mais quem está pulando – remete à sensação de queimadura do atrito da corda com a pele de quem pula, por isso, deve-se ter cuidado com essa variação, para não haver machucados e queimaduras.

Quebra-pote

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Nessa brincadeira, amarra-se um pote de barro no alto, com uma corda. Dentro do pote, deve haver vários doces, balas e brinquedos. Embaixo, as crianças tentam acertar o pote com uma vara de madeira, batendo forte o suficiente para quebrá-lo e, assim, conquistarem os presentes que o pote guarda.



Sete pedras

Participantes: Dois times.

Descrição: Para esta brincadeira, as crianças devem se organizar em dois times com a mesma quantidade de participantes. Devem, também, separar sete pedras, cujo formato permita que uma seja colocada em cima da outra, e uma bola.

Para cada time, deve haver um campo, delimitado da maneira que o grupo achar melhor. As pedras empilhadas devem ficar no centro da área, entre um campo e outro.

O time que vai começar pode ser escolhido por meio do “par ou ímpar”: o time que ganhar fica com a bola e escolhe um jogador do seu grupo para iniciar o jogo. O objetivo é, das extremidades do campo, derrubar todas as pedras com a bola e depois as empilhar novamente sem ser “baleado” pelos adversários.

Caso o time que inicia o jogo não consiga derrubar as pedras na primeira jogada, a bola vai para o time adversário, que também deve tentar derrubar as pedras, e assim por diante, uma jogada por time.

Quando um dos jogadores derrubar as sete pedras com a bola, os integrantes do seu time devem começar a se movimentar para não serem “baleados” enquanto tentam reorganizar as pedras. Ao mesmo tempo, o time adversário pega a bola e tenta acertá-los, eliminando-os e os impedindo de empilhar as pedras. Ou seja: o time que derrubou as pedras precisa empilhá-las novamente antes que todos os seus integrantes sejam atingidos pelo time adversário com a bola. Quem for “baleado” estará eliminado e não poderá organizar as pedras. Se o time conseguir, sairá vencedor. Caso não consiga, será a vez de o outro time tentar.

Subir na árvore

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Brincadeira realizada ao ar livre que demanda das crianças diferentes estratégias. Elas precisam encontrar uma árvore e verificar a possibilidade de a escalar, identificando os pontos de apoio para os pés e as mãos, a distância entre os galhos, a firmeza dos galhos, optando por se apoiar nos mais grossos. Precisam verificar também se os galhos estão úmidos, tomando cuidado para não escorregarem. Caso a árvore seja frutífera, as crianças poderão se surpreender com a presença de frutas maduras.

Essa brincadeira deve estar adequada à faixa etária das crianças.



ESTAS SÃO AS BRINCADEIRAS DO PAÍS

CABO VERDE



RECOLHIDAS POR

JACICA FERNANDES

Sou Jacica Helena Lopes Fernandes, cabo-verdiana, formada Bacharel em Humanidades e licencianda em curso de pedagogia pela Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UNILAB), Campus dos Malês (BA).



CABO VERDE

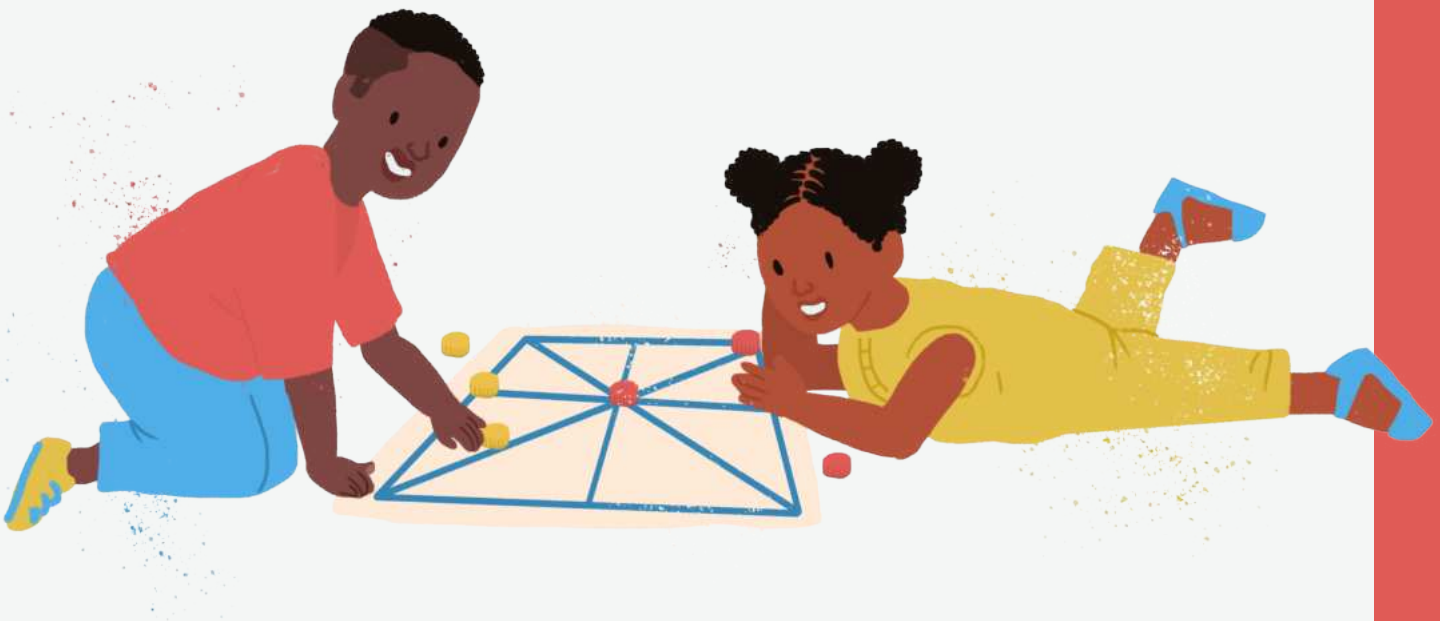
Cabo Verde é um país localizado na Costa Ocidental do continente africano, constituído por dez ilhas e cinco ilhotas, há cerca de 500 km do Senegal. Há várias hipóteses sobre os possíveis descobridores das ilhas, bem como muitos debates que questionam se, de fato, as ilhas estavam inabitadas antes da chegada dos colonos portugueses. Cabo Verde foi colônia portuguesa por vários anos, tendo conquistado sua independência em 1975. O país tem o português como língua oficial e o crioulo como língua materna.

Frik frak

Participantes: Duas pessoas.

Descrição: O primeiro passo para essa brincadeira é desenhar um quadrado no chão, em uma folha de papel ou em outro material. Dentro do quadrado, as crianças devem desenhar quatro traços, dividindo o quadrado em oito espaços, como indica a ilustração.

Cada jogador precisa ter três tampinhas de garrafa PET nas mãos, cada jogador com uma cor de tampinha, de modo que seja possível identificar de quem é cada tampinha. Após tirar par ou ímpar, a criança que for começar deve colocar sua tampinha no centro do quadrado; em seguida, joga a outra criança, colocando uma tampinha sobre uma das linhas verticais ou horizontais. O objetivo é impedir que o adversário consiga colocar as suas três tampinhas em uma linha reta; caso isso aconteça, o adversário ganha o jogo.



Jogo da carambola

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira, deverão ser feitas três covas (buracos) no chão, com uma distância de aproximadamente um metro ou um metro e meio entre eles. Além disso, cada jogador deverá ter uma carambola (bolinha) nas mãos.

Decide-se quem começa o jogo com todos atirando suas bolinhas na direção do primeiro buraco. Quem conseguir que sua bolinha entre no primeiro buraco ou fique o mais próximo dele irá iniciar a brincadeira.

