



Piá 21

Este caderno é parte integrante do informativo Eco da Tradição



Nº 146
Outubro de 2013

O caderno Piá 21 é publicado mensalmente junto ao jornal Eco da Tradição, sob a responsabilidade da Vice-Presidente de Cultura do MTG - Neusa Marli Bonna Secchi

12 de Outubro - Dia das Crianças Brinquedos e Brincadeiras

A criação do Dia das Crianças no Brasil é muito antiga. Foi sugerida pelo deputado federal Galdino do Valle Filho, na década de 1920.

Na década de 1920, o deputado federal Galdino do Valle Filho teve a ideia de "criar" o dia das crianças. Os deputados aprovaram e o dia 12 de outubro foi oficializado como Dia da Criança pelo presidente Arthur Bernardes, por meio do decreto nº 4867, de 5 de novembro de 1924.

Mas somente em 1960, quando a Fábrica de Brinquedos Estrela fez uma promoção conjunta com a Johnson & Johnson para lançar a "Semana do Bebê Robusto" e aumentar suas vendas, é que a data passou a ser comemorada. A estratégia deu certo, pois desde então o dia das Crianças é comemorado com muitos presentes!

Brinquedos e Brincadeiras

Além dos contos, danças, festas e lendas, o folclore brasileiro é marcado pelas tradicionais brincadeiras. As brincadeiras folclóricas são aquelas que passam de geração para geração. Muitas delas existem há décadas ou até séculos. Costumam sofrer modificações de acordo com a região e a época, porém, a essência das brincadeiras continua a mesma da origem.

Grande parte das brincadeiras folclóricas envolve disputas individuais ou em grupos. Possibilitam também a integração e o desenvolvimento social e motor das crianças.

A preservação destas brincadeiras é muito importante para a manutenção da cultura folclórica. Por isso, são muito praticadas, principalmente, durante o mês de agosto que é destinado ao folclore e no mês das crianças.

Confira alguns dos brinquedos e brincadeiras mais conhecidos:

Soltar pipa: as pipas, também conhecidas como papagaios, são feitas de varetas de madeira e papel. Coloridas, são empinadas (soltadas) pe-

los meninos em dias de vento. Com uma linha, os garotos conseguem direcionar e fazer malabarismos no céu.

Cerca de 1000 anos antes de Cristo a pipa era utilizada como forma de sinalização, mas ao chegar ao Brasil, trazida pelos portugueses, a pipa se tornou somente uma forma de diversão.

Estilingue: também conhecidos como bodoques, são feitos de galhos de madeira e borracha. Os meninos usam pedras para acertar alvos (latas, garrafas e outros objetos).

Pega-pega: esta brincadeira envolve muita atividade física. Uma criança deve correr e tocar outra. A criança tocada passa ter que fazer o mesmo.



Esconde-esconde: o objetivo é se esconder e não ser encontrado pela criança que está procurando. A criança que deverá procurar deve ficar de olhos tapados e contar até certo número enquanto as outras se escondem. Para ganhar, a criança que está procurando deve encontrar todos os escondidos e correr para a base.



Bola de gude: coloridas e feitas de vidro, são jogadas no chão de terra pelos meninos. O objetivo é bater na bolinha do adversário para ganhar pontos ou a própria bola do colega.



A produção e aplicação pedagógica do Caderno Piá 21 é responsabilidade da

Profª Maria Arita Madruga Garcia

Graduada em Matemática pela Universidade Católica de Pelotas

Mestre em Meteorologia pela Universidade Federal de Pelotas

Professora da rede estadual de ensino

Loja da Fundação

A loja oficial do MTG



Aqui tu encontra

livros,
bombachas,
camisetas,
camisas,
botons,
pastas,
bombas,
cds, dvds e muito mais

Erva - Mate
Gaúcha da Serra
Avonzinho - RS
ERVA-MATE
Selo MTG
R\$ 9,00



Diversas cores e tamanhos
CAMISAS E CAMISETAS



LIVROS DA BIBLIOGRAFIA



**R\$ 24,00
CAMISETAS DOS FESTEJOS**



R\$ 15,00

Lançamentos



Visite nossa loja ou faça sua encomenda por telefone ou e-mail

De Segunda a Sexta
Das 9h às 12h - Das 13h às 18h
Remetemos os produtos para todo o Brasil