Com a bolinha presa entre o dedo indicador e o polegar de uma mão, um participante começa jogando a carambola no primeiro buraco. Se acertar, pega sua bolinha e tenta acertar o segundo buraco; se acertar, pega sua bolinha e tenta acertar o terceiro. Caso não acerte algum buraco, deve deixar sua bolinha onde ela parar até a próxima rodada, para uma nova tentativa. O jogador que tiver sua bolinha atingida por outra durante as rodadas, estará eliminado. O objetivo é fazer com que os adversários não consigam acertar os buracos.

Jogo de oril

Participantes: Duas pessoas.

Descrição: Este jogo de estratégia é realizado com um tabuleiro de 2 fileiras, com 6 buracos (casas) em cada fileira. O jogo começa com 4 pedras (ou sementes de oril) em cada casa, totalizando 48 pedrinhas. Cada extremidade do tabuleiro tem um buraco maior (depósito), para guardar as pedras. O objetivo é capturar o maior número de pedras.

Cada participante começa a jogar na fileira à sua frente, e seu depósito é o localizado à sua direita. Quem abrir o jogo deve recolher as 4 pedras de uma das suas casas e distribuí-las nas casas seguintes, uma a uma. Esse movimento deve ser no sentido anti-horário, em todas as jogadas. Quando uma casa tiver 12 pedras ou mais, o jogador precisará dar uma volta completa no tabuleiro, saltando a casa de onde partiu. Já quando uma casa tiver só uma pedrinha, o jogador não poderá tirá-la de lá se ainda houver casas com duas pedras ou mais.

Se um jogador colocar sua última pedra em uma casa adversária, e essa casa adversária passar a ter uma, quatro ou mais pedras, ele não poderá capturar essas pedras. Mas, se a casa ficar com duas ou três pedras, ele poderá capturá-las e guardá-las em seu depósito. Se acontecer de um jogador ficar sem pedrinhas, o adversário será obrigado a realizar um movimento que coloque uma ou mais pedras na fileira desse jogador. Assim, se acontecer de um jogador capturar todas as pedras do outro, deixando-o sem nada, será obrigado a jogar outra vez e pôr uma ou mais pedras nas casas de seu oponente.

Vence quem conquistar 25 pedras ou mais. Caso cada participante conquiste igualmente 24 pedrinhas, o jogo terminará empatado.



Jogo de ringui

Participantes: Cinco pessoas ou mais.

Descrição: Este jogo começa com a formação de dois times com a mesma quantidade de integrantes. Os times posicionam-se cada qual em uma linha reta, de frente um para o outro, cerca de cinco passos entre si.

O jogador de um dos times inicia o jogo atirando um *ringui* (argola) na direção de um jogador do time oponente. Esse adversário deve tentar pegar o *ringui* no ar; caso consiga, será a vez dele de jogar. Caso não consiga pegar o *ringui* antes de cair no chão, será automaticamente eliminado do jogo.

Essa ação se repetirá com todos os integrantes dos dois times. Vence quem chegar ao final sem deixar o *ringui* cair no chão.





Jogos das cinco pedrinhas

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira são necessárias cinco pedrinhas (ou bolinhas), que ficam dispostas no chão. O primeiro jogador começa jogando uma pedrinha para o alto e logo em seguida a captura no ar, antes que ela caia no chão. Caso consiga, continua sendo sua vez de jogar. Ele deve, então, jogá-la para o alto outra vez e, rapidamente, pegar uma segunda pedrinha no chão e capturar a que havia jogado para o alto, sem deixar nenhuma das duas cair. Tudo deve ser bem rápido! Continua assim, sucessivamente, sem deixar as pedrinhas caírem. Caso alguma pedra caia, será a vez de o adversário jogar.

Quem conseguir pegar todas as bolinhas passa para a próxima fase do jogo: em vez de bulutar (pegar) uma bolinha por vez, passa-se a pegar duas bolinhas ao mesmo tempo; na fase seguinte serão três e depois todas de uma só vez.

Uma variação é jogar uma pedrinha para cima e conseguir cruzar os braços diante do peito antes de pegá-la de volta.



Passa anel

Participantes: Cinco pessoas ou mais.

Descrição: Uma criança deve se esconder, enquanto outra permanece em pé e as demais se sentam em linha reta, uma ao lado da outra. Quem fica em pé tem como função entregar o anel (ou a pedrinha) na mão de quem está sentado.

As crianças que estão sentadas devem esticar as duas mãos fechadas em concha para a frente, a fim de receber o anel. Nesse momento, a criança que está em pé simula colocar o anel na mão de todos os jogadores sentados, mas irá colocar o anel na mão de uma única pessoa. Após passar pela última criança sentada, deverá chamar o jogador que havia se escondido, o qual deverá adivinhar na mão de quem está o anel.

As crianças sentadas permanecem com as mãos fechadas em concha, enquanto o recém-chegado tenta encontrar o anel, apontando para um colega e dizendo: "Empresta o anel?"; a pessoa que tiver sido apontada deve abrir as mãos e, caso esteja mesmo com o anel, será a próxima a ficar em pé e distribuir o anel. Por outro lado, se o recém-chegado não acertar a localização do anel, deverá se esconder para uma nova rodada.

ESTAS SÃO AS BRINCADEIRAS DO PAÍS

GUINÉ-BISSAU



RECOLHIDAS POR

YACINE TAVARES

Chamo-me Yacine Henriques Tavares e sou guineense. Graduada em Bacharelado interdisciplinar em Humanidades, pela Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Campus dos Malês (BA), e licencianda em Pedagogia pela mesma Universidade.



GUINÉ-BISSAU

A República da Guiné-Bissau está situada na Costa Ocidental de África, limitada a Norte pela República do Senegal, a Leste e a Sul pela República da Guiné-Conakri e a Oeste pelo Oceano Atlântico. O país tem uma superfície total de 36.125 km², incluindo o arquipélago dos Bijagós. Administrativamente, o país está dividido em oito regiões, 36 setores e mais um setor autónomo, que é Bissau, a capital. Na Guiné-Bissau existem mais de 30 grupos étnicos, uma grande diversidade étnica que determina a existência de um mosaico linguístico, no qual são reconhecidas cerca de 30 línguas diferentes.

35

Participantes: Oito pessoas.

Descrição: A brincadeira 35 funciona da seguinte forma: as crianças se organizam em dois grupos de quatro pessoas cada. No chão, desenham um quadrado, com os ângulos dos quatro cantos (as casas) e um círculo no meio. Nesse círculo devem escrever o número 35.

Dois duplas ficam dentro do quadrado e duas duplas ficam fora. Quem está dentro deve se cuidar para desviar da bola que vai ser lançada pelo grupo de fora. Além disso, quem está dentro do quadrado deve correr de casa em casa, no sentido horário, e a cada casa por que passar deve somar um ponto; caso alguém chegue ao número 34 sem ser atingido pela bola, deve correr para o círculo do centro, o número 35, e gritar: "35! Este grupo ganha o jogo". Depois os grupos podem trocar de posição.

Cabra-cega

Participantes: Cinco pessoas ou mais.

Descrição: Um dos integrantes da brincadeira deve esconder uma pedrinha em uma das mãos e manter as duas fechadas. Os demais participantes precisam adivinhar em qual mão está a pedrinha. Quem errar será a pessoa a ter os olhos vendados, ou seja, a cabra-cega.

Essa pessoa terá os olhos vendados com um lenço, e as demais crianças irão lhe fazer perguntas:

Grupo: Cabra-cega, aonde vai?

Cabra-cega: Vou buscar leite para o senhor deus.

Grupo: Adeus!

Nesse momento, as crianças começam a se movimentar, e a cabra-cega, ainda com os olhos vendados, tenta capturar alguém do grupo; se conseguir, poderá tirar a venda dos olhos. Quem for pego será a nova cabra-cega, e a brincadeira se repetirá.



erca-cerca

Participantes: Quatro pessoas ou mais.

Descrição: Para saber quem começa a brincadeira, pode-se tirar a sorte com uma pedrinha: uma pessoa esconde a pedrinha em uma das suas mãos, e os demais participantes tentam adivinhar em qual mão ela se encontra; quem errar deverá contar até 15 e depois sair para cercar (pegar) os outros participantes, correndo atrás deles. Assim que conseguir alcançar alguém e tocar em seu ombro, a pessoa capturada deverá contar até 15 e correr atrás dos demais, e assim sucessivamente.

ui ao jardim da Celeste

Participantes: Dez pessoas.

Descrição: A brincadeira acontece com um grupo de dez pessoas, cinco de cada lado. O grupo 1 deve sair do seu lugar, andando e cantando, e se dirigir até as pessoas do grupo 2; em seguida, devem voltar aos seus lugares, ainda cantando.

Na sequência, o grupo 2 deve fazer a mesma coisa, em resposta ao grupo 1.

A música a ser cantada é assim:

Grupo 1: Fui ao jardim da Celeste, giroflê, giroflê. Fui ao jardim da Celeste, giroflê, flim, flom.

Grupo 2: O que foste lá fazer, giroflê, giroflê? O que foste lá fazer, giroflê, flim flom?

Grupo 1: Fui buscar um ramo da rosa, giroflê, giroflê. Fui buscar um ramo da rosa, giroflê, flim, flom.

Grupo 2: Para quem é esta rosa, giroflê, giroflê? Para quem é esta rosa, giroflê, flim, flom?

Grupo 1: É para a menina Luísa, giroflê, giroflê. É para a menina Luísa, giroflê, flim, flom.

Grupo 2: Qual é o ofício que ela tem, giroflê, giroflê? Qual ofício que ela tem, giroflê, flim, flom?

Grupo 1: Tem ofício de cozinheira, giroflê, giroflê. Tem ofício de cozinheira, giroflê, flim, flom.

Grupo 2: Quanto ela ganha por mês, giroflê, giroflê? Quanto ela ganha por mês, giroflê, flim, flom?

Grupo 1: Ela ganha 20 contos por mês, giroflê, giroflê. Ela ganha 20 contos por mês, giroflê, flim, flom.

Grupo 2: Leva ela, agradecida, giroflê, giroflê. Leva ela, agradecida, giroflê, flim, flom.

Nesse momento, uma pessoa do grupo 2 é levada para o grupo 1; no caminho, para no centro na roda, dança e segue para o grupo 1, e assim sucessivamente.

Para ouvir a canção, acesse: Fui ao jardim da Celeste. **Canal No Ba Brinca**. Disponível em: <<https://youtu.be/zQIC2ZQkVdA>>. Acesso em: 26 abril 2022.

ucur mucur

Participantes: Cinco pessoas ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira, as crianças devem formar uma roda. Um responsável fala e as crianças respondem, conforme indicado a seguir. Quem falar ou se mexer durante a brincadeira, terá que pagar uma prenda, previamente combinada.

Responsável: *Mucur, mucur!*

Grupo: *Mucur!*

Responsável: *Oredja de porco!*

Grupo: *N'arba.*

Responsável: *Tenco, tenco.*

Grupo: *Tenco.*

Dizer “*mucur, mucur*” é o mesmo que pedir silêncio, pedir a atenção das pessoas envolvidas em uma atividade, por exemplo, antes de uma contação de história.

Após o grupo responder “*tenco*”, todos fazem os combinados, por exemplo, “quem falar durante a contação da história vai guardar todos os brinquedos sozinho”.

Para ouvir a canção, acesse: Mucur mucur. **Canal No Ba Brinca**. Disponível em: <<https://youtu.be/qn3qGIPqUDg>>. Acesso em: 26 abril 2022.



ESTAS SÃO AS BRINCADEIRAS DO PAÍS

GUINÉ EQUATORIAL



RECOLHIDAS POR

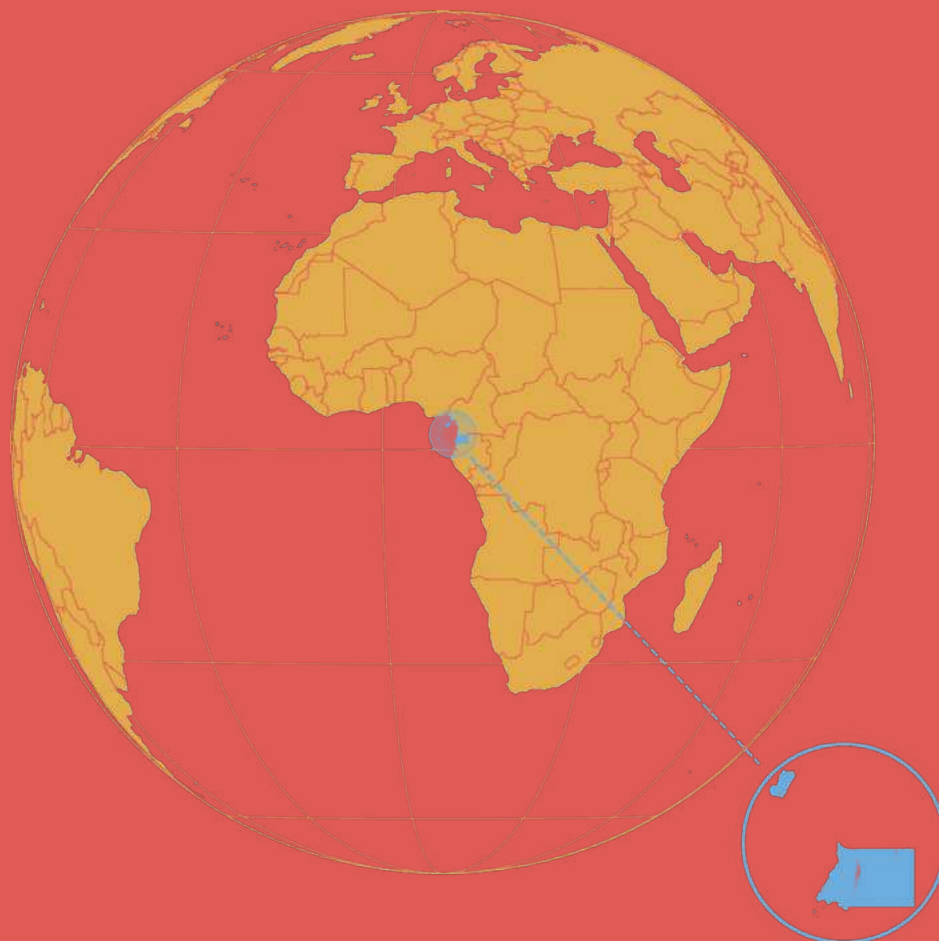
JOSÉ MAYE

Meu nome é José Abaha Ndong Mayé e sou de Evinayong, República de Guiné Equatorial.

Filho de Juan Daniel Ndong e de Celestina Maye, sou graduado em Engenharia de Pesca

Industrial pela Universidade Nacional (UNG) e graduando do curso de Engenharia de Sistemas

Eletrônicos na Universidade Federal de Juiz de Fora (MG).



GUINÉ EQUATORIAL

A **Guiné Equatorial**, oficialmente República da Guiné Equatorial, é um país da África Central, definido em sua constituição como um Estado independente. Seu território é composto por oito províncias. Sua capital é a cidade de Malabo, antes conhecida como Santa Isabel.

O país é composto por cinco ilhas e uma parte continental.

A Guiné Equatorial obteve sua independência da Espanha no dia 12 de outubro de 1968 e mantém o espanhol como língua oficial, bem como o francês e, mais recentemente, o português (2014), sendo o único país africano em que o espanhol é língua oficial. O país tem uma população de aproximadamente 1.250.000 habitantes, dos quais 90% falam espanhol, além das línguas maternas. No país existem cinco etnias, sendo o Fang o grupo étnico majoritário, representando 75% da população.

suga Mebene

Participantes: Cinco pessoas ou mais.