R. Guilherme Schell, 90
Bairro Sto. Antônio - Porto Alegre/RS

(51) 3223.5194

www.mtg.org.br
lojafcg@mtg.org.br



Boneca de pano: feitas pelas mães e avós, são usadas em brincadeiras pelas meninas para simular crianças integrantes de uma família imaginária.
Pião: a brincadeira de pião ainda faz muito suce-



so, principalmente, nas regiões do interior do Brasil. Feitos de madeira, os piões são rodados no chão através de um barbante que é enrolado e puxado com força. Muitas crianças pintam seus piões. Para deixar mais emocionante a brincadeira, muitos meninos fazem malabarismo com os piões enquanto eles rodam. O mais conhecido é pegar o pião com a palma da mão enquanto ele está rodando.



Amarelinha: De origem francesa, a amarelinha chegou ao Brasil e rapidamente se tornou popular. Conhecida também como sapata é a mais famosa brincadeira de rua, que já divertiu muitas gerações. As

crianças precisavam pular as casas com números desenhados no chão sem pisar nas linhas e evitando a casa com a pedrinha. Podia ser jogado de diferentes formas, geralmente em grupo.

Seu Mestre Mandou: Uma brincadeira bem legal, onde o mestre era o que mais se divertia. O grupo é quem definia de alguma forma quem o seria e quando ele dissesse: "Seu mestre mandou..." todos perguntavam: "fazer o quê?" E o mestre inventava alguma tarefa para o grupo, como achar uma flor, algo de alguma cor. O participante que conseguisse realizar o maior número de tarefas seria o novo mestre na outra rodada.

Cinco Marias: Podiam ser cinco pedrinhas, cinco bolinhas, cinco saquinhos preenchidos com areia, alguma coisa do tipo, que era jogada para cima e o participante tinha que pegar outro objeto antes que o primeiro caísse no chão e assim até conseguir jogar quatro saquinhos para cima e pegar o que resta no chão. Podia ser jogada em grupo ou individualmente.



Carrinho de Rolimã: Uma obra prima da engenharia mirim! O carrinho de rolimã tinha muitas formas diferentes e duas opções de eixo, com quatro ou três rodinhas, pois na frente era possível

fazê-lo com uma única no meio ou duas em cada ponta. Ficava mais divertido quando a rolimã ia se desgastando e então ele começava a derrapar nas descidas.



Cabo de Guerra: Brincadeira onde duas equipes se dividiam com a mesma quantidade para cada lado, e faziam força, para tentar derrubar a equipe adversária. Em competições mais crescidas da brincadeira, isso é feito onde há lama no meio, como em trotes universitários.



Dança das Cadeiras: Havia uma cadeira a menos no começo da brincadeira e os participantes tinham que disputar por ela a qualquer custo caminhando ou dançando ao redor delas e se sentando assim que a música parasse, quem ficasse de pé ia sendo eliminado até que restasse apenas uma cadeira para os dois finalistas.



Bilboquê: Onde uma lata era amarrada por uma corda a um cabo de vasoura, por exemplo, e o objetivo era encaixá-la ali.

Pé de Lata: Bastava duas latas de leite em pó geralmente, com cordas amarradas em furos feitos nela para que as crianças pudessem andar sobre elas, suspensas.



Pular Corda: Em grupo ou individualmente. Quando em grupo, normalmente ficava um em cada ponta segurando a corda e girando-a, para que um ou mais participantes pudessem pulá-la, quem não conseguisse, era eliminado.



Telefone sem Fio: O grupo deve formar uma roda e escolher o iniciante, aquele que vai falar a frase (ou uma notícia, uma informação) ao primeiro da roda. Cada um deve falar no ouvido do outro a mensagem recebida. No final, o último comunica ao grupo a mensagem e todos podem comprovar que: "Quem conta um conto, aumenta um ponto."



Escravos de Jó: As pessoas cantam a música (escravos de Jó, jogavam caxangá, tira, bota, deixa ficar, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá). Cada um com uma latinha, pedrinha ou um bombom na mão e vai seguindo o que diz a música.