Descrição: *Esuga Mebene* é uns dos jogos mais famosos e antigos do povo Fang. Nele, meninos e meninas são liderados por dois anciãos ou adultos, que se revezam dando às crianças nomes de animais, plantas, aldeias, pessoas, filmes, séries etc. Um dos adultos decide que nome dar a cada criança e comunica suas escolhas ao outro adulto, o qual, por sua vez, vai escolher os nomes que mais lhe agradam. As crianças que representam esses nomes vão se sentar ao lado daquele que agora está chamando por eles, ficando feliz com a escolha. A criança que ficar por último acaba virando a piada do jogo.

Essa brincadeira costumava ser realizada nas tardes de verão ou à noite, à luz da lua, no quintal ou pátio da casa ou, ainda, na cozinha, levando em consideração que na cultura Fang a cozinha costuma ser construída separadamente do restante da casa.

ogo da garrafa (Goho)

Participantes: Cinco pessoas ou mais.

Descrição: O jogo da garrafa, também conhecido como *goho*, é um dos jogos mais divertidos e populares entre os jovens. Uma área deve ser delimitada para a brincadeira. Um grupo fica dentro dessa área e os demais grupos permanecem fora dela. A garrafa deve ser posicionada no centro da área, de preferência uma garrafa de plástico, para não machucar ninguém.

Os grupos de fora devem tentar acertar os participantes de dentro da área com uma bola (importante que seja uma bola macia). Por sua vez, o grupo de dentro precisa conseguir encher a garrafa com areia ou terra e esvaziá-la logo em seguida, protegendo-se para não ser atingido pela bola.

Cada integrante de dentro da área atingido pela bola é eliminado, diminuindo a proteção da equipe. Se todos os participantes de dentro forem atingidos pela bola antes de a garrafa ser enchida e esvaziada, essa equipe perde a rodada e deve ser substituída por outro grupo.

Mas, a cada vez que um grupo de dentro consegue encher e esvaziar a garrafa, ganha um ponto e segue na mesma posição. Ao final das rodadas, vence o grupo com mais pontos. O tempo da brincadeira e/ou o número de rodadas deve ser combinado entre os participantes previamente.

Uma estratégia permitida nessa brincadeira é o grupo de dentro tentar pegar a bola antes de ela cair no chão e jogá-la longe, dificultando a ação dos grupos de fora, que precisam correr longe para buscar a bola, o que significa mais tempo para a garrafa ser enchida e esvaziada várias vezes.

Mongoa

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: *Mongoa*, na língua Fang, significa seixo ou pedra brita. O jogo, normalmente praticado por crianças dos 7 aos 16 anos, consiste em juntar cinco seixos, que devem ser pequenos, de modo que caibam todos na palma da mão.

Um dos seixos deve ser destacado e chamado de “fator do jogo”: é sempre o seixo fator do jogo que deve ser jogado para o alto enquanto o participante pega os seixos que estão no chão rapidamente, a tempo de, em seguida, pegar também o que havia jogado para o alto.

O jogo acontece em cinco etapas. Em cada etapa os quatro seixos que não são o fator do jogo devem ser lançados ao chão de forma desordenada e recolhidos da seguinte forma:

Um a um (1-1-1-1).

De dois em dois (2-2).

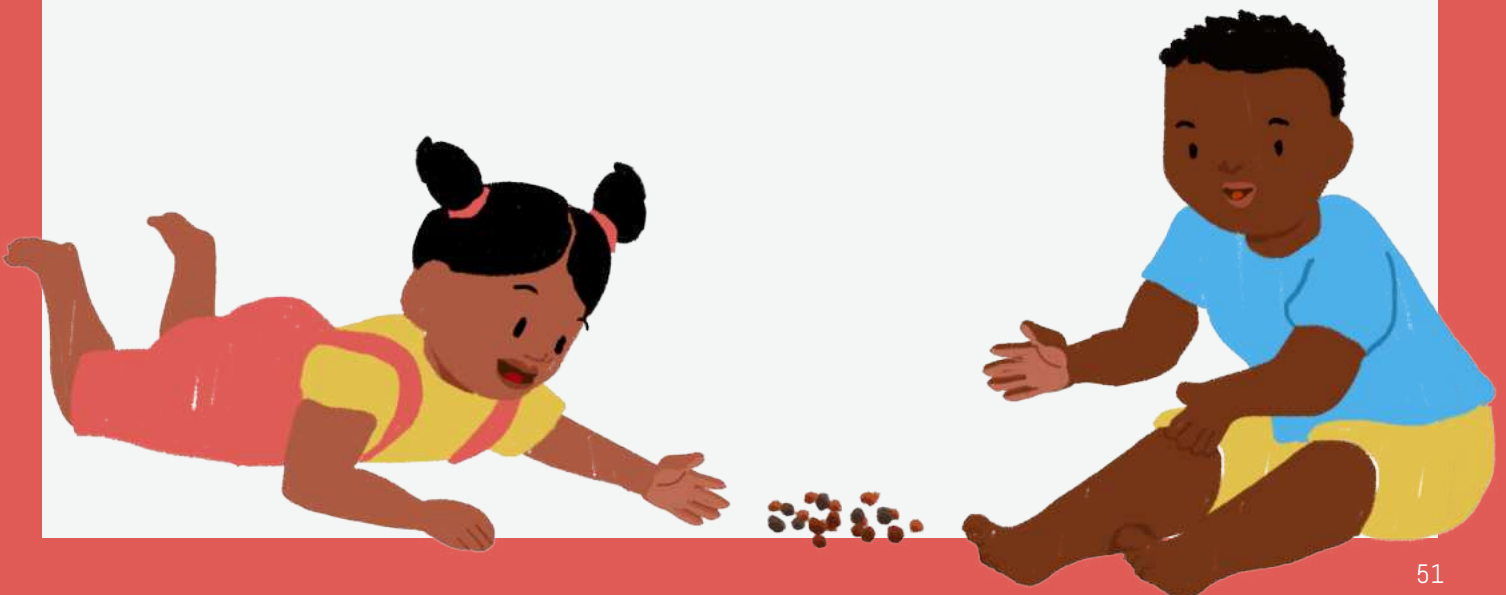
Primeiro três e depois um, ou o contrário (3-1 ou 1-3).

Os quatro de uma vez (4).

Com todos os seixos na mão, o participante deve lançar de novo o fator do jogo para cima, tocar rapidamente o dedo indicador no chão e pegar o seixo que foi lançado para o alto antes que ele caia no chão, encerrando a rodada.

Todas essas manobras devem ser feitas com uma mão só, o que exige muita velocidade, atenção e concentração.

Se em alguma etapa o jogador falhar, ele deve passar a vez para os outros participantes até ser sua vez de novo, quando retomará a brincadeira na etapa em que havia parado. Ganha um ponto quem consegue passar por todas as etapas. Ao final de todas as rodadas, cuja quantidade é definida pelo grupo, sai vencedor o participante que tiver acumulado mais pontos.



Nguec

Participantes: Duas equipes.