Passa anel: O grupo deve estar sentado em círculo. Um participante será o passador, que terá nas mãos um anel ou um objeto pequeno qualquer.

O passador vai passando de mão em mão até deixar o anel com um dos participantes. Todos os demais participantes ficarão com as mãos juntas e não abrirão até que se identifique com quem está o anel.

Depois de ter passado em todas as mãos, ele pergunta: - com quem está o anel? E todos, sem abrirem as mãos, devem tentar descobrir, "inclusive, aquele que estiver com o anel", para tentar confundir os companheiros. Quem descobrir será o próximo passador.





Bate figurinha: Os meninos reúnem as figurinhas dos álbuns que são repetidas, fazem um montinho e batem a mão sobre elas, as que virarem ao contrário é ganha por quem bateu a mão. O jogo é feito de comum acordo entre todos, e só vale bater figurinhas repetidas para que ninguém saia no prejuízo.

Bola de meia ou bola de trapos: é um brinquedo comum entre as crianças. Trata-se de uma bola de jornal amassado enrolada em uma meia de nylon, servindo como uma bola de futebol improvisada, na falta de uma oficial.

Boneca de papel: é um tipo de brinquedo infantil no qual figuras de papel são recortadas, com roupas e acessórios cortados separadamente. Têm sido uma alternativa de brinquedos de baixo custo por cerca de dois séculos. Durante os anos 1980 ganharam maior espaço entre as crianças em forma de personagens colecionáveis, vendidos em bancas de jornal e papelerias.

Peteca: possui uma base que concentra a maior parte de seu peso, geralmente feita de borracha, e uma extensão mais leve, geralmente feita de penas naturais ou sintéticas, com o objetivo de dar equilíbrio ou orientar sua trajetória no ar quando arremessada. A peteca era muito utilizada pelos índios como atividade esportiva para ganho de aquecimento corporal durante o inverno. Segundo os registros do passado, mesmo antes da chegada dos portugueses ao Brasil, os nativos já jogavam peteca como forma de recreação, paralelamente, aos seus cantos, suas historia.



Chicote-queimado: é uma brincadeira em que uma criança tenta alcançar as outras batendo-lhes com um lenço enrolado em forma de chicote.

Também é conhecida como chicote-queimado a brincadeira em que uma criança esconde um objeto qualquer e este deverá ser procurado pelas outras crianças. Cada vez que alguém se aproxima do lugar onde o objeto está escondido, a pessoa que o escondeu diz: "Está quase quente!", ou "Está quente!", ou "Está fervendo!". Se a criança se afasta do objeto, é advertida: "Está frio!", "Está gelado!", de acordo com a distância do objeto escondido. Quando ele é encontrado, quem o escondeu grita "Chicote queimado!", e a criança que achou o objeto passa então a comandar a brincadeira.

APLICAÇÃO PEDAGÓGICA

Este mês a aplicação pedagógica será um relato de algumas atividades que foram desenvolvidas pelas prendas estaduais gestão 2013/2014.

Letiane Munhoz – 3ª Prenda Juvenil do Rio Grande do Sul

CABRA CEGA - É uma brincadeira que, além de ser muito divertida, ajuda a estimular a agilidade, a atenção e o reconhecimento no espaço.

A brincadeira é feita em grupo e não há um número certo de participantes.

Consiste em uma criança, com os olhos tapados por um lenço ou venda, tentar pegar outra criança. Se conseguir, o participante que for pego, será a próxima cabra-cega.

É importante definir o local onde a brincadeira será realizada e retirar todos os objetos do local.



Djuly Pereira Rutz – 2ª Prenda Juvenil do Rio Grande do Sul

No ano de 2012, com o cargo de 1ª Prenda Juvenil da 21ª Região Tradicionalista, realizei uma de minhas ações do projeto "MTG vai à escola" na Escola Estadual de Ensino Fundamental Neuza Paes do Amaral com os alunos do 1º ano, turma 11.

Por decorrência que neste ano completava-se o centenário do livro "Contos Gauchescos" de "João Simões Lopes Neto", resolvi trabalhar o projeto "Hora do Conto" com essa obra; então selecionei três contos para a ação respeitando a faixa etária dos alunos, sendo um dos contos trabalhados, "Jogo do Osso".