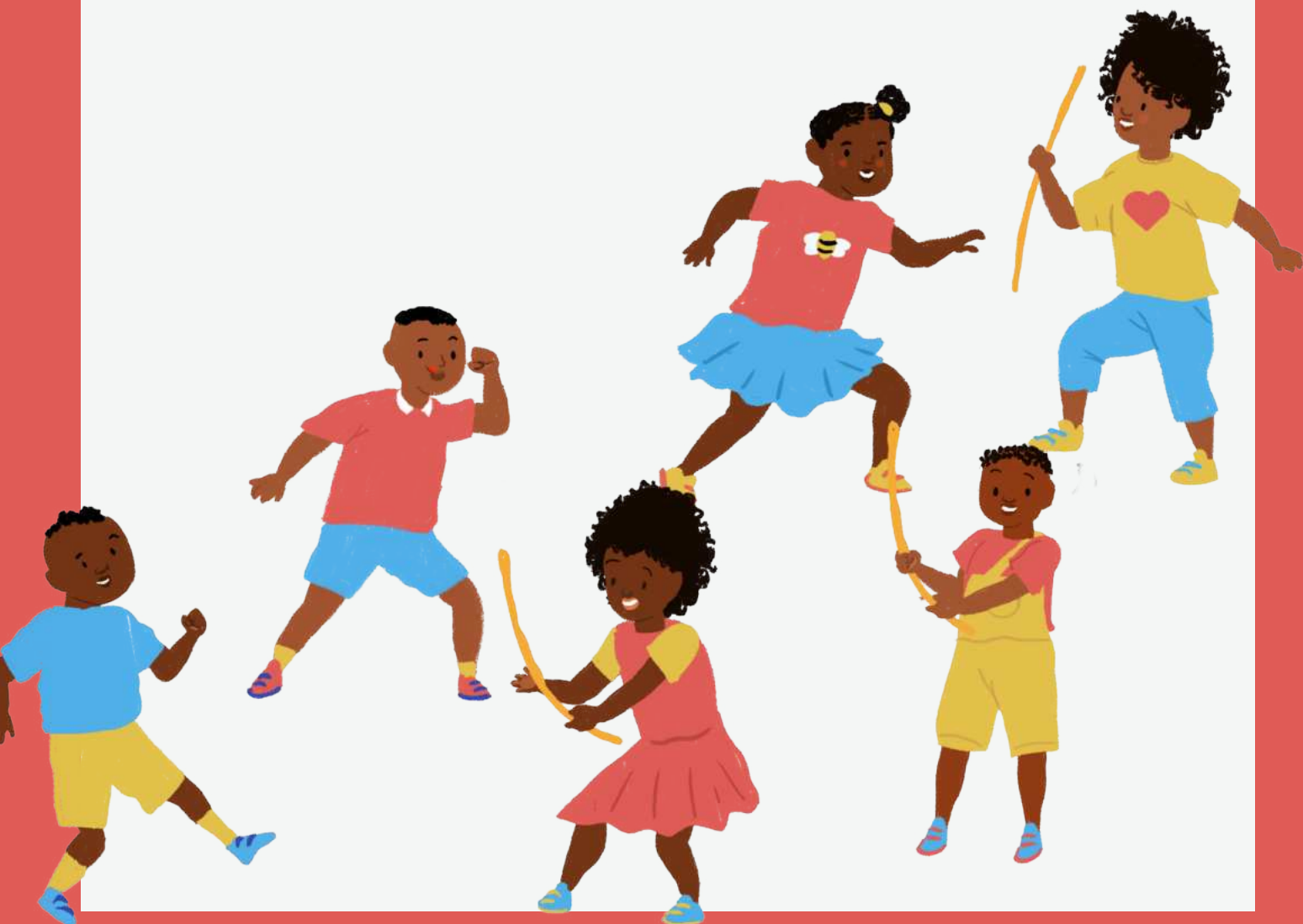
Descrição: Este é um jogo de pontaria. Nas florestas do povo Fang costuma haver uma árvore chamada *Anguec*. Seu fruto é o *Nguec*, o qual costuma ser alvo da pontaria de quem quer esse fruto, por isso o jogo recebeu o mesmo nome.

Para jogar, são necessárias duas equipes com o mesmo número de participantes, dispostas uma de cada lado de uma área previamente determinada.

Uma equipe deve ter frutos, e a outra, lanças para acertar os frutos. Assim, a primeira equipe lança os frutos para a segunda acertar.

A cada acerto, a equipe ganha uma ficha (*ebuc*). No caso de a fruta ser acertada em duas partes (*soolo*), a equipe conquista duas fichas (*bibuc*).

Uma variação é aquela em que cada acerto equivale ao direito de eliminar um adversário do jogo. Ganha a equipe que, ao final das rodadas, tiver conseguido manter o maior número de jogadores.



ESTAS SÃO AS BRINCADEIRAS DO PAÍS

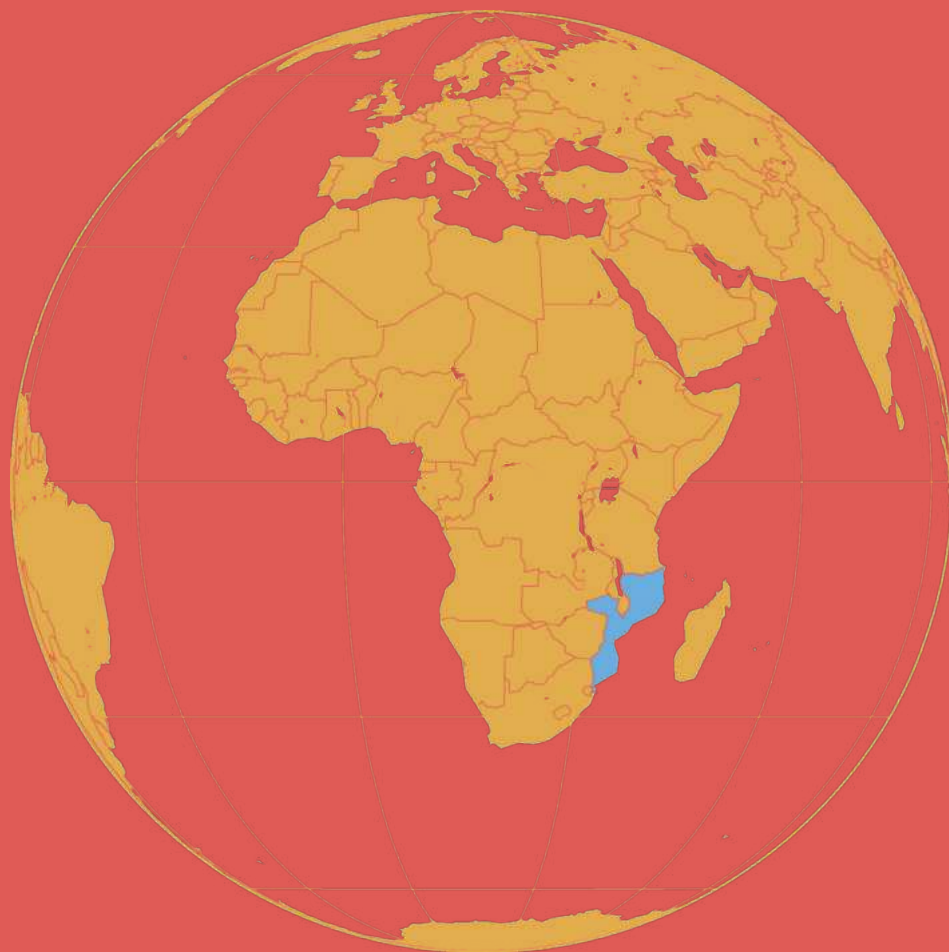
MOÇAMBIQUE



RECOLHIDAS POR

HERCINIA WASSE

Sou Hercinia Chena Azárias Wasse, moçambicana da cidade de Xai-Xai. Bacharela em Humanidades pela Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Instituto de Humanidades e Letras, e graduanda em Relações Internacionais pelo mesmo Instituto, Campus dos Malês, Bahia.



MOÇAMBIQUE

Moçambique, oficialmente designado como República de Moçambique, é um país localizado no sudeste do continente africano, banhado pelo Oceano Índico a leste e que faz fronteira com Tanzânia ao norte; Malawi e Zâmbia a noroeste; Zimbabwe a oeste e Essuatíni e África do Sul a sudoeste. A capital e maior cidade do país é Maputo. A única língua oficial de Moçambique é o português, falado como segunda língua por cerca de metade da população. Entre as línguas nativas mais comuns estão o macua, o tsonga e o sena. A população de cerca de 29 milhões de pessoas é composta predominantemente por povos bantos.



ança Xitchuketa ou Marrabenta

Participantes: Grupos sem limite de pessoas.

Descrição: Essa é uma dança típica da província de Maputo, conhecida como a dança dos adolescentes. Costuma funcionar como uma competição entre as aldeias. As meninas costumam usar *capulanas* (pano que, tradicionalmente, é usado pelas mulheres para cobrir o corpo) em uma roupa específica para a dança.