Primeiramente mostrei um vídeo, em animação, sobre o conto "Jogo do Osso" para os alunos. Após o término do vídeo, como estava falando em jogo, expliquei para eles qual é a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira, e perguntei quais eram os jogos que eles costumavam brincar, e contei quais são os jogos, brinquedos e brincadeiras que as crianças brincavam antigamente.

Como o jogo do osso faz parte de um ambiente masculino, optei por ensinar as crianças jogos e brinquedos que se adaptassem mais a sua faixa etária, pedi para eles que guardassem o material, pegassem as suas mochilas, e fomos brincar na rua.

Ensinei os alunos a pular "Amarelinha", a jogar "5 Marias", a brincar com "Pé de Lata" e a "Pular Corda". Jogos e brinquedos que estão sendo esquecidos com o passar do tempo por consequência dos avanços tecnológicos que invadem cada vez mais cedo à vida de uma criança, sendo o dever de nós, Prendas e Peões, resgatarmos essas brincadeiras que em outrora faziam as crianças viajarem no mundo mágico da imaginação. Eu já iniciei o meu trabalho em prol da preservação dos brinquedos e brincadeiras, agora é a sua vez.

Um grande beijo da 2ª Prenda Juvenil do Rio Grande do Sul 2013/2014, Djuly Pereira Rutz.



Paloma Drum – 1ª Prenda Juvenil do Rio Grande do Sul

Escravos de Jó: Realizada em duplas ou grupos. Nesta brincadeira as crianças participantes se dispõem em forma de círculo, optando por ser em torno de uma mesa ou sentadas ao chão, tendo todas a mão um objeto semelhante como caixinhas de fósforo, latas, ou até pedrinhas. Assim, a brincadeira inicia em sentido anti-horário, passando sempre o objeto que está à esquerda para a criança que está à direita, embalado ao ritmo da cantiga que sucessivamente é cantada por todas as crianças da roda. Escravos de Jó jogavam caxangá. Tira, bota, deixa ficar...Guerreiros com guerreiros fazem zigue zigue zá; Guerreiros com guerreiros fazem zigue zigue zá. Ao cantar o último verso a criança vai e volta com o objeto que tem a mão, só entregando ao vizinho ao pronunciar a sílaba "zá".



A foto mostra a brincadeira realizada pelas crianças, onde o objeto utilizado para a diversão foi o estojo de aula



Mariana Santos Soares – 2ª Prenda do Rio Grande do Sul

Uma das atividades do meu MTG vai à escola foi realizada com o tema brinquedos e brincadeiras onde expus os mesmos através de um varal de brinquedos e painéis ilustrativos.

Varal de Brinquedos

“O jogo consiste em jogar uma pedrinha nas casas numeradas, seguindo a ordem crescente e pulando ora num pé só, ora nos dois pés, até atingir o “céu”(local de descanso), sem pisar na casa onde está a pedrinha, que deverá ser apanhada na volta.

Cada criança tem sua pedrinha e, de acordo com o estabelecimento previamente pelos participantes, a pedrinha pode ficar “de molho”, ou seja, colocada na casa desejada pela criança enquanto os outros jogam e a mesma aguarda a sua vez.

Quando erra ou “queima”(toca na linha), a criança pára e espera as outras todas jogarem e recomeça de onde errou.

As regras do jogo variam muito, pois são estabelecidas pelos componentes da brincadeira.”



terminadas cores, feitos de trajes, tipos antropológicos, índices da seleção indumentária na região do fabrico.”



“Roda Cantada é uma atividade lúdica que se caracteriza pela formação em círculo, no qual as crianças geralmente dão-se as mãos, deslocando-se para uma ou outra direção; simultaneamente, cantam uma música(a uníssono ou dialogada) que pode conduzir a uma ação coreográfica.”



“Câmara Cascudo descreve o pião como “brinquedo de madeira piriforme, com ponta de ferro, por onde gira pelo impulso do cordão enrolado na outra extremidade e puxado com violência e destreza.

O jogo do pião requer alguma habilidade, que é constantemente desenvolvida entre os meninos. Alguns fazem o pião ficar girando na palma da mão, outros sobre a unha do polegar, outros, enquanto o pião está girando, passam a feira por baixo sem que este pare o seu giro.

Como em todas as brincadeiras infantis existem regras estabelecidas



pelo grupo que são rigorosamente obedecidas, sob pena dos infratores serem expulsos do jogo. Existe também vocabulário próprio.”

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia:

RIBEIRO, Paula Simon Ribeiro; SANCHOTENE, Rogério Fossari - Brincadeiras Infantis - Editora Sulina - 2ª edição

GARCIA, Rose Marie Reis; MARQUES, Lilian Argentina - Brincadeiras Cantadas - Editora Kuarup

12 de Outubro Dia de Nossa Senhora Aparecida

Nossa Senhora da Conceição Aparecida, popularmente chamada de Nossa Senhora Aparecida, é a padroeira do Brasil, venerada na Igreja Católica. Nossa Senhora é representada por uma pequena imagem de terracota da Virgem Maria, atualmente alojada na Basílica de Nossa Senhora Aparecida, localizada na cidade de Aparecida, em São Paulo. Sua festa litúrgica é celebrada em 12 de outubro, feriado nacional desde 1980, quando o Papa João Paulo II consagrou a Basílica, que é o quarto santuário mariano mais visitado do mundo.

Há duas fontes sobre o achado da imagem, que se encontram no arquivo da Cúria Metropolitana de Aparecida (anterior a 1743) e no Arquivo da Companhia de Jesus, em Roma: a história registrada pelos padres José Alves Vilela, em 1743, e João de Moraes e Aguiar, em 1757, cujos documentos se encontram no Primeiro Livro de Tombo da Paróquia de Santo Antônio de Guaratinguetá. Segundo os relatos, a aparição da imagem ocorreu na segunda quinzena de outubro de 1717, quando Dom Pedro de Almeida, conde de Assumar e governante da capitania de São Paulo e Minas de Ouro, estava de passagem pela cidade de Guaratinguetá, no vale do Paraíba, durante uma viagem até Vila Rica.

O povo de Guaratinguetá decidiu fazer uma festa em homenagem à presença de Dom Pedro de Almeida e, apesar de não ser temporada de pesca, os pescadores lançaram seus barcos no Rio Paraíba com a intenção de oferecerem peixes ao conde. Os pescadores Domingos Garcia, João Alves e Filipe Pedroso rezaram para a Virgem Maria e pediram a ajuda de Deus. Após várias tentativas infrutíferas, desceram o curso do rio até chegarem ao Porto Itaguaçu. Eles já estavam a desistir da pescaria quando João Alves jogou sua rede novamente, em vez de peixes, apanhou o corpo de uma imagem da Virgem Maria, sem a cabeça. Ao lançar a rede novamente, apanhou a cabeça da imagem, que foi envolvida em um lenço. Após terem recuperado as duas partes da imagem, a figura da Virgem Aparecida teria ficado tão pesada que eles não conseguiam mais movê-la. A partir daquele momento, os três pescadores apanharam tantos peixes que se viram forçados a retornar ao porto, uma vez que o volume da pesca ameaçava afundar as embarcações. Este foi o primeiro milagre atribuído à imagem.

Fonte: Wikipédia



“Brinquedo torneado de madeira, de origem francesa. Existem de várias formas: de sino, de bola e de barrica. São amarrados por um cordão e um bastonete pontudo na parte superior. O jogo consiste em impulsionar o bilboquê para cima, através do bastonete, virando-o com a base para baixo e ao cair, encaixá-lo na parte pontuda da mesma.”



“Na Idade Média a Europa Protestante disseminou o uso das “casas de bonecas”. E em 1413 os Döchenmacher (fazedores de bonecas) em Nuremberg, (Alemanha) se celebrizaram, tornando esta cidade a capital manufatureira de brinquedos nos séculos XVI, XVII e XVIII.”

“As bonecas de pano ‘bruxas’, brinquedos de criança pobre, indústria doméstica, precária e tradicional no Brasil, são documentos expressivos da Arte Popular, indicando as preferências por de-