Geralmente, a dança é acompanhada por instrumentos tradicionais, tais como: batuque (tambor), timbila (fabricada com placas de madeira de uma espécie selecionada e tratada por mestres musicais, tendo como caixas de ressonância as cascas de frutos silvestres), guitarra, apito etc.



Esconde-esconde ou *mocho*

Participantes: Quatro pessoas ou mais.

Descrição: Entre os participantes da brincadeira, um deve ser escolhido para ser o *mocho*, aquele que vai se esconder. Os demais integrantes devem ficar de costas, esperando que o *mocho* se esconda.

Em seguida, o grupo sai à procura do *mocho*. A primeira pessoa a encontrá-lo não deve avisar a ninguém da sua descoberta. Em vez disso, deve se juntar ao *mocho*, escondendo-se também, enquanto os demais continuam a busca. Cada integrante que encontrar o *mocho* deve se juntar a ele, até a chegada do último participante da brincadeira. As crianças divertem-se tentando ficar em silêncio a fim de dificultar a busca dos demais.

Fábrica de carros de arames

Participantes: Três pessoas ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira, materiais como arames, borrachas e latas são usados pelas crianças para fabricar carrinhos. Elas podem fazer uma votação a fim de escolher o mais bonito, trabalhando individualmente ou em grupos.

As crianças podem, ainda, estabelecer uma disputa pelos carrinhos: a pessoa ou equipe que perder a votação perde também o carinho para a equipe vencedora.



Jogo de corda

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Duas pessoas seguram as pontas da corda e a movimentam para outros participantes pularem (ou a corda pode ser amarrada em um portão ou árvore, enquanto apenas uma pessoa segura e movimenta a outra ponta).

Quem esbarrar na corda sai da brincadeira e aguarda a próxima rodada.

Matacuzana

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira são necessárias várias pedrinhas ou tampinhas de garrafa. Também é preciso fazer um buraco no chão (ou desenhar um círculo em uma folha de papel).

Cada criança deve ter uma pedrinha, e as demais pedrinhas devem ser colocadas dentro do buraco, ao redor do qual todos irão se sentar.

O objetivo da brincadeira é a criança jogar a sua pedrinha para cima, tirar uma das pedrinhas do buraco e pegar de volta a que foi lançada para o alto antes de ela cair no chão. Joga uma pessoa por vez. Cada um deve seguir jogando até errar ou esvaziar todo o buraco. Vence quem tirar o maior número de pedrinhas do buraco.



Neca

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: O jogo consiste em pular sobre um desenho riscado no chão, com giz. O desenho pode ter inúmeras variações, porém a mais comum é a que apresenta quadrados intercalados com retângulos, numerados de 1 a 10, com um semicírculo após a casa 10, fazendo as vezes de céu. Cada jogador deve, um por vez, jogar uma pedrinha, inicialmente na casa de número 1, devendo acertá-la em seus limites (a pedrinha não pode sair da casa, ou será a vez do próximo jogador). Em seguida, pula em um pé nas casas isoladas (quadrados) e com os dois pés nas casas duplas (retângulos), evitando a casa que contém a pedrinha. Após chegar ao céu, deve voltar do mesmo jeito, pegando sua pedra de volta, e assim sucessivamente até haver jogado a pedrinha nas 10 casas. Quem conseguir completar as casas primeiro sai vencedor.

Terra-mar

Participantes: Oito pessoas.

Descrição: Uma longa reta deve ser riscada no chão. De um lado, escreve-se “terra” e do outro, “mar”. No início todas as crianças podem ficar do lado da terra. Ao ouvirem “mar!”, todas devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem “terra!”, pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado é eliminado da rodada. O último a permanecer sem errar, vence.



ESTAS SÃO AS BRINCADEIRAS DO PAÍS

SÃO TOMÉ E PRÍNCIPE

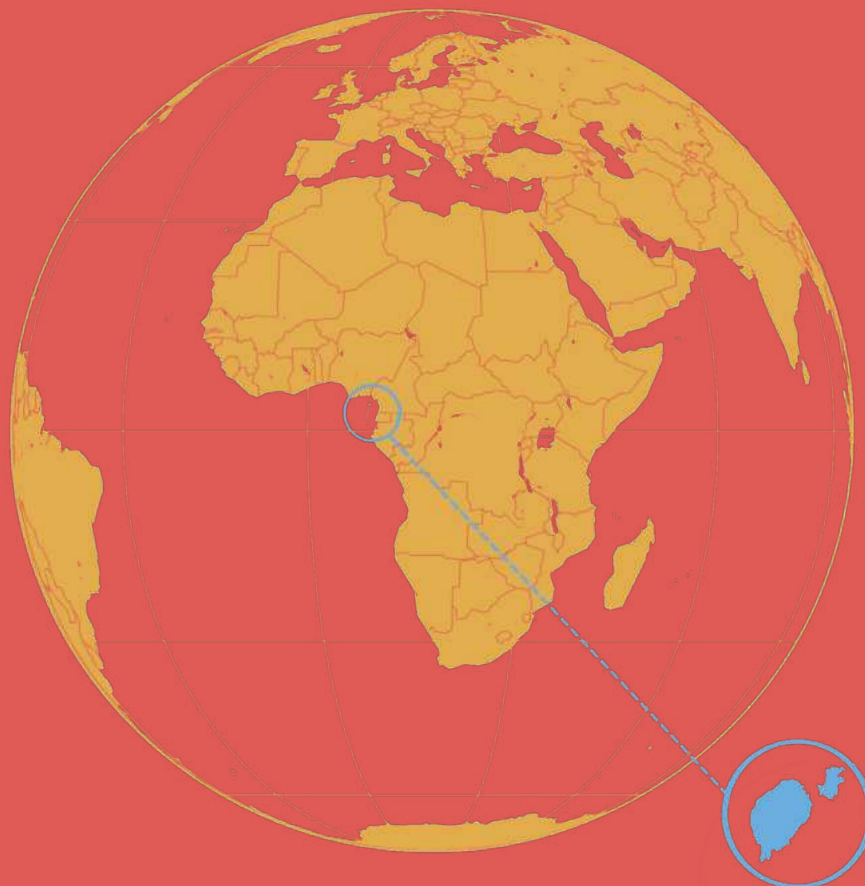


RECOLHIDAS POR

QUEZIA MIRANDA

Sou Quezia Moreno Gomes Pereira Miranda, natural de São Tomé e Príncipe, nascida concretamente na ilha do Príncipe em 19/11/1997. Filha de José Manuel Pereira Miranda e de Fernanda Maria Moreno Gomes Miranda, tenho quatro irmãos: Jucilina, Vania, José Carlos e Marcelino.

Concluí o ensino médio em 2016, graduação em Humanidades em 2018 e, atualmente, sou graduanda de Relações Internacionais na UNILAB, além de pesquisadora com foco em medidas transnacionais para proteção do meio ambiente.



ÃO TOMÉ E PRÍNCIPE

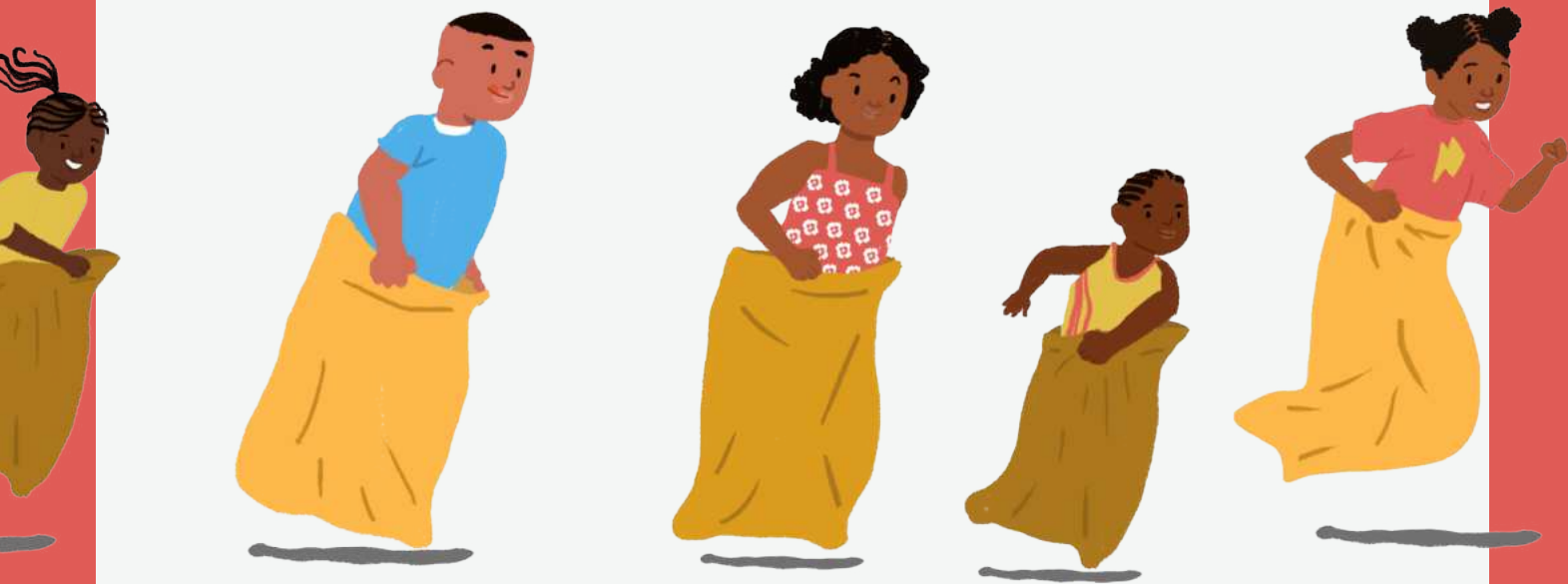
O país **São Tomé e Príncipe**, oficialmente República Democrática de São Tomé e Príncipe, é formado por duas ilhas principais (a ilha de São Tomé e a ilha Príncipe), além de várias ilhotas. Elas estão situadas no golfo da Guiné, na costa ocidental da África, em um total de 1.001 km².

São Tomé e Príncipe foi colônia portuguesa, conquistou sua independência em 12 de julho de 1975 e hoje é uma República Democrática. Embora a historiografia oficial registre que as ilhas foram encontradas pelos portugueses desabitadas, pesquisas informam que já havia, sim, habitantes nativos ali. As línguas nativas da ilha de São Tomé são: angolar, forro e o tonga, e a da ilha do Príncipe é o lung'ie.

Corrída de saco

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira, cada criança deve ter um saco no qual possa entrar e que vá até sua cintura. Dentro do saco e segurando sua borda com as mãos, as crianças devem saltar e correr até uma linha de chegada. Quem alcançar a chegada primeiro sai vencedor.



Escondida

Participantes: Sem número específico.

Descrição: Em grupo, as crianças decidem quem deverá procurar e quem irá se esconder.

A pessoa escolhida para procurar as demais deve contar, com os olhos fechados, até um número previamente combinado. Enquanto isso, as demais correm e se escondem em diferentes lugares.

Ao terminar a contagem, quem ficou responsável pela busca deve gritar “Lá vou eu!” e sair procurando os demais. Ao encontrar alguém, precisa tocar em seu ombro para eliminar essa pessoa da rodada e seguir procurando os outros participantes.

Uma variação é encontrar uma criança escondida, correr para o local onde realizou a contagem, bater a mão no lugar e gritar o nome da pessoa que foi descoberta, para só então seguir procurando os demais.

As crianças que estão escondidas, caso queiram se salvar e ganhar o jogo, precisam correr até o ponto da contagem e bater a mão lá antes de serem alcançadas.

Jogo de corda

Participantes: Três pessoas ou mais.

Descrição: Em São Tomé e Príncipe, essa brincadeira costuma ser realizada com duas pessoas segurando as pontas de uma corda e uma no meio saltando. Enquanto a criança do meio conseguir saltar sem errar o passo ou encostar na corda, ela continua na brincadeira. Ao errar, passa a vez para outra criança.

Jogo de lata

Participantes: Três pessoas.

Descrição: Um dos participantes deve se posicionar no centro de uma área previamente delimitada, diante de algumas latas vazias (de sete a dez latas). O objetivo é conseguir empilhar todas as latas, uma em cima da outra, sem deixá-las cair, enquanto se esquiva da bola atirada pelos outros dois jogadores, posicionados um em cada ponta da área do jogo. Caso consiga empilhar todas as latas, esse jogador sai vencedor. Caso não consiga, passa a vez para outro participante.

Uma variação é o jogador do centro, em vez de empilhar as latas, tentar recolher um número maior de latas vazias (de 30 a 50) e colocá-las dentro de uma cesta, esquivando-se da bola atirada pelos outros dois participantes. Se conseguir recolher todas as latas sem ser atingido pela bola, ele sai vencedor.



Jogo humano

Participantes: Duas equipes.

Descrição: Duas equipes devem se organizar em uma área predeterminada, dividida em dois campos por um risco no chão, cada campo com sua baliza. Além disso, os adversários devem se posicionar frente a frente, cada qual em seu campo.

O objetivo é correr para o outro campo e entrar na área da baliza adversária, desviando de seus oponentes para não ser pego. Caso o participante seja pego antes de entrar na baliza, ele deverá ficar preso no campo adversário até um integrante do seu próprio time conseguir atravessar o campo e entrar na baliza sem ser pego.

Malha

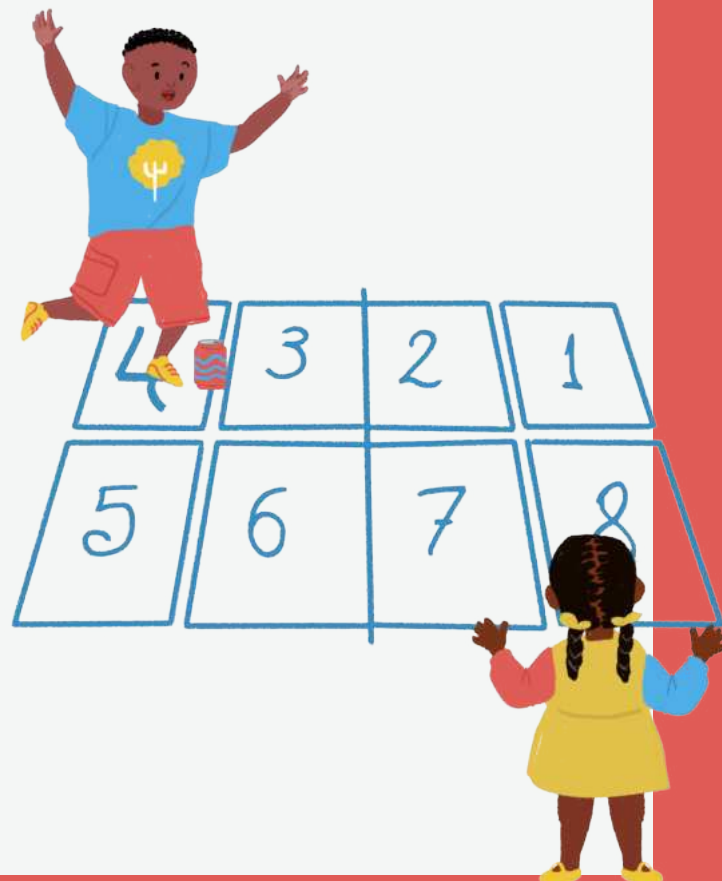
Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira, é preciso desenhar, no chão, oito quadrados, quatro do lado direito e quatro do lado esquerdo, formando duas colunas unidas por uma linha. Os quadrados devem ser numerados de 1 a 8 no sentido anti-horário.

Joga um participante por vez, usando uma malha (que pode ser qualquer objeto, como uma pedra ou uma latinha). O objetivo é, com o toque de apenas um pé, conseguir fazer a malha passar para o quadrado seguinte, uma casa por vez, no sentido anti-horário, seguindo a numeração.

A malha não pode cair em cima da linha. Os participantes também não podem dar dois toques com a malha na mesma casa, na mesma rodada; se isso acontecer, o participante é eliminado. Ele será eliminado também caso perca o equilíbrio e coloque os dois pés dentro de uma mesma casa.

Quem conseguir levar a malha por todos os oito quadrados apenas com um pé, dando só um toque em cada quadrado, sem deixar o objeto cair em cima das linhas, vence a brincadeira.



S top

Participantes: Várias pessoas.

Descrição: Um dos integrantes da brincadeira deve atirar uma bola para cima enquanto grita o nome de outro participante, o qual deverá se esforçar para agarrar a bola atirada pelo colega. Caso não consiga e a bola caia no chão, ele deverá buscar a bola onde ela tiver caído; enquanto isso, os demais jogadores correm e se afastam o máximo que puderem. Quando a bola for alcançada pelo integrante que teve o nome indicado, ele deverá gritar *stop* (pare), a fim de que todos os demais participantes da brincadeira permaneçam parados onde estiverem. Nesse momento, o jogador com a bola tentará acertar um dos participantes com ela. Se, em vez de ser atingido, esse novo participante conseguir agarrar a bola no ar, será a sua vez de jogá-la para o alto e gritar o nome de um novo colega. Caso seja atingido pela bola, estará eliminado da rodada e o jogador anterior continuará tentando acertar mais participantes com a bola, e assim sucessivamente.



Brincar é viver e ensinar a própria vida.

Quando nos deparamos com uma pessoa grávida, uma das primeiras perguntas que lhe fazemos é: “É menino ou menina?”. Se se tratar de uma relação inter-racial entre negros e brancos, o questionamento que irá pairar no ar é se a criança vai ser negra ou branca. Os desejos de felicidade são grandes e, às vezes, com o intuito de proteger a criança, projetamos nela as benesses e mazelas da sociedade. Nesse sentido, frases como “Que venha com saúde, mas criar meninos é mais fácil” e “Se vier negra não precisa ser tão escura” são projeções que chegam até a criança antes mesmo de ela vir efetivamente ao mundo. A subjetividade dessa criança já está sendo traçada.

Quando uma criança vem ao mundo, é pelo brinquedo, pelo jogo e pela brincadeira que ela será socializada, que será apresentada às regras e aos códigos sociais. As identidades passam a ser moldadas, construídas, e são os adultos que propiciam e/ou negam tais experiências. Os caminhos são múltiplos, passando pela cor dos objetos, pelos tipos de brinquedo e experimentações e pelas castrações corporais.

Importante compreender que, em uma relação dialética humano/sociedade, o novo membro, no caso a criança em processo de socialização, interioriza um mundo já posto, que lhe é apresentado com uma configuração já definida, construída anteriormente à sua existência. Assim, interagindo com outras pessoas, a criança aprenderá atitudes, opiniões e valores a respeito da sociedade ampla e, mais especificamente, do espaço de inserção de seu grupo social.

Quais foram os jogos, brinquedos e brincadeiras com que você teve contato? O que eles dizem e/ou têm a ver com você?

O jogo é uma manifestação tão antiga quanto a própria humanidade. Uma análise cuidadosa permite constatar que são muitas as funções do jogo, o que lhe atribui um estatuto privilegiado

nos aspectos de preparação para a vida. O jogo possui múltiplas funções: ele pode ser comunicação e interiorização de norma e conveniência, diversificação dialética de tensões e distensões comportamentais, pode ser utilizado para libertação ou adestramento do corpo.

Leopold Sedar Senghor, poeta, político e ex-presidente do Senegal, partindo da cosmovisão africana, anuncia: “Eu jogo, eu brinco, eu danço, eu sinto o outro, então eu sou”. É nessa perspectiva de coletividade, de pertencimento, de envolvimento, de tradição que acreditamos.

A palavra tradição tem sua origem etimológica no *traditum*, que significa transmitir, passar a outrem, dar para guardar. As brincadeiras tradicionais de matriz africana ocupam esse lugar: sua força está nos valores formadores que atravessam o tempo, está na relação, na coletividade.

Entre suas várias funções sociais, os jogos sempre foram instrumentos de ensino e aprendizado, também uma forma de linguagem usada para 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 de seu grupo. Ou seja, ao ensinarem um jogo estão ensinando a própria vida.

O conceito de jogo é pautado em um fenômeno universal, no entanto, sua universalidade é tão verdadeira quanto a especificidade que lhe é conferida por sua prática concreta em um meio próprio. Isso quer dizer que, para estudarmos os jogos africanos ou afro-brasileiros, devemos considerá-los, por um lado, como comportamento comum de toda a humanidade e, por outro, como atividades realizadas em condições determinadas por cultura, clima, território e situação política.

Brincar é muito sério, pois é pela brincadeira que chegamos às profundezas dos seres. O brincar nos leva a lugares indizíveis.

Vivenciar, experienciar a cultura negra para negros e não negros é uma forma de desalienação ou de pelo menos compreender o mundo como múltiplo e diverso; é abarcar um modo de vida singular, transcendente, é fazer a viagem de volta às origens, ao berço da humanidade, e se fortalecer.

Existe um ditado Fon (etnia do Benim) que diz: “Aquele que não sabe aonde vai tem que saber pelo menos de onde vem”. O resgate histórico se faz necessário, porque a falsificação e a negação da história da África criam várias lacunas na compreensão da história da humanidade.

Experienciar, conectar e conhecer histórias positivas da ancestralidade africana e afro-brasileira possibilitam um presente diferente, trazem uma esperança maior no futuro e fortalecem a nossa autoestima, ponto que é uma premissa fundamental para o agora e para os construtores do futuro que somos.

Fabiano Maranhão





RODRIGO ANDRADE



Apaixonado por bibliotecas e livros ilustrados quando pequeno, estudou Artes Gráficas, especializou-se em desenvolvimento para *web* e hoje trabalha na área da educação digital, com desenvolvimento de conteúdo multimídia e animações.

Buscar formas criativas de abordar o lúdico e a diversidade, em todos os sentidos, é uma constante em seus desenhos. O espírito do menino negro das bibliotecas, cheio de imagens na cabeça, está sempre em tudo o que faz, inclusive nos livros que ilustra, entre os quais estão: *Do òrun ao àiyé: a criação do mundo* (de Waldete Tristão, Aziza Editora), *Com qual penteado eu vou* (de Kiusam de Oliveira, Melhoramentos), *O black power de Akin* (de Kiusam de Oliveira, Editora De Cultura) e *A viagem de Tula* (de Alexandra Pericão e Penélope Martins, Editora De Cultura).





PENSADO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA, ESTE *CATÁLOGO*,
PRODUZIDO POR ESCRITORES DE SETE PAÍSES (ANGOLA,
BRASIL, CABO VERDE, GUINÉ-BISSAU, GUINÉ EQUATORIAL,
MOÇAMBIQUE E SÃO TOMÉ E PRÍNCIPE), É UM RESGATE
E UM REGISTRO DE ALGUMAS DAS BRINCADEIRAS
CARACTERÍSTICAS NESSES TERRITÓRIOS, VISANDO UM
DIÁLOGO ENTRE PAÍSES AFRICANOS DE LÍNGUA OFICIAL
PORTUGUESA E O BRASIL NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO, ALÉM
DE UM REFORÇO À APLICAÇÃO DA LEI 10.639 NAS ESCOLAS
BRASILEIRAS, POR MEIO DE ATIVIDADES LÚDICO-CULTURAIS.

